

**TINJAUAN HUKUM EKONOMI SYARIAH TERHADAP
PRAKTIK JUAL BELI AKUN MELALUI REKENING
BERSAMA PADA APLIKASI *GAME ONLINE* PUBG MOBILE**



SKRIPSI

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

Oleh

DWI FANI PALUPI

NIM. 1717301006

**PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH
FAKULTAS SYARIAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROF. KH. SAIFUDDIN ZUHRI
PURWOKERTO**

2024



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

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya:

Nama : Dwi Fani Palupi
Nim : 1717301006
Jenjang : S-1
Jurusan : Muamalah
Prodi : Hukum Ekonomi Syariah

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah terhadap Praktik Jual Beli Akun melalui Rekening Bersama pada Aplikasi *Game Online Pubg Mobile*”** 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 di kemudian hari pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dan pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Purwokerto, 06 April 2024

Saya yang menyatakan,



Dwi Fani Palupi

NIM. 1717301006

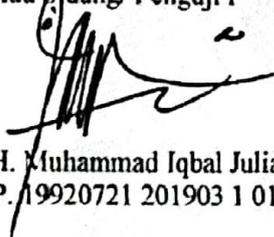
PENGESAHAN

Skripsi berjudul:

Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Praktik Jual Beli Akun Melalui Rekening Bersama Pada Aplikasi *Game Online* PUBG Mobile

Yang disusun oleh **Dwi Fani Palupi (NIM. 1717301006)** Program Studi Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Syari'ah Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, telah diujikan pada tanggal **24 April 2024** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H.) oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Ketua Sidang/ Penguji I



Dr. H. Muhammad Iqbal Juliansyahzen, M.H. Pangestika Rizki Utami, M.H.
NIP. 19920721 201903 1 015 NIP. 19910630 201903 2 027

Sekretaris Sidang/ Penguji II



Pembimbing/ Penguji III



Arini Rufaida, M.H.I.
NIP. 19890909 202012 2 009

Purwokerto, 26 April 2024

Dekan Fakultas Syari'ah



Dr. H. Supani, S.Ag, M.A.
NIP. 19700705 200312 1 001

NOTA DINAS PEMBIMBING

Purwokerto, 06 April 2024

Hal : Pengajuan Munaqosyah Skripsi Sdr. Dwi Fani Palupi
Lampiran : 4 Eksemplar

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Syariah UIN
Prof. K. H. Saifuddin Zuhri
Purwokerto

Di Purwokerto

Assalamu'alaikum, Wr. Wb.

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

Nama : Dwi Fani Palupi
NIM : 1717301006
Jurusan : Muamalah
Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah
Fakultas : Syariah
Judul : Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah terhadap Praktik Jual Beli Akun melalui Rekening Bersama pada Aplikasi *Game Online Pubg Mobile*

Sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Syariah, Universitas Islam Negeri Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk di munaqosyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Hukum (S. H.).

Demikian, atas perhatiannya saya mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb.

Pembimbing,



Arini Rufaida, M. H. I.

NIP. 19890909202012 2 009

**TINJAUAN HUKUM EKONOMI SYARIAH TERHADAP PRAKTIK
JUAL BELI AKUN GAME ONLINE MELALUI REKENING BERSAMA
PADA APLIKASI GAME ONLINE PUBG MOBILE**

ABSTRAK

Dwi Fani Palupi

NIM. 1717301006

**Fakultas Syariah, Jurusan Muamalah, Prodi Hukum Ekonomi Syariah
Universitas Islam Negeri Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto**

Perkembangan dalam dunia *game online* pubg mobile secara umum mekanismenya sama dengan jual beli yang nyata namun berbentuk abstrak berupa *Id* dan *Password* untuk *login* atau masuk ke permainannya. Namun seiring berjalannya waktu terdapat perubahan dengan melibatkan pihak ketiga (*Admin Rekber*) agar transaksi lebih aman. Pihak ketiga ini berfungsi sebagai saksi dan mengecek keamanan akun yang akan diperjualbelikan. Proses penjualan akun pubg mobile dilakukan melalui *Tik Tok*, *Facebook*, *Instagram*, *Telegram*, atau dalam *game* itu sendiri. Transaksi dilakukan melalui rekening bersama (*rekber*) yang di buat oleh penjual dan pembeli. Kemudian, dalam penelitian ini akan dilakukan analisis secara mendalam mengenai akad jual beli akun *game online* pubg mobile tersebut dalam perspektif Hukum Ekonomi Syariah, terutama jenis akad yang digunakan, para subjek hukum, objek hukum, dan akad perjanjiannya (ijab dan qabul).

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Yakni studi berdasarkan penelitian lapangan (*field research*) dengan tujuan untuk memahami fenomena dari subjek penelitian sumber data primer, sekunder, dan sumber hukum. Sifat penelitian ini adalah deskriptif analisis. Dalam penelitian ini dideskripsikan dan menganalisa untuk menarik kesimpulan dan status hukum tentang akad jual beli akun game online pubg mobile.

Setelah dilakukan penelitian maka dapat disimpulkan bahwa akad jual beli akun game online pubg mobile pada umumnya yaitu transaksi ini memiliki resiko terhadap penipuan (*gharar*) ketika akun yang menjadi objek jual beli memiliki kecacatan atau resiko tidak diteruskannya akun kepada pembeli setelah memberikan pembayaran. dapat dikategorikan sebagai jual beli yang tidak sah. Begitu pula dengan jual beli akun game online pubg mobile perspektif hukum ekonomi syariah dapat dikategorikan sebagai akad salam, karena dalam mekanismenya barang diserahkan dikemudian hari, sementara pembayaran dilakukan diawal. Kemudian implikasi hukum atas akad jual beli akun *game online* pubg mobile ini adalah sah dan merupakan jual beli yang hukumnya boleh (*Mubah*), karena memenuhi syarat dalam jual beli. Begitu juga bila dilihat dari segi prinsip muamalah jual beli ini tetap ada manfaatnya namun bersifat fiktif, bahkan bisa mendatangkan mudharat yang dapat merugikan pembeli dan masyarakat umum.

Kata Kunci: *Game Online*, Pubg Mobile, Rekber, Jual Beli, Hukum Ekonomi Syariah.

MOTTO

“God has perfect timing, never early, never late, it takes a little patience and it takes a lot of faith, but it’s a worth the wait”

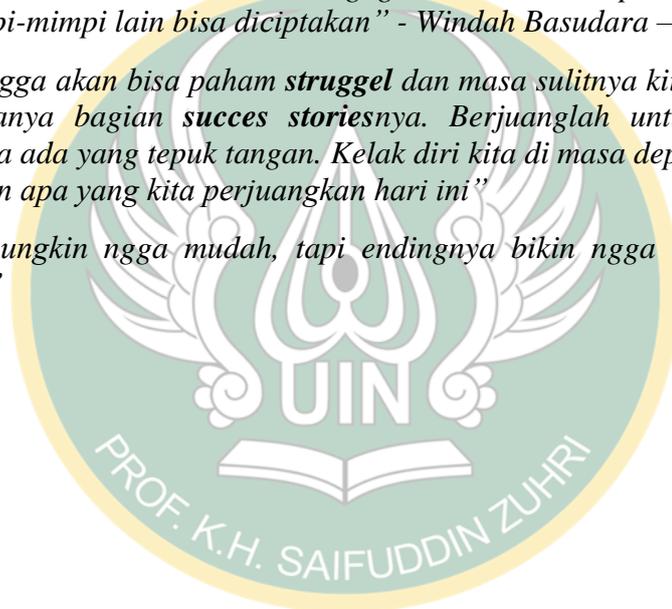
“Pendidikan adalah senjata paling ampuh yang bisa mengubah dunia. Jadilah pembelajar sepanjang hayat dan teruslah berkontribusi untuk kemajuan bangsa dan umat manusia” - B. J. Habibie -

*“Terlambat bukan berarti gagal, cepat bukan berarti hebat. Terlambat bukan menjadi alasan untuk menyerah, setiap orang memiliki proses berbeda. **Percaya Proses** itu yang paling penting, karena Allah telah mempersiapkan hal baik dibalik kata proses yang kamu anggap rumit” - Edward Satria -*

“Tidak ada mimpi yang gagal, yang ada hanyalah mimpi yang tertunda. Cuman sekiranya kalau teman-teman merasa gagal dalam mencapai mimpi, jangan khawatir mimpi-mimpi lain bisa diciptakan” - Windah Basudara –

*“Orang lain ngga akan bisa paham **struggel** dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian **sukses storiesnya**. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun ngga ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini”*

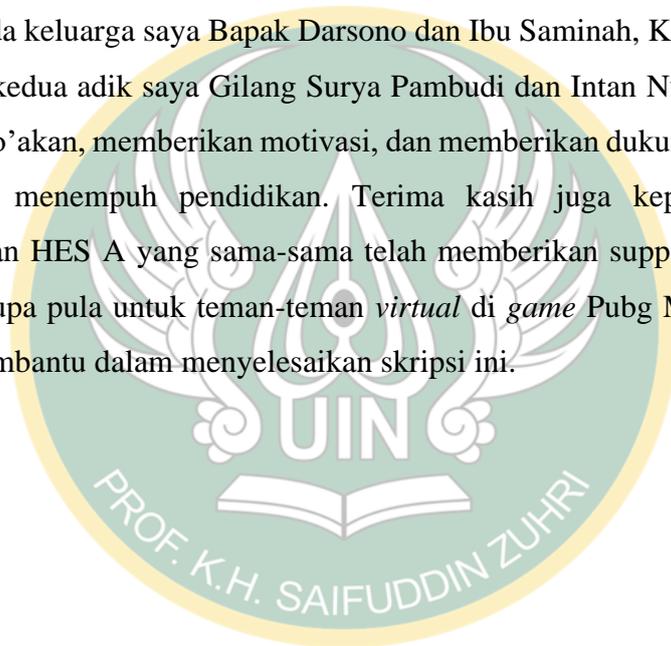
“prosesnya mungkin ngga mudah, tapi endingnya bikin ngga berhenti bilang ahamdulillah”



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Rabbil 'Alamin, sujud serta syukur kepada Allah SWT. Terima kasih atas karunia-Mu yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan untuk diri saya sendiri yang telah berjuang dan berusaha selama ini. Terima kasih atas kerja kerasnya. Mari tetap berdo'a dan berusaha serta jangan menyerah untuk kedepannya.

Halaman persembahan ini juga ditujukan sebagai ungkapan rasa terima kasih kepada keluarga saya Bapak Darsono dan Ibu Saminah, Kakak saya Mei Nur Asih serta kedua adik saya Gilang Surya Pambudi dan Intan Nurani Firdaus yang telah mendo'akan, memberikan motivasi, dan memberikan dukungan penuh selama perjuangan menempuh pendidikan. Terima kasih juga kepada teman-teman seperjuangan HES A yang sama-sama telah memberikan support satu sama lain, dan tidak lupa pula untuk teman-teman *virtual* di *game* Pubg Mobile yang sudah banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.



PEDOMAN TRANSLITERASI

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam penyusunan skripsi ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama antara Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI. Nomor 158 tahun 1987 Nomor 0543 b/U/1987 tanggal 10 September 1987 tentang pedoman transliterasi Arab-Latin dengan beberapa penyesuaian menjadi berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Za	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	šad	š	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 keatas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka

Tanda dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
...ا...	<i>fathah</i> dan <i>alif</i>	\bar{A}	a dan garis di atas
...ي	<i>Kasrah</i> dan <i>ya</i>	\bar{I}	i dan garis di atas
...و	<i>ḍamah</i> dan <i>wawu</i>	\bar{U}	u dan garis di atas

Contoh:

قَالَ - *qāla*

قِيلَ - *qīla*

رَمَى - *ramā*

يَقُولُ - *yaqūlu*

4. *Ta Marbūṭah*

Transliterasi untuk *ta marbūṭah* ada dua:

1) *Ta marbūṭah* hidup

ta marbūṭah yang hidup atau mendapatkan *ḥarakatfathah*, *kasrah* dan *ḍammah*, transliterasinya adalah /t/.

2) *Ta marbūṭah* mati

Ta marbūṭah yang mati atau mendapat *ḥarakat sukun*, transliterasinya adalah /h/.

3) Kalau pada suatu kata yang akhir katanya *tamarbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al*, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka *ta marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan *ha* (h).

contoh:

روضة الأطفال

: *Rauḍah al-Aṭfāl*

المدينة المنورة

: *al-Madīnah al-Munawwarah*

طلحة

: *Ṭalḥah*

5. *Syaddah (tasydid)*

Syaddah atau *tasydid* yang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *syaddah* atau tanda *tasydid*. Dalam transliterasi ini tanda *syaddah* tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

Contoh:

رَبَّنَا - *rabbānā*

نَزَّلَ - *nazzala*

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf (alif lam ma'rifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf syamsiah maupun huruf qamariah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-). Contohnya: Baik diikuti huruf *syamsiyyah* maupun huruf *qamariyyah*, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sambung atau hubung.

Contoh:

الرجل - *al-rajulu*

القلم - *al-qalamu*

7. Hamzah

Dinyatakan di depan bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrop. Namun itu, hanya terletak di tengah dan di akhir kata. Bila Hamzah itu terletak di awal kata, ia dilambangkan karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

Hamzah di awal	أكل	<i>Akala</i>
Hamzah di tengah	تأخذون	<i>ta'khuzūna</i>
Hamzah di akhir	النوء	<i>an-nau'u</i>

8. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fi'il, isim maupun huruf, ditulis terpisah. Bagi kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat dihilangkan maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut bisa dilakukan dua cara; bisa dipisah perkata dan bisa pula dirangkaikan. Namun penulis memilih penulisan kata ini dengan perkata.

Contoh:

وان الله لهو خير الرازقين

: *wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn*

فاوفوا الكيل والميزان

: *fa aufū al-kaila waal-mīzan*

9. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan arab huruf kapital tidak dikenal, transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri tersebut, bukan huru fawal kata sandang.

Contoh:

وما محد الا رسول

: *Wa mā Muḥammadun illā rasūl.*

ولقد راه بالافق المبين

: *Wa laqad raāhu bi al-ulfuq al-mubīn*



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur atas ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan keimanan, rahmat, petunjuk, bimbingan, kasih, nikmat, kesehatan serta kesempatan dan tidak lupa penulis jujungkan shalawat serta salam kepada Nabi kita Rasullulloh Muhammad SAW. Atas berkat rahmat Allah SWT penulia dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah terhadap Praktik Jual Beli Akun melalui Rekening Bersama pada Aplikasi *Game Online Pubg Mobile*”**.

Penulis dalam menyelesaikan skripsi penelitian ini, membutuhkan berbagai bantuan dari berbagai pihak yang telah dengan ikhlas memberikan hal tersebut. Dengan segala keterbatasan dan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya sekaligus permohonan maaf jika dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, melalui tuisan ini saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Ridwan, M.Ag. Rektor Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Bapak Dr. Supani, M.A. selaku Dekan Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Bapak Dr. H. M. Iqbal Juliansyahzen, S.Sy., M.H. Wakil Dekan I Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Bapak Dr. Mawardi, M.Ag. Wakil Dekan II Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Bapak Dr. Hariyanto, M.Hum., M.Pd. Wakil Dekan III Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
6. Bapak M. Wildan Humaidi, S.H.I., M.H. selaku Ketua Jurusan Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

7. Bapak Mokhammad Sukron, Lc., M.Hum. selaku Sekretaris Jurusan Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
8. Bapak Ainul Yaqin, M.Sy. Koordinator Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
9. Dr. H. Syufa'at, M.Ag., Penasihat Akademik program studi Hukum Ekonomi Syariah angkatan 2017.
10. Ibu Arini Rufaida, M. H. I. selaku Dosen Pembimbing saya yang telah ikhlas memberikan waktu dan ilmunya untuk memberikan bimbingan sekaligus memberikan motivasi sehingga penulis lebih semangat dan giat dalam menyelesaikan skripsi.
11. Segenap Dosen, Staff dan Karyawan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
12. Kedua orang tua tercinta, Bapak Darsono dan Ibu Saminah, dan kakak kandung penulis (Mei Nur Asih) serta kedua adik saya (Gilang Surya Pambudi) dan (Intan Nurani Firdaus) yang telah memberikan motivasi, support dan kasih sayang kepada penulis dalam menempuh jenjang Pendidikan.
13. Kepada keluarga besar H. Bani Wiryareja dan Bani Snmardi yang selalu memberikan support dimanapun dan kapanpun kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini dengan penuh semangat.
14. Keluarga besar HES A 2017 yang penulis tidak dapat sebutkan satu persatu yang telah memberikan banyak dukungan kepada penulis.
15. Kepada teman-teman *virtual* pubg mobile antara lain Prayoga, Rio, dan *Admin Rekber* yang telah bersedia meluangkan waktu untuk dimintai keterangan atau dimintai wawancara untuk penelitian skripsi ini sehingga dapat berjalan dengan lancar.
16. Kepada teman-teman *virtual* pubg mobile yang telah mengisi kuisioner untuk penelitian skripsi ini.

17. Kepada bayi-bayi lucu Abe dan Rayanza (*TikTok*) yang selalu meberikan *mood* baik kepada penulis sehingga penulis selalu mendapatkan *mood* baik dalam mengerjakan penelitian skripsi ini.
18. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days of, I wanna thank me for never quitting, for just being me at all times. Bless me.*

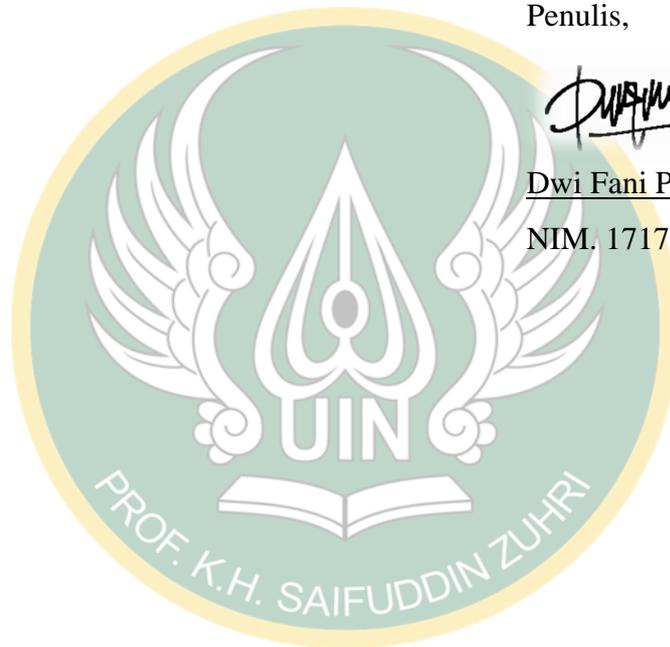
Purwokerto, 06 April 2024

Penulis,



Dwi Fani Palupi

NIM. 1717301006



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN KEASLIAN	i
PENGESAHAN	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iii
ABSTRAK	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI	vii
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xv
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Definisi Operasional	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
E. Tinjauan Pustaka	7
F. Kajian Teori	8
G. Sistematika Pembahasan	10
BAB II : KAJIAN TEORI	
A. Konsep Jual Beli	11
B. Landasan Jual Beli	13
C. Akad-Akad Jual Beli	16
D. Macam-Macam Jual Beli	24
E. Peraturan Hukum Islam terhadap Jual Beli Online.....	26
BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	29
B. Pendekatan Penelitian	30
C. Sumber Data.....	31
D. Metode Pengumpulan Data	32
E. Metode Analisis Data.....	36

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Bagaimana mekanisme praktik jual beli akun melalui rekening bersama pada aplikasi *game online* pubg mobile?.....38
- B. Bagaimana sistem praktik jual beli akun melalui rekening bersama pada aplikasi *game online* pubg mobile perspektif hukum ekonomi syariah ?57

BAB V : PENUTUP

- A. Kesimpulan66
- B. Saran-Saran67

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring perkembangan zaman, sekarang sudah banyak yang berubah mengenai sistem perekonomian di Indonesia maupun di dunia. Salah satunya perkembangan jual beli akun game online yaitu *Player Unknown's Battle Grounds* atau yang sering kita sebut dengan *Pubg Mobile*. Game *Pubg Mobile* merupakan sebuah permainan *game battle royale*, dimana 100 orang sekaligus dapat bermain secara daring atau *virtual*. Pemenang dari permainan ini adalah individu atau tim yang bertahan hingga akhir. Pemain bisa bermain sendirian (solo). Tim dengan dua orang (duo), atau tim dengan empat orang (squad). Pada era modern ini muncul pemahaman baru yaitu *virtual reality* yang muncul sendiri dengan hadirnya media baru. Media baru ini memungkinkan para pengguna untuk menggunakan ruang tanpa batas, serta dapat memperluas jaringan komunikasi yang sudah ada dan tersedia. Serta dapat menunjukkan identitas lainnya yang berbeda dari dunia nyata atau keadaan yang sebenarnya. Pada saat ini kita dapat merasakan bahwa perkembangan teknologi sudah semakin canggih dengan disediakannya alat-alat dan barang modern sebagai media pendukungnya.

Perkembangan teknologi sekarang juga tersedianya smartphone yang di dalamnya terdapat berbagai aplikasi yang salah satunya yaitu aplikasi *Player Unknown's Battle Grounds* atau *Pubg Mobile*. Permainan adalah sebuah aktivitas dan rekreasi yang bertujuan sebagai hiburan, serta mengisi waktu luang bahkan banyak diantara mereka yang menjadikannya sebagai olahraga ringan maupun sebagai ladang bisnis yang sangat menguntungkan. Permainan ini juga memiliki beberapa kriteria seperti kompetisi, kesempatan, kesamaan, bahkan kebebasan beraktifitas, dan serta dapat berbagi pengalaman satu sama lainnya.¹

¹Heri Ardianto, "*Motif Perempuan Bermain Game Online Pubg Mobile*", skripsi tidak di terbitkan, UIN Riau Pekanbaru.

Game online juga berkembang sangat pesat karna didukung dengan perkembangan *smarthphone* yang semakin banyak digunakan oleh masyarakat di berbagai kalangan. Pertumbuhan penggunaan ponsel cerdas di Indonesia semakin bertambah setiap tahunnya. Di Indonesia masyarakat mampu menggunakan aplikasi mobile sekitar 82% netizen memilih menggunakan aplikasi, sementara hanya 9% yang mengakses melalui web mobile dan melalui dekstop dalam seharinya. Populasi pengguna di Indonesia yang mengakses aplikasi *Pubg Mobile* melalui *smartphone* dan dekstop, mayoritas berusia 15-24 tahun sekitar 80%. Sementara itu 20% dari individu berusia 25-34 tahun memiliki kebiasaan serupa.²

Disisi lain, sambil bermain *game online*, risikonya mencakup kecanduan dan pengelolaan waktu yang buruk, menyebabkan kelalaian dalam kewajiban seperti waktu sholat dan aktivitas sehari-hari. Dalam perspektif Islam, Yusuf Qardhawi menegaskan bahwa penggunaan *game* yang melibatkan unsur berbahaya seperti merugikan orang lain, menampilkan aurat wanita, sihir, kekerasan terhadap makhluk hidup, judi, bahkan penggunaan berlebihan, tidak dianjurkan. Di sisi lain, maraknya *game online Player Unknown's Battle Grounds (Pug Mobile)* ini bisa jadi ladang bisnis yang sangat menguntungkan. Di dalam era modern, peluang bisnis bagi penjual akun untuk memenuhi kebutuhan pokok hidup melalui pemanfaatan teknologi sangat luas.³

Jual beli memiliki aturan khusus yang dijelaskan dalam Q. S. Al-Baqarah ayat 275), didukung oleh hadist dan pandangan ulama mengenai syarat dan rukunnya, baik dalam transaksi tatap muka maupun online seperti jual beli akun *game*, yaitu *Pug Mobile*. Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES) mengatur ketentuan praktik jual beli, sementara keamanan bertransaksi online diatur dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Dalam praktek jual beli akun *game online*, biasanya merugikan pembeli karena

²Heri Ardianto, "*Motif Perempuan Bermain Game ...*", skripsi tidak di terbitkan, UIN Riau Pekanbaru.

³Dawwir Rif'ah, "*Jual Beli Akun Game Online Dalam Perspektif Maqashid Asy-Syariah*". Jurnal Ilmiah Ekonomji Islam, 8 (01), 2022, hlm. 825.

potensi penipuan dan ketidakamanan hukum. Undang-Undang ITE Pasal 26 ayat 2 tidak selalu memberikan perlindungan karena penjual dapat menggunakan identitas palsu atau melakukan tindakan kejahatan setelah transaksi berhasil, seperti mengubah kata sandi dan memblokir pembeli. Berangkat dari latar belakang di atas, ada yang menarik untuk diteliti yaitu penulis ingin menonjolkan sisi akad jual beli akun *Pubg Mobile* tersebut karena masih banyak yang terjadi dikalangan player *Pubg Mobile* yang kurang menerapkan sisi akadnya secara syariat Islam. Sebagai contoh masih banyak yang melakukan transaksi jual beli akun dengan tidak berprinsip pada perjanjiannya yang kemudian dapat menimbulkan penipuan. Dari hal tersebut, penjualan akun *Pubg Mobile* sebenarnya dapat dilakukan dengan melibatkan antara Penjual dan Pembeli saja. Hanya saja, seringkali proses transaksi jual beli akun *Pubg Mobile* kurang aman dan nyaman di antara keduanya karena hanya melakukan transaksi melalui chat *Whatsapp* secara pribadi tanpa membuat grup *chat* atau adanya saksi atau pihak ketiga.⁴

Maka dari itu, yang Penulis amati dari perkembangan yang sebelumnya hingga sekarang terjadi perubahan yaitu dengan menggunakan pihak ke tiga (*Admin Rekber*) untuk terlibat di dalamnya agar proses transaksi tersebut menjadi lebih aman. Pihak ke tiga (*Admin Rekber*) ini juga berfungsi sebagai saksi karena menengahi di antara keduanya untuk mengecek keamanan akun-akun yang akan diperjualbelikan. Di sisi lain, dengan adanya perubahan tersebut yang menurut *Player Pubg Mobile* cara tersebut sudah aman ternyata masih saja ada yang melakukan penipuan yang disebut dengan istilah (*Rekber Clone*). Tujuan dari *Rekber Clone* ini adalah mengatasnamakan *Rekber* lain yang sudah terkenal keamanannya (*Famous*) untuk melakukan tindakan *Scam* (Menipu).

Proses daripada penjualan akun *Pubg Mobile* ini yaitu penjual dapat menjual akun *Pubg Mobile* nya melalui akun *TikTok*, *facebook*, *instagram*, dan *telegram* ataupun di dalam game nya, kemudian antara penjual dan pembeli itu

⁴Dawwir Rif'ah, "Jual Beli Akun Game Online Dalam ...", hlm. 837.

sepakat untuk melakukan transaksi tersebut melalui rekening bersama (*rekber*) yang dibuat oleh keduanya. Kemudian di sisi lain berbicara tentang akun *Pubg Mobile* nya sendiri untuk dapat masuk ke dalam akunnya itu memiliki tiga cara yaitu dengan cara *log in* melalui akun *Facebook*, *log in* melalui *E-Mail*, dan kemudian *log in* melalui akun *Twitter*. Seringkali penjual melakukan penipuan dengan modus hanya menyerahkan *single login* saja baik itu melalui salah satu *E-Mail*, *Facebook*, dan *Twitter*. Yang kemudian pembeli tidak tahu bahwa akun yang di beli bukan akun *single login*. Maka dari kejadian tersebut akun *Pubg Mobile* bisa kembali di ambil oleh si penjual tersebut. Dari hal tersebut, dapat dikorelasikan dengan Hukum Islam atau Hukum Ekonomi Syariah, jual beli akun *Pubg Mobile (PlayerUnknown's Battle Grounds)* yang terjadi dan objek yang dijadikan transaksi apakah sudah sesuai dengan hukum ekonomi syariah atau tidak sesuai dengan yang sebenarnya terjadi serta bagaimana penyelesaian yang terjadi ketika tidak adanya sukarela satu sama lain.

Dalam jual beli game online ini, yang diperjualbelikan tidaklah berbentuk fisik dimana hanya berbentuk akun yang terdiri dari sebuah id dan password dari game tersebut, dan akun *game online* ini bukan milik pribadi pihak penjual yang bisa saja hilang sewaktu-waktu apabila pihak perusahaan penyedia game memblokir game tersebut. Sehingga menimbulkan keraguan atas keabsahannya dikalangan masyarakat Indonesia yang mayoritas beragama Islam. Pada dasarnya hukum Islam secara khusus mensyaratkan objek yang dapat diperjualbelikan diantaranya adalah, barang tersebut harus berwujud, kemudian barang tersebut harus memiliki manfaat. Oleh karena itu, ketika barang yang diperdagangkan berupa akun *game online pubg mobile*, terdapat dua kemungkinan, pertama sangat bermanfaat ketika seseorang itu sangat membutuhkan. menambah kepercayaan diri ketika dalam bermain.

Namun menjadi kurang manfaat dan terkesan mubazir ketika yang membeli hanya bertujuan untuk bergaya demi kepuasan semata. Berdasarkan dari deskripsi di atas, ada yang menarik untuk diteliti yaitu jika dikorelasikan dengan Hukum Ekonomi Syariah, mengenai praktik akad jual beli khususnya

memperhatikan objek yang diperjual belikan dan akad perjanjian yang dilakukan para penjual dengan pembeli. Apakah akad jual beli ini mengandung unsur tipuan (gharar) atau tidak, dan apakah sudah sah sesuai dengan Hukum Ekonomi Syariah atau tidak sesuai dengan Hukum Ekonomi Syariah.

B. Definisi Operasional

1. Hukum Ekonomi Syariah

Hukum Ekonomi Syariah adalah seperangkat norma-norma yang mengatur tentang aktivitas ekonomi yang mencerminkan nilai-nilai keislaman yang bersumber dari Al-Qur'an dan Al-Sunah.⁵

2. Jual Beli

Menurut Pasal 20 ayat 2 Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, *bai'* adalah jual beli antara benda dan benda, atau pertukaran antara benda dengan uang. Berdasarkan definisi diatas, maka pada intinya jual beli itu adalah tukar menukar barang.⁶

3. Rekening Bersama (*Rekber*)

Rekening Bersama atau yang biasa dikenal dengan *Rekber* adalah suatu metode pembayaran yang melalui pihak ketiga atau perantara. Metode pembayaran ini memberikan keamanan ganda dalam melakukan transaksi dengan menggunakan rekber dapat mengurangi resiko penipuan dengan menggunakan transaksi online. Pihak ke tiga (*Admin Rekber*) ini juga berfungsi sebagai saksi karena menengahi di antara keduanya untuk mengecek keamanan akun *Pubg Mobile* yang akan diperjualbelikan.⁷

4. Pubg Mobile

Pubg Mobile atau *Player Unknown's Battle Grounds* ini merupakan Game yang dikembangkan oleh *PUBG Corporation*, yang diterbitkan oleh *PUBG Corporation* pada Windows yang dirilis pada 20 Desember 2017,

⁵ Panji Adam, Sy., M. H, *Fatwa – Fatwa Ekonomi Syariah (Konsep, Metodologi, dan Implementasinya pada Lembaga Keuangan Syariah)* (Jakarta: Amzah, 2018), hlm. 8.

⁶Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah : Fiqh Muamalah* (Jakarta: Kencana Pramedia grup, 2013), hlm. 101.

⁷Dr. Solehudin, MM, *Konsep Dasar Kewirausahaan Digital* (Batam, Yayasan Cendikia Mulia Mandiri, 2023), hlm. 99.

Microsoft Studios pada Xbox One dirilis pada 04 September 2018, dan Tencent Games pada Mobile dirilis pada 19 Maret 2019 Game ini bergenre *Battle Royal* dengan metode multipemain.⁸

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mekanisme praktik jual beli akun melalui rekening bersama pada aplikasi *game online* pubg mobile ?
2. Bagaimana sistem praktik jual beli akun melalui rekening bersama pada aplikasi *game online* pubg mobile perspektif hukum ekonomi syariah ?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu:

- a. Untuk mengetahui bagaimana mekanisme praktik jual beli akun melalui rekening bersama pada aplikasi *game online* pubg mobile (*player unknown's battlegrounds*).
- b. Untuk mengetahui bagaimana sistem praktik jual beli akun melalui rekening bersama pada aplikasi *game online* pubg mobile (*player unknown's battlegrounds*) perspektif hukum ekonomi syariah.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

- 1) Dapat menambah pengetahuan penulis dan pembaca mengenai praktik, sistem praktik *game online* pubg mobile (*player unknown's battlegrounds*) perspektif hukum ekonomi syariah.
- 2) Dapat dijadikan rujukan untuk mengembangkan pengetahuan tentang praktik, sistem praktik *game online* (*player unknown's battlegrounds*) perspektif hukum ekonomi syariah.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Produksi dan Konsumen dapat memberikan informasi terkait praktik, sistem praktik *game online* pubg mobile

⁸https://id.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown%27s_Battlegrounds Diakses pada Tanggal 05 Februari 2023, Jam 08.30.

(*playerunknown's battlegrounds*) perspektif hukum ekonomi syariah.

- 2) Bagi penegak hukum dapat membantu dan memberikan saran agar lebih memperhatikan tindakan-tindakan yang melanggar hukum.

E. Tinjauan Pustaka

Sebelum melakukan penelitian ini, salah satu cara untuk memperoleh pertanyaan penelitian adalah dengan melakukan tinjauan pustaka.⁹ tinjauan pustaka dimaksud untuk mengemukakan teori-teori yang relevan dengan masalah penelitian. Dari Segi ini maka, tinjauan pustaka akan menjadi dasar pemikiran dalam menyusun proposal skripsi yang penulis teliti. Diantaranya adalah sebagai berikut:

Pertama, penulis mengambil referensi skripsi dari Amelia Oktaviana AR, yang berjudul “*Pengaruh Game Online terhadap Disiplin Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 03 Bengkulu Utara*”. Dari skripsi tersebut lebih fokus ke *Pengaruh Game Online terhadap Siswa* dan sedangkan penulis lebih fokus kepada praktik jual beli akun *Pubg Mobile* melalui Rekening Bersama (*Rekber*) yang dilakukan di kehidupan nyata dan ditinjau dari segi hukum ekonomi syariah.¹⁰

Kedua, penulis mengambil referensi skripsi dari Nurul Mukaromah Safitri, yang berjudul “*Pandangan Hukum Islam terhadap Transaksi Top-Up Unofficia pada Games Online Melalui Media*”. Dari skripsi tersebut lebih fokus ke *transaksi Top-Up Pubg Mobile* karena sering terjadi penipuan sebagai contoh penjual tidak mengirimkan *UC (Unknown Cash)* begitupun sebaliknya pembeli tidak membayar *UC* tersebut. Dan sedangkan penulis lebih fokus kepada praktik jual beli akun *Pubg Mobile* melalui Rekening Bersama (*Rekber*)

⁹Ade Heryana, S. St., M. KM., *Tinjauan Pustaka*, Prodi Kesehatan Masyarakat-Universitas Esa Unggul, hlm. 1.

¹⁰ Amelia Oktavia AR, “*Pengaruh Game Online terhadap Disiplin Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 03 Bengkulu Utara, Skripsi Tidak Diterbitkan*”, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.

yang dilakukan di kehidupan nyata dan ditinjau dari segi hukum ekonomi syariah.¹¹

Ketiga, penulis mengambil referensi skripsi dari Rizka Fitria, yang berjudul “*Evaluasi User Experience pada Game Pubg Mobile terhadap Aktivitas Ibadah Remaja Di Warung Kopi Banda Aceh*”. Skripsi tersebut lebih fokus ke pengalaman pengguna game online *Pubg Mobile* dan sedangkan penulis lebih fokus kepada praktik jual beli akun *Pubg Mobile* melalui Rekening Bersama (*Rekber*) yang dilakukan di kehidupan nyata dan ditinjau dari segi hukum ekonomi syariah.¹²

Keempat, penulis mengambil referensi dari jurnal Rusliaman Siahaan, Romindo Pasaribu, Bonifasius H. Tambunan, Yosua M. Sitorus, yang berjudul “*Pengaruh Persepsi Harga dan Promosi terhadap Minat Beli Unknown Cash (UC) dalam Games Player Unknown Battle Ground (PUBG) Mobile Di Medan Baru*”. Jurnal tersebut lebih fokus ke seberapa besar pengaruh persepsi harga dan promosi penjual UC *Pubg Mobile* untuk para pembeli UC pada game *Pubg Mobile* dan sedangkan penulis lebih fokus kepada praktik jual beli akun *Pubg Mobile* melalui Rekening Bersama (*Rekber*) yang dilakukan di kehidupan nyata dan ditinjau dari segi hukum ekonomi syariah.¹³

F. Kajian Teori

Jual beli dalam istilah fiqh disebut dengan *al-bai'* yang berarti menjual, mengganti, dan menukar sesuatu dengan sesuatu yang lain. Lafal *al-bai'* dalam bahasa Arab terkadang menggunakan untuk pengertian lawannya, yakni kata *asy-syira* (beli). Dengan demikian, kata *al-bai'* berarti jual, tetapi sekaligus juga berarti beli. Jual beli atau bisnis menurut bahasa berasal dari kata (-باع)

¹¹Nurul Mukaromah, “*Pandangan Hukum Islam terhadap Transaksi Top-Up Unofficial pada Games Online Melalui Media*”, skripsi tidak diterbitkan, UIN Raden Mas Sahid Surakarta.

¹²Rizka Fitria, “*Evaluasi User Experience pada Game Pubg Mobile terhadap Aktivitas Ibadah Remaja Di Warung Kopi Banda Aceh*”, skripsi tidak diterbitkan, UIN AR-Raniry Darussalam Banda Aceh.

¹³Rusliaman Siahaan, Romindo Pasaribu, Bonifasius H. Tambunan, Yosua M. Sitorus, “*Pengaruh Persepsi Harga dan Promosi terhadap Minat Beli Unknown Cash (UC) dalam Games Player Unknown Battle Ground (PUBG) Mobile Di Medan Baru*”, *Journal Of Economics and Bussiness*, JEB Online Vol. 03 No. 01 September (2021).

بيع-بيعا bentuk jamaknya (البيع) yang artinya menjual. Menurut bahasa, jual beli berarti menukarkan sesuatu dengan sesuatu.

Menukar barang dengan barang atau barang dengan uang dengan jalan melepaskan hak milik dari yang satu kepada yang lain atas dasar saling merelakan. Syafi'iyah memberikan definisi jual beli sebagai berikut :

وَشْرُوعًا: عَقْدٌ يَتَصَمَّنُ مَقَابَلَةَ مَالٍ بِمَالٍ بِشَرْطِهِ الْأَثْمِيِّ لِاسْتِيفَاءِ ذِمَّةِ مَلِكِي عَيْنٍ أَوْ مَنَفَعَةٍ مُوَأْبَدَةٍ

“Jual beli menurut syara’ adalah suatu akad yang mengandung tukar-menukar harta dengan harta dengan syarat yang akan di uraikan nanti untuk memperoleh kepemilikan atas benda atau manfaat untuk waktu selamanya”.¹⁴

Kata *E-Commerce* berasal dari kata *electronic commerce*. Kata *electronic* berarti ilmu elektronika, sedangkan kata *commerce* berarti perdagangan atau perniagaan. Jadi kata *electronic e-commerce* telah dikenal dalam pengertian bahasa Indonesia dengan istilah *“perniagaan elektronik*. Pengertian *e-commerce* secara definitif ditemui beberapa pengertian salah satunya yang dikemukakan Richard Hill dan Jonathan Rosenoer, sebagaimana dikutip Gemala Dewi, sebagai berikut : *“Istilah perdagangan elektronik mengacu kepada transaksi perdagangan yang melibatkan organisasi dan individu berdasarkan pemrosesan dan pemindahan data digital, termasuk teks, suara, gambar, dan dilakukan oleh network secara terbuka (seperti internet) atau yang dilakukan secara tertutup (seperti OAI atau minitel) yang memiliki hubungan ke seluruh jaringan network yang terbuka*.¹⁵

¹⁴ Wati Susiawati, M. A, *Jual Beli dan dalam Konteks Kekinian*, Jurnal Ekonomi Islam, Vol. 8, Nomor 2, November 2017, hlm. 172-173.

¹⁵ Fauzi Muhammad, S. Ag., M. Ag., dan Drs. Baharuddin Ahmad, M. H. I., *Fikih Bisnis Syariah Kontemporer* (Jakarta: KENCANA, 2021), hlm. 37-38.

G. Sistematika Pembahasan

Penulis menggunakan sistematika penyusunan proposal skripsi yaitu dengan membagi ke dalam beberapa bab sebagai berikut:

BAB I, berisi tentang pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II, berisi tentang konsep jual beli, aplikasi pubg mobile, dan jual beli online perspektif hukum ekonomi syariah.

BAB III, berisi tentang metode penelitian yang membahas jenis penelitian, pendekatan penelitian, sumber data, metode pengumpulan data, dan metode analisa data.

BAB IV, berisi tentang sistem praktik *game online* pubg mobile (*player unknown's battlegrounds*) baik secara umum maupun secara perspektif hukum ekonomi syariah.

BAB V, berisi penutup yang terdiri dari kesimpulan yang berisi jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam rumusan masalah dan saran-saran yang diberikan sesuai dengan permasalahan yang ada yang dapat dijadikan bahan pertimbangan lebih lanjut dimasa yang akan datang

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Konsep Jual Beli

Jual beli dalam istilah fiqh disebut dengan *al-bai'* yang berarti menjual, mengganti, dan menukar sesuatu dengan sesuatu yang lain. Lafal *al-bai'* dalam bahasa Arab terkadang menggunakan untuk pengertian lawannya, yakni kata *asy-syira* (beli). Dengan demikian, kata *al-bai'* berarti jual, tetapi sekaligus juga berarti beli. Jual beli atau bisnis menurut bahasa berasal dari kata (باع-بييع-بيعا) bentuk jamaknya (البيوع) yang artinya menjual. Menurut bahasa, jual beli berarti menukarkan sesuatu dengan sesuatu.

Sedangkan menurut istilah yang dimaksud jual beli atau bisnis adalah:

1. Menukar barang dengan barang atau barang dengan uang dengan jalan melepaskan hak milik dari yang satu kepada yang lain atas dasar saling merelakan.
2. Menurut Syekh Muhammad ibn Qāsim al-Ghazzi:
Menurut syara, pengertian jual beli yang paling tepat ialah memiliki sesuatu harta (uang) dengan mengganti sesuatu atas dasar izin syara, sekedar memiliki manfaatnya saja yang diperbolehkan syara untuk selamanya yang demikian itu harus dengan melalui pembayaran yang berupa uang.
3. Menurut Imam Taqiyuddin dalam kitab *Kaffiyatul al-Akhyar*:
Saling tukar harta, saling menerima, dapat dikelola (tasharruf) dengan ijab qobul, dengan cara yang sesuai dengan syara.
4. Menurut Sayyid Sabiq dalam kitabnya *Fiqh Sunnah: Penukaran benda dengan benda lain dengan jalan saling atau memindahkan hak milik dengan ada penggantinya dengan cara yang diperbolehkan*.¹⁶

¹⁶ Wati Susiawati, M. A, *Jual Beli dan dalam Konteks Kekinian*, Jurnal Ekonomi Islam, Vol. 8, Nomor 2, November 2017, hlm. 172-173.

5. Menurut Imam Hanafi, Jual beli adalah pertukaran uang melalui peolehan, yaitu perdagangan.¹⁷
6. Ulama Malikiyah, menyatakan bahwa jual beli mempunyai dua arti, yaitu umum dan arti khusus.
 - a. Pengertian jual beli yang umum adalah sebagai berikut.

فَهُوَ عَقْدٌ مَعَا وَضَةٍ عَلَى غَيْرِ مَنَافِعٍ وَلَا مُتَعَةٍ لَدَّةٍ

“Jual beli adalah akad mu’awadhah (timbang balik) atas selain manfaat dan bukan pula untuk menikmati kesenangan”.

Dari definisi tersebut dapat dipahami bahwa jual beli adalah akad mu’awadhah, yakni akad yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu penjual dan pembeli, yang objeknya bukan manfaat, yakni benda, dan bukan untuk kenikmatan seksual.

- b. Pengertian jual beli dalam arti khusus adalah sebagai berikut yang artinya :

“Jual beli adalah akad mu’awadhah (timbang balik) atas selain manfaat dan bukan pula untuk menikmati kesenangan, bersifat mengalahkan salah satu imbalannya bukan emas dan bukan perak, objeknya jelas dan bukan utang”.

7. Syafi’iyah memberikan definisi jual beli sebagai berikut :

وَشَرَّعًا: عَقْدٌ يَنْتَضِمُنْ مَقَابَلَةً مَالٍ بِمَالٍ بِشَرْطِهِ الْأَيْ لِسِتْفَاءِ دَرَكِ مَلِكِي عَيْنٍ أَوْ مَنَفَعَةٍ مُوَأْبَدَةٍ

“Jual beli menurut syara’ adalah suatu akad yang mengandung tukar-menukar harta dengan harta dengan syarat yang akan di uraikan nanti untuk memperoleh kepemilikan atas benda atau manfaat untuk waktu selamanya”.

8. Hanabilah, memberikan definisi jual beli sebagai berikut :

مَعْنَى الْبَيْعِ فِي الشَّرْعِ مَبَا دَلَّةٌ مَالٍ بِمَالٍ، أَوْ مَبَا دَلَّةٌ مَنَفَعَةٍ مَبْحَةٍ بِمَنَفَعَةٍ مَبْحَةٍ عَلَى التَّأْيِيدِ غَيْرِ رَبًّا أَوْ قَرْضِي

¹⁷ موليو نو جمال و محمد نو فل عزة الرحمن ، تقرب سعر البيع بالنظر إلى الشرعية الإسلامية وقانون حماية المستهلك رقم ٨ عام ١٩٩٩ ، Al-Mu’amalat: Journal of Islamic Economic Law, Vol. I Number I, December 2018,

“Pengertian jual beli menurut syara’ adalah tukar-menukar harta dengan harta, atau tukar-menukar manfaat yang mubah dengan manfaat yang mubah untuk waktu selamanya, bukan riba dan bukan utang”.¹⁸

9. Pengertian jual beli menurut Wahbah az-Zuhaili, adalah :

“Saling tukar menukar harta dengan cara tertentu”.¹⁹

Wahbah Zuhaili menjelaskan bahwa kata *bai’* sendiri merupakan kata yang dapat bermakna ganda dan saling berlawanan seperti kata “jual” dan kata “beli”, sebab kata *bai’* dapat diartikan membeli (*isytarā*). Dengan demikian, dari sudut pandangan bahasa, menyamakan kata *bai’* yang berbahasa Arab dengan frase “jual beli” dalam bahasa Indonesia sangat dapat diterima.²⁰

10. Menurut Ibn Qudamah, jual beli adalah saling menukar harta dalam bentuk pemindahan milik dan pemilikan. Dalam definisi ini ditekankan kata milik dan pemilikan, karena ada juga tukar menukar harta yang sifatnya tidak harus dimiliki seperti sewa menyewa.²¹

B. Landasan Jual Beli

1. Al-Qur’an

- a) Q. S. An-Nisa: 29

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

¹⁸ Drs. H. Ahmad Wardi Muslich, *Fiqh Muamalat* (Jakarta: AMZAH, 2019), hlm. 175-177.

¹⁹ Qomarul Huda, M. Ag, *Fiqh Muamalah* (Depok Sleman Yogyakarta: Teras, 2011), hlm. 52.

²⁰ M. Pudjihardjo dan Nur Faizin Muhith, *Fikih Muamalah Ekonomi Syariah* (Malang: UB Press, 2019), hlm. 22.

²¹ Iim Fahima, *Fikih Ekonomi* (Banguntapan Bantul DI Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI), 2018), hlm. 62.

b) Q. S. Al-Jumuah: 10

فَإِذَا قُضِيَتِ الصَّلَاةُ فَانْتَشِرُوا فِي الْأَرْضِ وَابْتَغُوا مِنْ فَضْلِ

اللَّهِ وَاذْكُرُوا اللَّهَ كَثِيرًا لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ²²

“Apabila sholat telah dilaksanakan, maka bertebaranlah kamu di bumi; carilah kaunia Allah dan ingatlah Allah banyak-banyak agar kamu beruntung”.

c) Q. S. Al-Baqarah: 275

“Orang-orang yang memakan riba tidak apat berdiri, melainkan seperti berdirinya orang yang kemasukan setan karena gila. Yang demikian itu karena mereka berkata bahwa jual beli sama dengan riba. Padahal Allah telah menghalalkan jual-beli dan mengharamkan riba. Barang siapa mendapat peringatan dari Tuhannya, lalu ia berhenti, maka apa yang telah diperolehnya dahulu menjadi miliknya dan urusannya (terserah) kepada Allah. Barang siapa mengulangi, maka mereka itu penghuni neraka, mereka kekal di dalamnya”.

2. Hadits

Hadits-haditsnya antara lain sebagai berikut:

a) Hadits Kebolehan Jual Beli

حَدَّثَنَا مُوسَى ، حَدَّثَنَا وَحَيْبٌ ، حَدَّثَنَا هِشَامٌ ، عَنْ أَبِيهِ ، عَنِ الرَّبْرِ بْنِ الْعَوَّامِ ، رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ ، عَنِ النَّبِيِّ قَالَ : لِأَنَّ يَا خُدَّ أَخَذَكُمْ حَبْلَهُ فَيَأْتِي بِحُزْمَةِ الْخَطْبِ عَلَى ظَهْرِهِ هَفْيَسِيعَهَا فَيَكْفُ اللَّهُ بِهَا وَجْهَهُ خَيْرٌ لَهُ مِنْ أَنْ يَسْأَلَ النَّاسَ أَعْطَوْهُ ، أَوْ مَضَعُوهُ. رواه البخاري ومسلم

“Sungguh orang yang membawa tali, kemudian dia membawa seikat kayu dipunggungnya dan menjualnya, sehingga dengan itu Allah menjaga dirinya, maka yang demikian itu lebih baik daripada meminta-minta kepada orang lain, yang terkadang memberinya dan

²² quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/62?from=1&to=11

terkadang menolaknya”. Diriwatikan oleh Bukhari dan Muslim. Tkhrij Hadits oleh Syaikh Muhammad Nashiruddin Al-bani no. 156.

أَفْضَلُ الْكَسْبِ عَمَلُ الرَّجُلِ بِيَدِهِ وَكُلُّ بَيْعٍ مَبْرُورٍ

“Sebaik-baik pendapatan adalah kerja seroang laki-laki dengan tangannya sendiri dan setiap perniagaan yang mabrur”. Dikeluarkan oleh al-Bazar (Kasyf Al-Astar, 2/83, no. 1257). Al-Haytsami (Majma' Az-Zawid).²³

- b) Dalam hadits Nabi SAW, antara lain bisa dikemukakan seperti apa yang diriwayatkan oleh Al-Barzaar dan Al-Hakim :

“Nabi Muhammad SAW pernah ditanya: Apakah pekerjaan yang paling baik? Rasulullah menjawab: “Usaha tangan manusai sendiri dan setiap jual beli yang diberkati”.

- c) Dalam sabdanya yang lain, Rasulullah SAW yang diriwayatkan oleh Baihaqi, menyatakan : “Jual beli itu atas dasar suka sama suka”.

Dari beberapa dasar yuridis jual beli dalam syariat yang diperkenankan dalam Islam dapat dipahami bahwa aktivitas jual beli guna memenuhi kebutuhan hidup diperkenankan dalam syariat.²⁴

3. Ijma

Kaum muslimin telah sepakat dari dulu sampai sekarang tentang kebolehan hukum jual beli. Oleh karena itu, hal ini merupakan sebuah bentuk *Ijmā'* umat, karena tidak ada seorangpun yang menentanginya.

4. Akal

Sesungguhnya kebutuhan manusia yang berhubungan dengan apa yang ada di tangan sesamanya tidak ada jalan lain untuk saling timbal balik kecuali dengan melakukan akad jual beli. Maka akad jual beli ini menjadi perantara kebutuhan manusia terpenuhi.²⁵

²³ H. Syaikh, M. H. I., DKK, *Fikih Muamalah Memahami Konsep dan Dialektika Kontemporer* (Banguntapan Bantu, Yogyakarta: K-Media, 2002), hlm. 50-51.

²⁴ Prof. Dr. H. Muhammad Djakfar, S. H., M. Ag., *Hukum Bisnis Membangun Wacana Integrasi Perundangan Nasional dengan Syariah* (Malang:UIN-Malang Press, 2009), hlm. 176.

²⁵ Enang Hidayat, M. Ag., *Fiqh Jual Beli* (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2015), hlm. 15.

C. Akad-Akad terhadap Jual Beli

1. Pengertian Akad

Kata *'aqad* dalam istilah bahasa berarti ikatan dan tali pengikat. Jika dikatakan *'aqada al-habla* maka itu menggabungkan antara dua ujung tali lalu mengikatnya, kemudian makna ini berpindah dari hal yang bersifat *hissi* (indra) kepada ikatan yang tidak tampak antara dua ucapan dari kedua belah pihak yang sedang berdialog. Dari sinilah kemudian makna akad diterjemahkan secara bahasa sebagai: “Menghubungkan antara dua perkataan, masuk juga di dalamnya janji dan sumpah, karena sumpah menguatkan niat berjanji untuk melaksanakan isi sumpah atau meninggalkannya. Demikian juga halnya dengan janji sebagai perekat hubungan antara kedua belah pihak yang berjanji dan menguatkannya”. Akad dalam terminologi ahli bahasa mencakup makna ikatan, pengokohan dan penegasan dari satu pihak atau kedua belah pihak.

Abu Bakar Al-Jashshash berkata: “Setiap apa yang diikatkan oleh seseorang terhadap satu urusan yang akan dilaksanakannya atau diikatkan kepada orang lain untuk dilaksanakan secara wajib, karena makna asal dari akad adalah ikatan lalu dialihkan kepada makna sumpah dan akad seperti akad jual beli dan yang lainnya, maka maksudnya adalah *ilzam* (mengharuskan) untuk menunaikan janji dan ini dapat terjadi jika ada harapan-harapan tertentu yang akan didapatkan pada waktu-waktu tertentu. Dinamakan jual beli, nikah, sewa menyewa, dan akad-akad jual beli yang lain karena setiap pihak telah memberikan komitmen untuk memenuhi janjinya dan dinamakan sumpah terhadap sesuatu dimasa mendatang sebagai akad karena pihak yang bersumpah telah mengharuskan dirinya untuk memenuhi janjinya baik dengan berbuat atau dengan meninggalkan.²⁶ Perkongsian (*syirkah*), bagi hasil

²⁶ Prof. Dr. Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Fiqh Muamalat Sistem Transaksi dalam Fiqh Islam* (Jakarta: AMZAH, 2010), hlm. 15.

(*mudhārabah*) dan yang lainnya dinamakan akad karena berupa wajibnya menunaikan janji seperti yang telah diisyaratkan oleh kedua belah pihak tentang pembagian untung, kerja dan mengharuskan dirinya, demikian juga janji dan suaka karena orang yang memberikan telah mewajibkan dirinya untuk menunaikan janjinya, demikian juga setiap syarat yang ditetapkan oleh seseorang bagi dirinya untuk melakukan sesuatu dimasa mendatang dinamakan akad”.

Dari sini maksud dari Al-Jashshash mendefinisikan akad sebagai setiap ucapan yang keluar untuk menggambarkan dua keinginan yang ada kecocokan dan didefinisikan juga bagi setiap ucapan yang keluar untuk menjelaskan satu keinginan seorang diri.

Adapun makna akad secara syar’i yaitu: “Hubungan antara *ijab* dan *qabul* dengan cara yang dibolehkan oleh syariat yang mempunyai pengaruh secara langsung”. Ini artinya bahwa akad termasuk dalam kategori hubungan yang mempunyai nilai menurut pandangan syara’ antara dua orang sebagai hasil dari kesepakatan antara keduanya yang kemudian dua keinginan itu dinamakan *ijab* dan *qabul*.²⁷

Adapun konsep akad dalam ekonomi syariah yaitu secara etimologis, adalah *al-rabtu baina athraf al-syai*, ikatan diantara ujung suatu perkara. Makna makna bahasa ini dapat dipahami, bahwa akad merupakan kesepakatan yang saling mengikat di antara pihak yang terlibat transaksi. Oleh sebab itu, suatu pembicaraan tertentu di antara pihak-pihak atas objek transaksi akan menjadikannya sebagai bukti kehendak untuk berakad. Dalam hukum Islam, suatu akad baru lahir setelah dilaksanakan pernyataan kehendak penawaran (*ijab*) dan pernyataan kehendak persetujuan (*qabul*).

Secara terminologis, istilah makna mempunyai dua makna, baik makna umum maupun makna khusus. Menurut makna umum, kalangan mazhab Malikiyah, Syafi’iyah, dan Hanabilah berpendapat bahwa akad

²⁷ Prof. Dr. Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Fiqh Muamalat Sistem Transaksi dalam Fiqh Islam* (Jakarta: AMZAH, 2010), hlm. 16-17.

adalah segala kesepakatan yang bersumber dari kehendak pihak-pihak yang berakad, baik kehendak tersebut bersumber dari satu pihak seperti akad wakaf, talak, hibah, maupun yang bersumber dari dua pihak seperti jual beli, sewa menyewa, wakalah dan gadai.

Sementara akad menurut makna khusus adalah ikatan antara ijab dan kabul dengan cara yang disyariatkan yang memberikan implikasi kepada objeknya. Dari makna khusus ini, dapat dipahami bahwa suatu akad dilakukan sebagai bukti adanya keinginan dan kerelaan para pihak dalam suatu transaksi dan dengan akad itu, maka akan menimbulkan akibat hukum terhadap objek yang diakadkan. Implikasi hukum ini, mengikat kepada para pihak, sehingga jika akad itu berupa jual beli, sementara pihak pembeli berkewajiban membayar harga objek jual belinya.

2. Syarat dan Rukun Akad

Para fukaha berbeda pendapat dalam memahami terminologi rukun-syara. Oleh sebab itu, para fukaha juga berbeda pendapat dalam menentukan rukun dan syarat. Hal ini karena definisi rukun memberikan implikasi dalam penentuan apa saja yang menjadi ketentuan-ketentuan yang esensial dan substantif dalam akad, sehingga dapat dikatakan sebagai rukun akad itu sendiri.²⁸

Menurut fukaha hanafiyah, rukun akad adalah apa saja yang eksistensi akad tergantung kepadanya dan merupakan unsur esensial dari akad tersebut. Dengan kata lain, ketentuan yang harus ada dalam setiap transaksi dan menjadi inti dari pelaksanaan transaksi tersebut. Dari sini mazhab Hanafiah berpendapat bahwa yang menjadi rukun akad adalah *ijab-qabul* (*shighat aqd*) saja. Hal ini karena hakikat dari suatu akad adalah ikatan antara *ijab* dan *qabul*, sementara yang lainnya

²⁸ Dr. Moh. Mufid, Lc., M. H. I., *Filsafat Hukum Ekonomi Syariah* (Jakarta: KENCANA, 2021), hlm. 90.

adalah sekedar *muqawwimat aqd* (pendukung akad), dan sebagai *lawazim aqd* (konsekuensi akad).

Berbeda dengan mazhab jumhur fukaha yang memahami definisi rukun sebagai apa saja yang eksistensi suatu akad tergantung kepadanya meskipun tidak merupakan unsur esensial dari akad tersebut. Berdasarkan pemahaman tersebut, mazhab jumhur fukaha membagi rukun akad menjadi tiga yaitu: (1) subjek akad (*aqid*); (2) objek akad (*ma'qud alaih*) dan pernyataan pelaku akad melalui ijab qabul (*shighat* akad).²⁹

Dengan demikian, perbedaan dalam pemahaman makna rukun berimplikasi terhadap ketentuan-ketentuan yang menjadi rukun dalam setiap akad. Sementara rukun akad dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES) Pasal 22 terdiri atas: pihak-pihak yang berakad; objek akad; tujuan pokok akad dan kesepakatan. Tujuan akad menjadi unsur penting dalam akad karena agar menegaskan jenis akad itu sendiri, sehingga menghindari terjadinya sengketa antara pihak-pihak yang berakad. Dalam KHES tujuan akad adalah untuk memenuhi kebutuhan hidup dan pengembangan usaha masing-masing pihak yang mengadakan akad (Pasal 25).

Adapun syarat akad dapat diuraikan sebagai berikut:

- a) Subjek akad (*aqid*) sebagai subjek hukum disyaratkan baligh dan berakal atau memenuhi kecakapan hukum. Dalam KHES Pasal 2 dinyatakan bahwa kriteria cakap hukum adalah: (1) seseorang dipandang memiliki kecakapan untuk melakukan perbuatan hukum dalam hal telah mencapai umur paling rendah 18 (delapan belas) tahun atau pernah menikah; (2) Badan usaha yang berbadan hukum atau tidak berbadan hukum, dapat melakukan perbuatan hukum

²⁹ Dr. Moh. Mufid, Lc., M. H. I., *Filsafat Hukum Ekonomi Syariah* (Jakarta: KENCANA, 2021), hlm. 91.

dalam hal tidak dinyatakan *taflis/pailit* berdasarkan putusan pengadilan yang telah memperoleh kekuatan hukum.

- b) Objek akad (*ma'qud alaih*) disyaratkan sebagai berikut: objek akad harus ada, objek akad merupakan sesuatu yang dihalalkan syariah, objek akad dapat diserahterimakan, objek akad diketahui pihak-pihak yang berakad dan objek akad termasuk barang yang memiliki manfaat. Dalam KHES Pasal 24 di jelaskan bahwa ketentuan objek akad adalah *amwal* atau jasa yang dihalalkan yang dibutuhkan oleh masing-masing pihak.
- c) Sighat akad, merupakan pernyataan kesepakatan pihak-pihak yang berakad yang dalam hal ini dinyatakan dalam ijab dan kabul. Oleh karena itu, ijab dan qabul disyaratkan memenuhi hal-hal sebagai berikut: pernyataan tersebut jelas menunjukkan ijab-kaful; pernyataan kedua pihak yang berakad bersesuaian antara ijab dan kabul; bersambunganya pernyataan ijab dan kabul serta keinginan untuk melakukan akad pada saat terjadinya transaksi.

Dengan demikia, apapun jenis akad yang dilakukan pihak-pihak yang berakad harus memenuhi ketentuan-ketentuan dalam syarat dan rukun akad sebagai bagian yang esensial dan substantif terjadinya suatu akad. Hal ini karena terjadinya suatu akad memberikan akibat hukum yang saling mengikat kepada para pihak yang berakad. Oleh sebab itu, keabsahan atau legalitas suatu akad berimplikasi secara langsung kepada perpindahan hak atas objek akad yang disepakatinya.³⁰

3. Asas-Asas Akad

Istilah asas berasal dari bahasa Arab yang berarti dasar atau landasan, sedangkan secara terminologi, yang dimaksud dengan asas adalah nilai-nilai dasar yang menjadi bahan pertimbangan untuk melakukan perbuatan. Karena nilai-nilai dasar itu sangat berpengaruh

³⁰ Dr. Moh. Mufid, Lc., M. H. I., *Filsafat Hukum Ekonomi Syariah* (Jakarta: KENCANA, 2021), hlm. 92.

terhadap perbuatan atau perilaku manusia secara lahiriah (akhlak), maka nilai-nilai dasar tersebut harus mengandung unsur-unsur kebenaran hakiki.

Rumusan asas-asas dalam hukum akad syariah bersumber dari Al-Qur'an dan As-Sunnah. Upaya ini dimaksudkan agar asas-asas yang dijadikan sebagai dasar hukum penyusunan akad mengandung kebenaran yang bersumber dari Allah. Apabila digali dari sumber syariat, keberadaan asas-asas yang terkait dengan hukum akad sangatlah beragam, diantaranya:

a) Asas *Ibadah* (Asas Diniatkan Ibadah)

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

"Dan aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku".

Dengan demikian, adanya keyakinan terhadap unsur ketuhanan dalam aspek ibadah merupakan hal yang prinsip dalam Islam. Disamping akidah, suatu perbuatan akan bernilai ibadah apabila sesuai dengan hukum syara' yang telah ditetapkan. Keberadaan asas inilah yang menjadi perbedaan mendasar antara hukum akad syariah dengan hukum akad lainnya.³¹

b) Asas *Hurriyyah at-Ta'aqud* (Asas Kebebasan Berakad)

Asasa ini merupakan wujud dari asas kebebasan berakad. Masing-masing pihak yang akan mencapai tujuan akad mempunyai kebebasan untuk mengadakan penyusunan akad (*freedom of making contract*). Pengertian asas kebebasan berakad dalam hukum konvensional. Perbedaannya bahwa kebebasan berakad dalam Islam adalah kebebasan yang bersifat terikat dengan hukum syara'. Maka dari itu, kebebasan berakad itu akan dibenarkan selama syarat-syarat dikemukakan tidak bertentangan dengan ketentuan prinsip-prinsip syariah.

³¹ Hariman Surya Siregar, M. Ag., dan Koko Khoerudin, M. Pd.I., *Fikih Muamalah Teori dan Implementasi* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), hlm. 2.

c) Asas *al-Musawah* (Asas Persamaan)

Muamalah merupakan ketentuan hukum yang mengatur hubungan sesama manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup. Di dalam Al-Qur'an dijelaskan bahwa Allah telah melebihkan sebagian kamu dari sebagian yang lain dalam hal rezeki. Namun, hikmah yang dapat diambil dari adanya perbedaan tersebut agar di antara mereka saling kerja sama. Dengan adanya perilaku saling membutuhkan, maka setiap manusia memiliki kesamaan hak untuk mengadakan perikatan. Dikatakan demikian karena pada prinsipnya manusia adalah sama.

d) Asas *at-Tawwazun* (Asas Keseimbangan)

Hukum Islam tetap menekankan perlunya berpegang pada asas kesetimbangan, meskipun secara faktual masing-masing pihak yang akan mengadakan akad memiliki berbagai latar belakang yang berbeda. Karena asas keseimbangan dalam akad terkait dengan pembagian hak dan kewajiban. Misalnya, ada hak mendapatkan keuntungan dalam investasi, berarti harus disertai kewajiban menanggung risiko.³²

e) Asas *Mashlahah* (Asas Kemaslahatan)

Tujuan mengadakan akad pada hakikatnya adalah untuk mencapai kemaslahatan bagi masing-masing pihak. Pengertian maslahat dalam Islam meliputi dimensi kehidupan dunia dan akhirat. Dan untuk mencapai kemaslahatan, maka kaidah fikih yang berlaku:

حَيْثُمَا يَكُونُ الشَّرْعُ تَكُونُ الْمَصْلَحَةُ

“Apabila hukum syara’ dilaksanakan, maka pastilah tercipta kemaslahatan dicapai dan mencegah timbulnya kemudaratatan, dalam fikih dijumpai adanya hak khair. Maksud hak khair adalah hak yang memberikan opsi kepada para pihak untuk meneruskan

³² Hariman Surya Siregar, M. Ag., dan Koko Khoerudin, M. Pd.I., *Fikih Muamalah Teori dan ...*, hlm. 22.

atau membatalkan akad karena adanya sebab yang merusak keridhaan.³³

4. Macam-Macam Akad

a. Pembagian akad ditinjau dari tujuannya

- 1) Akad Komersial
- 2) Akad Sosial
- 3) Akad Jaminan

b. Pembagian akad ditinjau dari karakternya

- 1) Akad yang mengikat kedua belah pihak
- 2) Akad yang mengikat salah satu pihak saja
- 3) Akad yang tidak mengikat kedua belah pihak

c. Pembagian akad ditinjau dari konsekuensinya

- 1) Memindahkan kepemilikan barang
- 2) Tidak memindahkan kepemilikan barang³⁴

5. Saksi dalam Jual Beli

Jual beli dianjurkan dihadapan saksi, berdasarkan firman Allah QS. Al-Baqarah/2: 282:

وَشَا هَدَ ذَلِكَ عِنْدَ الْبَيْعِ وَالشِّرَاءِ

“Dan persaksikanlah apabila kalian berjual beli”.

Demikian ini karena jual beli yang dilakukan dihadapan saksi dapat menghindarkan terjadinya perselisihan dan menjauhkan diri dari sikap saling menyangkal. Oleh karena itu, lebih baik dilakukan, khususnya bila barang dagangan tersebut mempunyai nilai yang sangat penting (mahal). Bila barang dagangan itu nilainya sedikit, maka tidak dianjurkan mempersaksikannya. Ini adalah pendapat Imam Syafi'i, Hanafiyah, Ishak, Ayyub.

Adapun menurut Ibnu Qudamah, bahwa mendatangkan saksi dalam jual beli adalah kewajiban yang tidak boleh ditinggalkan.

³³ Hariman Surya Siregar, M. Ag., dan Koko Khoerudin, M. Pd.I., *Fikih Muamalah Teori dan Implementasi* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), Hlm. 21-24.

³⁴ Dr. Muhammad Arifin bin Badri, MA, *Panduan Praktis Fikih Perniagaan Islam* (Jakarta: Darul Haq, 2018), hlm. 27-36.

Pendapat ini diriwayatkan dari Ibnu Abbas dan diikuti oleh Atha dan Jabir.³⁵

6. Hal-Hal yang Merusak Akad

Para pakar hukum Islam sepakat bahwa suatu akad (kontrak) dipandang tidak sah atau sekurang-kurangnya dapat dibatalkan apabila terdapat hal-hal sebagai berikut:

- a. Keterpaksaan (*al-ikhrāh*)
- b. Kekeliruan pada Objek Akad (*al-ghalath*)
- c. Penipuan (*tadlis*) dan Tipu Muslihat (*taghrir*)

7. Berakhirnya Suatu Akad (*Intihā al-Aqd*)

Menurut hukum Islam, akad dapat berakhir disebabkan terpenuhinya tujuan akad (*tahqia gharadh al-aqd*, pembatalan (*fasakh*), putus demi hukum (*infasakh*), kematian (*al-wafāh*), dan tidak ada persetujuan (*adam al-ijāzah*). Dari pihak yang memiliki kewenangan dalam mengurus kontrak (akad) *mauquf*, yakni akad yang keabsahannya bergantung pada pihak lain.³⁶

D. Macam-Macam Jual Beli

Jual beli dapat ditinjau dari beberapa segi. Ditinjau dari segi hukumnya, jual beli ada dua macam, jual beli yang sah menurut hukum dan batal menurut hukum.

1. Jual beli yang di larang dan batal hukumnya adalah sebagai berikut:
 - a) Barang yang dihukumkan najis oleh agama, seperti anjing, babi, berhala, bangkai, dan khamar.
 - b) Jual beli sperma (mani) hewan, seperti mengawinkan seekor domba jantan dengan betina agar dapat memperoleh turunan.
 - c) Jual beli anak binatang yang masih berada dalam perut induknya.
 - d) Jual beli *gharar*, yaitu jual beli yang samar sehingga ada kemungkinan terjadi penipuan.

³⁵ Dr. Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah Fiqh Muamalah* (Jakarta: KENCANA PRENADAMEDIA GROUP, 2013), hlm. 105.

³⁶ *Ibid.*, Dr. Moh. Mufid, Lc., M. H. I., *Filsafat Hukum Ekonomi ...*, hlm. 92-94.

2. Jual beli yang dilarang dan sah hukumnya adalah sebagai berikut:
- a) Menemui orang desa sebelum mereka masuk ke pasar untuk membeli benda-bendanya dengan harga yang semurah-murahnya, sebelum mereka tahu harga pasaran, kemudian di jual dengan harga yang setinggi-tingginya.
 - b) Menawar barang yang sedang ditawarkan oleh orang lain.
 - c) Jual beli dengan Najasy (menambah atau melebihi harga temannya).
 - d) Menjual diatas penjualan orang lain.³⁷

Kemudian jika akad dilihat dari sifat yang diberikan syaraa' atas kelengkapan rukunnya, terbagi menjadi akad *shahih* dan *ghair shahih*, menurut pandangan mayoritas ulama. Akad *shahih* adalah akad yang rukun dan syaratnya terpenuhi dengan sempurna, sedangkan akad *ghair shahih* sebaliknya dan biasa disebut dengan akad *batil* atau *fasid* (*interchangeable*).

Menurut Hanafiyah, akad jual beli terbagi menjadi *shahih*, *fasid* dan *batil*. Akad *Shahih* adalah akad yang disyariatkan secara asalnya (rukun terpenuhi secara sempurna) ataupun sifatnya (syarat yang melekat dalam akad terpenuhi) dan tidak berhubungan dengan hak orang lain serta tidak ada *khiyar* di dalamnya. Akad ini mempunyai implikasi hukum, yakni pidahnya kepemilikan barang dan adanya penyerahan harga.

Akad *batil* adalah akad yang salah satu rukunnya tidak terpenuhi. Artinya, penjual bukan merupakan orang yang berkompeten (tidak memiliki *ahliyah* atau *wilayah*), atau objek akad tidak bisa diserahkan, seperti akad jual beli yang dilakukan orang gila atau jual beli narkoba.

Akad *fasid* adalah akad yang secara asal di syariatkan, tetapi terdapat masalah atas sifat akad tersebut. Seperti, jual beli *majhul* (barang tidak dispesifikasi secara jelas) yang dapat mendatangkan perselisihan, menjual rumah tanpa menentukan rumah mana yang dijual dari beberapa

³⁷ Prof. Dr. H. Hendi Suhendi, M. Si., *Fiqh Muamalah* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2016), hlm. 75-83.

rumah yang dimiliki. Menurut mayoritas ulama, kedua akad ini tidak diakui adanya pemindahan kepemilikan.³⁸

E. Peraturan Hukum Islam terhadap Jual Beli Online

1. Pengertian Jual Beli Online

Kata *E-Commerce* berasal dari kata *electronic commerce*. Kata *electronic* berarti ilmu elektronika, sedangkan kata *commerce* berarti perdagangan atau perniagaan. Jadi kata *electronic e-commerce* telah dikenal dalam pengertian bahasa Indonesia dengan istilah "*perniagaan elektronik*". Pengertian *e-commerce* secara definitif ditemui beberapa pengertian salah satunya yang dikemukakan Richard Hill dan Jonathan Rosenoer, sebagaimana dikutip Gemala Dewi, sebagai berikut : "*Istilah perdagangan elektronik mengacu kepada transaksi perdagangan yang melibatkan organisasi dan individu berdasarkan pemrosesan dan pemindahan data digital, termasuk teks, suara, gambar, dan dilakukan oleh network secara terbuka (seperti internet) atau yang dilakukan secara tertutup (seperti OAI atau minitel) yang memiliki hubungan ke seluruh jaringan network yang terbuka.*"³⁹

Di sisi lain, dalam transaksi jual beli online, pihak-pihak yang berelasi di dalamnya melakukan hubungan hukum difasilitasi melalui suatu bentuk perjanjian yang dibuat secara elektronik dan dalam sesuai dengan Pasa 1 angka 17 Informasi dan Transaksi Elektronik Undang-Undang (UU ITE) sebagaimana dimaksud dalam kontrak elektronik yaitu perjanjian terkandung dalam dokumen elektronik atau media elektronik lainnya. Penjual dalam penawaran barang atau jasa secara elektronik wajib menyediakan informasi yang relevan tentangnya apa syarat perjanjian kepada konsumen dan detail produk yang dijual secara lengkap dan benar. Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat ditarik unsur-unsurnya perdagangan online, yaitu:

³⁸ Dimyauddin Djuwaini, *Pengantar Fiqh Muamalah* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 81-82.

³⁹ Fauzi Muhammad, S. Ag., M. Ag., dan Drs. Baharuddin Ahmad, M. H. I., *Fikih Bisnis Syariah Kontemporer* (Jakarta: KENCANA, 2021), hlm. 37-38.

- a. Adanya kontrak dagang
 - b. Kontrak dilaksanakan melalui media elektronik
 - c. Kehadiran fisik para pihak tidak diperlukan
 - d. Kontrak berlangsung di jaringan publik
 - e. Sistemnya terbuka yaitu dengan internet.⁴⁰
2. Mekanisme dan Proses Jual Beli Online (*E-Commerce*)
- Kontrak jual beli secara elektronik ini terdiri dari beberapa tipe, yaitu:
- a. Kontrak melalui *Chatting* dan *Video Conference*.
 - b. Kontrak melalui (*Electronic Mail*) *e-mail*.
 - c. Kontrak melalui *Web* (situs).

3. Faktor Penyebab Berkembangnya *E-Commerce*

Perkembangan yang sangat cepat berkaitan dengan *e-commerce* ini, menurut Idra Safitri, sebagaimana dikutip oleh Abdul Ghafur Anshari, disebabkan oleh faktor-faktor berikut :

- a. *E-commerce* memiliki kemampuan yang menjangkau lebih banyak pelanggan dan setiap saat pelanggan dan dapat mengakses seluruh informasi yang *up date* dan terus menerus.
- b. *E-commerce* dapat mendorong kreativitas dari pihak penjual secara cepat dan tepat dan pendistribusian informasi yang di sampaikan berlangsung secara periodik.
- c. *E-commerce* dapat menciptakan efisiensi yang tinggi, murah, serta informatif.
- d. *E-commerce* dapat meningkatkan kepuasan pelanggan dengan pelayanan yang cepat, mudah, aman, dan akurat.⁴¹

4. *E-Commerce* Perspektif Hukum Islam

Dalam bidang muamalah, sebagaimana sudah dijelaskan sebelumnya, di mana dikenal suatu asas, yaitu asas kebolehan atau

⁴⁰ Muhammad Ikhsan Lubis, *Online Buying and Selling Transactoins Under International Private Law*, Faculty of Sharia an Law, UIN Sumatera, Medan-Indonesia, *Journal of Private and Commercial Law* Volume 2 No. 1, Mei 2018, hlm. 19.

⁴¹ *Ibid.*, Fauzi Muhammad, S. Ag., M. Ag., ..., *Fikih Bisnis Syariah ...*, hlm. 50-51.

mubah. Seperti yang di firmankan Allah dalam Al-Qur'an, sebagai berikut:

لا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا ...

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya ...”.

Untuk mengetahui apakah *e-commerce* bertentangan atau tidak dari perspektif perikatan Islam, maka *e-commerce* harus sesuai dengan rukun dan syarat akad menurut hukum perikatan Islam. Adapun rukun dan syarat yang harus dipenuhi dalam suatu akad, menurut Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah ada empat, yakni: (1) Pihak-pihak yang berakad, (2) Objek akad, (3) Tujuan pokok akad, dan (4) kesepakatan. Mengenai objek *e-commerce* harus memenuhi syarat objek akad, yaitu: (1) Telah ada pada waktu yang ditentukan, (2) Dibenarkan oleh Syari'at, (3) Harus jelas dan diketahui, dan (4) dapat diserahkan.

5. Etika Jual Beli Online Dalam Islam

Jual beli online juga tidak lepas dari beberapa kelemahan. Tidak bertemunya penjual dan pembeli secara langsung menimbulkan celah bagi salah satu pihak melakukan tindakan wanprestasi. Hal ini terjadi karena dalam berinteraksi jual beli online tidak semua menerapkan etika bermuamalah. Berikut ini beberapa masalah yang terjadi akibat tidak diterapkannya etika dalam jual beli online:

- a) Setelah ditransfer oleh pembeli, penjual kabur
- b) Pembeli merasa ditipu penjual lantaran barang tidak sesuai
- c) Penipuan yang dilakukan penjual dengan mengambil ulang barang yang sudah dibeli pembeli.
- d) Pembeli membatalkan pembelian secara sepihak
- e) Pembeli menipu dengan cara mengirim bukti transfer palsu
- f) Tertipu pihak yang memegang rekening bersama.⁴²

⁴² Zulkarnain Muhammad Ali, *Etika Jual Beli Online dalam Islam*, Institut Agama Islam Tazkia & STIU Darul Hikmah, P-ISSN:2442-6520, <https://ojs.stiudarulhikmah.ac.id/>

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan sebuah kegiatan untuk tujuan Penulisan guna mengetahui pandangan terhadap suatu fenomena dengan cara mengumpulkan serta menganalisa data secara rasional, empiris, dan sistematis.⁴³ Metode penelitian dalam menyusun skripsi ini adalah sebagai berikut:

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada skripsi ini yaitu penelitian lapangan (field research), yaitu penelitian langsung yang dilakukan untuk menggambarkan dan mendeskripsikan suatu kelompok yang nantinya akan menemukan makna dengan cara menyelidiki proses sehingga memperoleh pengertian dan pemahaman yang mendalam dari individu, kelompok maupun situasi.⁴⁴ Penulis terjun langsung untuk mencari informasi dan melihat bagaimana fenomena jual beli akun pada game online Pubg Mobile di lapangan.

Maka dari itu, jenis penelitian yang diambil adalah penelitian kualitatif (qualitative research), karena penelitian ini mengharuskan penulis hadir di lapangan untuk mengamati fenomena yang terjadi serta berinteraksi langsung dengan para informan terkait pemahamannya mengenai mekanisme atau praktik jual beli akun yang terdapat pada aplikasi *Game Online Pubg Mobile*.

Penelitian kualitatif yaitu mengamati individu dalam suatu lingkungan kemudian berinteraksi langsung dengan mereka dan menyimpulkan pendapat-pendapat mereka terkait dunia sekitar. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata, yang dimaksud penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisa suatu fenomena, kejadian, peristiwa, pemikiran maupun aktivitas sosial individu maupun kelompok.⁴⁵

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan "Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif R&D"* (Bandung : Alfabeta, 2019), hlm. 3

⁴⁴ Emzir, *Metodologi Penelitian Kualitatif (Analisis Data)* (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 20.

⁴⁵ Nasution, *Metodologi Penelitian Naturalistik Kualitatif* (Bandung : Tarsito, 2003), hlm.

Menurut Bogdan dan Taylor, penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dengan cara mengamati perilaku maupun ucapan orang-orang yang diamati.⁴⁶ Agar mendapatkan data-data yang relevan, cara yang digunakan meliputi: jenis penelitian, sumber data (objek dan subjek penelitian), teknik pengumpulan data dan teknik analisis data. Penulisan kualitatif pasti mengarah pada metode studi kasus (case study), yaitu proses penelitian yang mengkaji fenomena nyata (real life) yang bersifat kontemporer dengan cara melakukan pengumpulan data secara detail dan mendalam yang berhubungan dengan subjek penelitian melalui beberapa sumber data.⁴⁷

Menurut Lincoln dan Guba, terdapat keuntungan menggunakan metode studi kasus dalam penelitian kualitatif, diantaranya:⁴⁸

1. Studi kasus menghasilkan pandangan dari subjek yang diteliti.
2. Studi kasus menyajikan uraian yang mirip dan dialami oleh pembaca pada kehidupan sehari-harinya.
3. Studi kasus memperlihatkan efektivitas hubungan penulis dan responden.
4. Studi kasus memberikan hasil yang mendalam sebagai penilaian.

Tujuan penelitian studi kasus pada dasarnya untuk mengetahui suatu hal secara mendalam dan rinci. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan sejauh mana para pemain atau *Player Pubg Mobile* baik di virtual berbagai daeran maupun di Purwokerto mengetahui tata cara jual beli online yang baik sesuai syariat Islam.

B. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan empiris normatif, yaitu pendekatan dengan menggunakan akun Pubg Mobile secara langsung dan sharing kepada sesama pemain *game online* pubg mobile di lingkungan virtual

⁴⁶ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2016), hlm. 4.

⁴⁷ Siti Kholifah dan I Wayan Suyadnya, *Metodologi Penelitian Kualitatif (Berbagi Pengalaman dari Lapangan)* (Depok : Raja Grafindo Persada, 2018), hlm. 188.

⁴⁸ Dedi Mulyana. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2004), hlm. 201.

di berbagai daerah dan di Purwokerto yang kemudian ditelaah menggunakan nash yang berkaitan dengan jual beli akun pada game online Pubg Mobile baik melalui al-Qur'an, Sunnah maupun hadist.⁴⁹ Tujuannya untuk mengetahui apa yang salah dan bagaimana cara yang benar dalam penerapan akad pada transaksi pinjam meminjam secara online terutama pada jual beli akun melalui rekening bersama di virtual. Subjek penelitian merupakan benda, hal atau organisasi tempat data Penelitian terjadi sebuah fenomena. Semua penelitian bisa dilakukan apabila terdapat subjek didalamnya, karena pada dasarnya penelitian dilakukan karena terdapat persoalan yang harus dipecahkan. Hal yang bisa dilakukan adalah dengan cara mengumpulkan informasi dari subjek penelitian sebanyak-banyaknya.⁵⁰ Subjek penelitian dalam skripsi ini adalah pemain atau *Player Pubg Mobile*. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), yang dimaksud objek penelitian adalah sasaran atau tujuan penelitian guna menemukan data yang objektif dan valid. Cara menentukan objek penelitian adalah dengan cara menyesuaikan masalah pada latar belakang yang sudah ditulis. Penentuan objek penelitian harus saling terkait, tidak terpisahkan, tidak melanggar akademis dan fokus agar mendapatkan impresi.⁵¹

C. Sumber Data

Sumber data penelitian merupakan kata-kata serta tindakan dari orang-orang yang sedang diamati dan bahan pendukung lainnya (data tertulis, dokumentasi dan statistik). Dalam penelitian ini terdapat 2 (dua) jenis sumber data, yaitu:

1) Sumber Data Primer

Data primer adalah sumber data yang didapatkan secara langsung oleh penulis dari narasumber terkait dengan permasalahan yang sedang diteliti.⁵²

Untuk mendapatkan data-data tersebut, penulis melakukan wawancara

⁴⁹ Khairun Nasution, *Pengantar Studi Islam* (Yogyakarta : ACADEMIA dan TAZZAFI, 2009), hlm. 153.

⁵⁰ Suaharsismi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1998), hlm. 200.

⁵¹ Nyoman Kutha Ratna, *Metodologi Penelitian (Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya)* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), hlm. 7.

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, hlm. 296.

kepada 6 Pemain atau *Player* pubg mobile. Penulis mengambil atau mewawancarai melalui virtual dengan mengisi google form. Adapun syarat menjadi narasumber dalam penelitian ini adalah:

- a) Player Pubg Mobile baik di virtual maupun di daerah Purwokerto.
- b) Pernah melakukan transaksi jual beli akun *game online* Pubg Mobile via rekening bersama.
- c) Mengetahui mekanisme atau proses jual beli akun tersebut.

2) Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan data tidak langsung yang diperoleh penulis sebagai penunjang atau tambahan dari data primer yang sudah didapatkan.⁵³ Dalam penelitian ini, yang menjadi sumber data sekunder adalah: kajian buku-buku, karya tulis ilmiah, website berita, artikel dan internet resources sebagai literature yang sesuai dengan pembahasan penelitian yaitu terkait dengan bagaimana praktik jual beli akun melalui rekening bersama pada *game online* Pubg Mobile serta bagaimana pandangan menurut hukum ekonomi syariah.

Terdapat pula data tambahan berupa kuesioner yang disebarakan melalui media sosial kepada para *player* Pubg Mobile. Kriteria responden sebagai berikut :

- a) Player Pubg Mobile baik itu secara virtual maupun di daerah Purwokerto.
- b) Pernah melakukan transaksi jual beli akun Pubg Mobile via rekening bersama.

D. Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian jenis kualitatif, penulis menggunakan 3 (tiga) metode pengumpulan data untuk mendapatkan data yang sesuai dengan fenomena yang terjadi, yaitu:

⁵³ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan..., hlm. 297.

1. Observasi

Saat melakukan penelitian pada suatu fenomena perlu dilakukan pengamatan sendiri maupun melalui orang lain. Observasi merupakan salah satu cara metode pengumpulan data dengan cara mengamati objek penelitian maupun peristiwa baik berupa fenomena alam yang terjadi dan juga manusia sebagai benda hidup yang bergerak dan dinamis maupun benda-benda mati lainnya. Observasi diartikan sebagai suatu perhatian terhadap sebuah kejadian, gejala atau segala sesuatu yang terjadi. Menurut Sutrisno Hadi, observasi merupakan suatu proses kegiatan yang saling berhubungan dan prosesnya tersusun dari beberapa proses biologis dan psikologis. Hal-hal penting ketika melakukan observasi adalah terdapat pada proses pengamatan dan ingatan.⁵⁴

Definisi observasi atau pengamatan adalah sebuah metode penelitian sebagai sebuah perhatian yang terfokus pada suatu kejadian, gejala atau sesuatu dengan tujuan untuk menfsirkannya, mengungkapkan faktor-faktor penyebabnya dan menemukan kaidah-kaidah yang mengaturnya Observasi dapat dilakukan sendiri oleh penulis maupun menggunakan pengamatan orang lain.⁵⁵

Dalam proses pelaksanaan pengumpulan data, penuli melakukan observasi dengan cara tidak ikut terlibat secara langsung dalam kegiatan yang sedang diamati dan hanya sebagai pengamat atau penonton terhadap fenomena yang menjadi topik penelitian. Proses observasi ini disebut nonparticipant observation atau observasi non-partisipan.⁵⁶

Terdapat kelebihan dan kekurangan jika melakukan observasi nonpartisipasn. Kelebihannya adalah mengurangi bias pengaruh penulis pada fenomena yang sedang diteliti karena penulis tidak ikut serta didalamnya. Kekeurangannya adalah penulis akan kesulitan memahami

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, hlm. 203.

⁵⁵ Emzir, *Metodologi Penelitian Kualitatif ...*, hlm. 37-38.

⁵⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan ...*, hlm. 203.

secara mendalam terkait situasi untuk memahami semua aspek dari topik penulisan.⁵⁷

Dalam hal ini, penulis melakukan pengamatan terhadap Player Pubg Mobile baik secara virtual maupun di daerah Purwokerto yang pernah melakukan transaksi jual beli akun *game online* Pubg Mobile via rekening bersama. Tujuannya untuk mengetahui sejauh mana mahasiswa mengetahui hukum Islam yang berlaku pada kegiatan transaksi jual beli online secara syari'at Islam.

2. Wawancara (Interview)

Wawancara merupakan salah satu teknik yang dapat diterapkan untuk tujuan pengumpulan data. Secara umum, wawancara berarti suatu kegiatan interaksi tanya jawab antara pewawancara dengan informan baik individu maupun secara berkelompok. Wawancara dapat dilakukan secara langsung maupun menggunakan via telepon.⁵⁸

Jenis wawancara yang dilakukan penulis adalah wawancara tidak terstruktur, yakni wawancara dengan mengajukan pertanyaan bebas dan tidak menggunakan pedoman yang sistematis dalam proses pengumpulan datanya. Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan secara garis besar dan mendengarkan pendapat dari narasumber. Kemudian, dari jawaban narasumber akan muncul pertanyaan yang akan lebih mengarah pada suatu masalah yang sedang diteliti.⁵⁹

Wawancara mengambil sampel 6 Pemain atau *Player* Pubg Mobile baik secara virtual maupun di daerah Purwokerto yang pernah melakukan transaksi jual beli akun *game online* Pubg Mobile via rekening bersama. Tujuannya untuk mengetahui sejauh mana mahasiswa mengetahui hukum Islam yang berlaku pada kegiatan transaksi jual beli online secara syari'at

⁵⁷ Emzir, *Metodologi Penelitian Kualitatif ...*, hlm. 40.

⁵⁸ Sugiono, *Metode Penelitian ...*, hlm. 195.

⁵⁹ Sugiono, *Metode Penelitian ...*, hlm. 195.

Islam. Wawancara dilakukan menggunakan telepon seluler atau secara online.

3. Kuesioner

Pada penelitian ini penulis juga menggunakan metode kuesioner dalam mengumpulkan data. Metode ini dianggap lebih efisien mengingat responden yang diteliti banyak dan mencakup wilayah yang luas. Kuesioner adalah seperangkat pertanyaan tertulis yang ditujukan untuk para responden guna melengkapi data. Penyebaran kuesioner dilakukan melalui internet (google form). Jenis kuesioner yang digunakan adalah kuesioner tertutup, sehingga responden langsung menjawab pada pilihan yang sudah disediakan saja. Alasan Penulis menggunakan kuisisioner adalah hanya sebagai pendukung saja.⁶⁰

Beberapa prinsip dalam penelitian angket menurut Uma Sekaran, yaitu:

- a) Isi dan tujuan pertanyaan harus jelas.
- b) Bahasa yang digunakan harus sesuai dengan bahasa yang sering digunakan oleh responden.
- c) Tipe dan bentuk pertanyaan (pertanyaan terbuka atau pertanyaan tertutup).
- d) Pertanyaan tidak boleh mendua (double-barreled) untuk satu poin.
- e) Tidak menanyakan hal yang sekiranya responden sudah lupa.
- f) Dilarang mengajukan pertanyaan yang sifatnya menggiring pada
- g) Jawaban yang baik atau jelek saja.
- h) Pertanyaan pada kuesioner sebaiknya jangan terlalu Panjang.
- i) Urutan dalam penulisan kuesioner harus terstruktur, dimulai dari hal umum menuju yang lebih spesifik. Prinsip pengukuran harus menghasilkan data yang valid dan realibilitasnya tinggi. Penampilan

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, hlm. 199-200.

angket atau kuesioner mempengaruhi keseriusan responden dalam mengisi angket.

4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah sejumlah fakta nyata yang tersimpan dalam bentuk surat, catatan kecil, foto dan sebagainya.⁶¹ Dokumentasi juga disebut sebagai salah satu metode pengumpulan data yang digunakan untuk menelusuri data historis.⁶² Pengumpulan dokumentasi didapat dari buku-buku, foto-foto, dan laporan lain terkait proses atau mekanisme transaksi jual beli akun pada *game online* Pubg Mobile via rekening bersama.

E. Metode Analisa Data

Pada pendekatan studi kasus, proses analisis data meliputi aktivitas untuk membuat deskripsi secara rinci dari sebuah fenomena yang terjadi pada suatu tempat.⁶³ Dari data yang sudah diperoleh dengan berbagai sumber.

Teknik pengumpulan data dan pengamatan yang dilakukan secara terus menerus maka mengakibatkan variasi data menjadi tinggi. Menurut Susan menentukan berapa banyak data yang dibutuhkan untuk menarik sebuah kesimpulan atau teori. Menurut Bogdan, analisis data adalah sebuah proses kegiatan untuk mencari dan menyusun secara sistematis terhadap data yang sudah diperoleh dari hasil observasi, wawancara (baik secara langsung maupun tidak langsung), catatan-catatan yang terjadi di lapangan, dan bahan-bahan lain (jurnal, artikel, majalah, dan lain-lain) dengan tujuan untuk diinformasikan kepada orang lain dan dapat dengan mudah dipahami.

Analisis data pada pendekatan kualitatif adalah proses mencari data dari wawancara/kuesioner/angket berdasarkan catatan di lapangan beserta dokumentasi yang disusun datanya secara sistematis dan mudah dipahami

⁶¹ Pupu Saeful Rahmat, "Penelitian Kualitatif", Jurnal, Vol. 5 No. 9, tahun 2009, hlm. 7.

⁶² Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Kencana, 2007), hlm. 124-125.

⁶³ Siti Kholifah dan I Wayan Suyadnya, *Metodologi Penelitian Kualitatif...*, hlm. 208.

dengan cara mengorganisasikan data kedalam beberapa kategori dan menjabarkannya serta membuat kesimpulan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam Penulisan ini mengacu pada konsep Milles & Huberman yaitu interactive model yang diklasifikasi dalam 3 (tiga) tahap:

a. Reduksi Data (Data Reduction)

Reduksi data adalah suatu bentuk analisis yang tujuannya untuk mempertajam, memilih, memfokuskan, membuang dan Menyusun data dalam suatu cara agar kesimpulan akhir dapat digambarkan. Dalam penelitian lapangan terdapat laporan rinci yang diperoleh dari pengumpulan data. Data yang didapatkan dari lapangan kemudian Stainback, belum ada panduan pasti untuk peneliti kualitatif dalam disusun secara sistematis agar lebih mudah dikendalikan dan mempermudah penulis dalam memilih data yang diperlukan.

b. Model Data (Data Display)

Kumpulan data yang sudah didapatkan memungkinkan penulis untuk menarik sebuah kesimpulan supaya tidak mengalami kesulitan akibat banyaknya hasil dari lapangan. Dengan demikian penulis dapat menguasai data yang demikian banyaknya. Biasanya, penelitian kualitatif analisis datanya berbentuk teks naratif.

c. Penarikan Kesimpulan (Verifikasi)

Dari hasil pengumpulan data dilapangan data yang didapatkan masih kabur dan meragukan, maka dengan melakukan verifikasi akan didapatkan kesimpulan yang jelas dan pasti. Verifikasi dilakukan dengan cara melihat kembali reduksi data maupun display data sehingga didapatkan kesimpulan yang tidak menyimpang.⁶⁴

⁶⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, hlm. 318.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bersifat kualitatif, yaitu data yang dihasilkan berupa deskripsi dari hasil pengamatan penulis. Data diperoleh dari wawancara langsung melalui *online* dan hasil kuesioner yang diisi oleh para *player* pubg mobile mobile. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana mahasiswa mengetahui praktik jual beli akun pada aplikasi *game online* pubg mobile secara hukum ekonomi syariah.

A. Mekanisme Praktik Jual Beli Akun melalui Rekening Bersama pada Aplikasi *Game Online Pubg mobile*

1. Profil Game Online Pubg Mobile

Pubg mobile atau *Player Unknown's Battlegrounds* adalah *game royal fighting multiplayer online* yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Pubg Corporation, anak perusahaan penerbit *bluehole* dari Korea. Tetapi belakangan ini telah hadir PUBG MOBILE yaitu permainan Pubg Mobile yang bisa dimainkan melalui *smartphone*. Pada dasarnya kedua permainan ini adalah sama saja hanya dibedakan dari perangkat yang digunakan untuk bermain. Lightspeed dan Quantum Studio adalah perusahaan yang mengusung permainan ini untuk versi mobile atau *smartphone*. Terdapat dua *platform* yang telah disediakan PUBG MOBILE yaitu untuk versi Android dan versi IOS.

Brendan Greene adalah seseorang yang menciptakan game Pubg Mobile beraliran *battle royale* ini. Menurut esportnesia.com, game yang beraliran *battle royale* adalah sebuah persepsi permainan dimana sekumpulan pada sebuah area yang cukup terbatas dan memaksa para pemainnya untuk saling menyisihkan satu dengan yang lainnya hingga hanya ada satu pemenang saja.⁶⁵ Meskipun beraliran *battle royale*, pubg mobile bukanlah pencetus awal dari permainan dengan aliran tersebut. Game dengan aliran serupa sudah pernah dibuat beberapa

⁶⁵ Kevino, 2018, Esportnesia.com, 2018.

tahun sebelumnya namun mulai terkenal saat game pubg mulai diperkenalkan.⁶⁶ Game ini berhasil dilakukan oleh pubg serta dengan berjalannya waktu.

Training Mode, Classic Mode, dan Arcade Mode merupakan beberapa mode permainan di dalam game pubg mobile. *Training Mode* adalah sebuah mode dimana pemain bisa mempelajari cara menggunakan senjata, perlengkapan senjata dan kendaraan. *Training Mode* ini disediakan untuk pemain yang ingin memperdalam kemampuan atau *skill* mereka dalam bermain pubg mobile.

Dalam mode klasik (*Classic Mode*), di dalam tempat yang sama para pemain akan dikumpulkan dengan 100 pemain lainnya. Para pemain akan berada di dalam pesawat dan selanjutnya bisa terjun untuk menentukan lokasi dimana para pemain ingin mendarat. Sebelum peperangan dimulai, pemain harus bisa mencari senjata terlebih dahulu agar bisa bertahan hidup. Selain itu, agar tetap bisa bertahan dan tidak kalah, pemain harus mampu mengeliminasi pemain lain serta harus selalu berada pada zona aman yang telah ditetapkan. Pemain akan tereiminasi dan dipastikan tidak akan bisa memenangkan permainan jika mereka tidak berada di zona aman.

Arcade Mode, adalah sebuah mode dimana para pemain dapat saling menguji kemampuan atau *skill* mereka dalam melawan *player* asli lainnya. Mode ini jauh lebih singkat dibandingkan dengan *Classic Mode* dikarenakan terdapat mode zona bermain dan waktu yang lebih terbatas. *War, QuickMatch, Sniper Training, dan Mini Zone* adalah empat bagian dari *Arcade Mode*.⁶⁷

Ada 3 cara bermain di dalam game pubg mobile yaitu, *solo, duo* (2 orang), dan *squad* (4 orang). Berisikan 100 orang di dalam setiap pertandingan (*match*) untuk merebutkan kemenangan atau dalam istilah game pubg mobile yaitu *Winner Chicken Dinner*, jika dalam 1 tim berisikan 4 orang atau *squad*, maka lawan yang akan dihadapi juga bermain *squad*.

⁶⁶ Usmanda, 2018, Kincir.com 2018.

⁶⁷ Game Pubg Mobile 2019

Kepopuleran Pubg terjadi karena dapat menghadirkan suasana baru dalam industri game dunia. Pubg dapat membuat penikmat game merasa tertarik dengan sangat cepat. Game pubg dirilis pada Maret 2017. Bagi kalian pecinta game *battle royale*, dengan dirilisnya game pubg ini tentunya akan menjadi kabar baik. Pubg meejit dengan cepat memasuki peringkat pertama dalam game yang banyak pemainnya. Hal itu terbukti dari laman steam.

Dari awal pubg rilis hingga kini, jika berbicara tentang penguasaan, berkembangnya pemain aktif di pubg mobile terbilang cukup pesat. Supaya tetap betah bermain di dalam game, pastinya tampak sesuatu hal yang memikat bagi para pemain. Salah satu faktornya yaitu hadirnya update-an fitur terbaru seperti skin, kostum, dan fitur lainnya yang secara berkala terus di update oleh pubg, hal itu dapat memberikan kepuasan tersendiri kepada pemain ketika mengoleksi item-item tersebut.

Di dalam pubg mobile, agar komunikasi interpersonal secara online bisa berjalan dengan lancar, pubg mobile memiliki salah satu fitur chat yang bernama *quick chat*. Dengan adanya *quick chat* ini, komunikasi akan berjalan dengan sangat mudah dan cepat. Isi pemain hanya bisa menampilkan pesan secara singkat yang telah tersedia di dalam fitur tersebut. Tetapi meskipun kalimat yang keluar dari *quick chat* merupakan kalimat yang singkat, hal ini lebih memudahkan para pemain untuk berkomunikasi karena bisa diakses secara otomatis. Contoh isi kalimat singkat yang ada di dalam fitur *quick chat* yaitu : "Saya masuk", "Saya akan melindungimu". "Ada serangan", "Ada kendaraan", dll.

Selain *Quick Chat*, fitur online lain yang sama fungsinya yaitu untuk berkomunikasi, pubg mobile juga memiliki fitur *voice chat*. Perbedaan ini adalah cara penggunaannya. *Quick Chat* dioperasikan menggunakan teks atau pesan singkat, sedangkan *voice chat* dioperasikan menggunakan suara yang bisa langsung terhubung oleh rekan tim ataupun musuh.⁶⁸ Caranya yaitu antar pemain

⁶⁸ Triyantama & Santoso, 2019.

saling mengaktifkan *speaker/mic* yang ada di perangkat mereka masing-masing lalu percakapan bisa langsung dilakukan. Fitur *voice chat* lebih memudahkan pemain karena mereka bisa lebih leluasa untuk berbicara, berbeda ketika mereka menggunakan fitur *quick chat* yang hanya bisa mengakses kalimat /obrolan singkat saja. Berikut ini contoh percakapan yang dilakukan melalui fitur *voice chat* antar pemain:

Rio : “gaes aku meihat musuh, tak tembak kepalamu nih rasain”

Yoga : “di mana sih aku ga liat”

Vino : “iya di mana gaes? Aku juga ga liat nih”

Fany : “ nah tu di situ uah aku kasih tanda tuh. Aku sambil mancing-mancing musuh lewat kanan ya gaes, hati-hati tadi musuhnya aku lihat ada di dalam rumah”

Vino : “oke gaes, aku langsung menuju ke tandamu itu ya”

Rio : (suara tembakan) “nah tuh kan bener kataku, udah mati tuh aku tembak”

Percakapan diatas salah satu contoh percakapan disaat para anggota saling bekerja sama untuk maju menyerang tim lawan dengan beberapa posisi kedudukan yang sudah diatur. Selain itu ada juga percakapan yang menunjukkan para pemain saling menjaga posisi satu sam lain pada saat maju menyerang musuh agar tetap kompak dan tidak kecolongan musuh.

Rio : “kalian aku back up ya gaes biar ga kecolongan”

Yoga : “lihat gaes tuh di rumah seberang ada musuh, nih aku kasih tanda”

Vino : “oh iya betul aku udah lihat, ada dilantai bawah ya?”

Fany : “dilantai bawah sama atas ada semua gaes”

Rio : “ iya betul tuh orangnya lewat belakang, eh lewat samping ding gaes”

Vino : “ aku jaga dari kiri ya”

Yoga : “Vin, aku mancing lewat kiri, kamu tolong back up aku ya”

Vino : “oke siap, kamu aku back up”

Kedua fitur ini sangat penting dan sangat mempengaruhi dalam bermain pubg karena fitur inilah yang menentukan bagaimana komunikasi antar pemain agar bisa terjalin dengan baik. Tetapi kelemahan fitur chat ini terletak pada jaringan internet, dimana ketika jaringan internet melemah atau error, sangat berpengaruh pada fitur chat tersebut.

Di dalam pubg mobile, teori yang sangat menonjol yang sangat dibutuhkan yaitu teori CMC yaitu teori melalui komputer atau perangkat yang berbeda sebagai teori proses komunikasi yang terjadi antar manusia. Dimana di dalam permainan pubg mobile ini, para anggota clan berkomunikasi menggunakan perangkat mereka masing-masing. Maksudnya bukan bagaimana dua mesin saling berinteraksi, namun bagaimana dua orang atau lebih dapat berkomunikasi antara satu dengan lainnya melalui game pubg mobile.⁶⁹

2. Pembaruan Pubg Mobile Versi 3.1

a) Pembaruan Utama

- 1) Anniversary Ke-6 Mode bertema “ Skyhigh Spectacle”: Coba serunya main dalam kondisi cuaca yang berbeda-beda di Nimbus Island dan temukan item bertema menarik, tidak hanya itu saja lonceng, lembing, kue ulang tahun, dan yang lainnya pun sudah ada di dalamnya.
- 2) Gameplay “Rumah” terbaru resmi meluncur, gameplay ini bisa diakses dari tab WOW dan Loby Sosial.
- 3) Pembaruan WOW : Enchantopia, di era ini bisa menuntaskan beragam misi editor dan menjelajahi peta dan gameplay yang bervariasi. Ada banyak perangkat seru di mode pengeditan, misanya petak musik sehingga pemain biasa menciptakan gameplay unik sendiri.

⁶⁹ Thurlow,.... 2005, hlm. 15.

- 4) Pembaruan Besar Miramar: di map miramar ini ada 2 area perkotaan baru, pom bensin dan mekanisme lainnya, sensasi zipline dan mekanisme badai pasir pun tersedia diversifikasi terbaru ini.
 - 5) Pengoptimalan Pengalaman Dasar: pubg mobile telah mengoptimalkan kendaraan, senjata, dan aksi dasar agar pengalaman bermain menjadi seru.
- b) Mode Bertema Baru Skyhigh Spectacle
1. Peta Baru: Nimbus Island
 - a. Terdapat dua pulau, Sky Isle (Siang) dan Sky Isle (Malam). Karena cerah, Sky Isle (Siang) cocok untuk baku tembak. Sebaliknya, karena gelap, Sky Isle (Malam) lebih cocok untuk penyamaran senyap. Di Nimbus Island, ada timer hitung mundur berakhir, dan akan mendapatkan ke tempat lain Playzone. Saat berada di Nimbus Island akan hilang saat hitung mundur berakhir dan tidak akan muncul lagi dalam pertempuran yang sama.
 - b. Saat memasuki Nimbus Island, maka akan mendapat Kartu Respawn. Jika tersingkir di Nimbus Island, kartu respawn akan terpakai, dan kamu akan memanggil jin lampu ajaib di Nimbus Island yang akan memberi kartu respawn tambahan kepada semua anggota tim yang memanggilnya.
 - c. Nimbus Island terbagi menjadi tiga zona. Pemain akan menemukan suplai melimpah di zona Palace. Namun, risiko pecahnya baku tembak yang lebih sengit juga meningkat.⁷⁰
 2. Kendaraan Baru: Karpet Ajaib
 3. Sky Treasure Ship
 4. Granat Baru atau Granat Disco
 5. Item Taktis Baru atau Tongkat Portal
 6. Mekanisme Berburu Harta
 7. Arena Bertema

⁷⁰https://www.pubgmobile.com/id/newsdetail.shtml?father_content_id=eec9d9f9a33eca4ebba85bd_a9fe10b7e8154&content_id=75371b1caa199a40d4a9a5ca6af7d72ea7a8. Diakses pada hari Jum'at, 05 April 2024 pukul 14.23.

c) Gamplay Baru: Rumah, Mengakses Mode, Rumah bisa diakses dari tab WOW atau Lobi Sosial. Dengan cara memasuki dan bangun rumah atau kunjungin rumah pemain lain.

d) Pengoptimalan Animasi

1. Animasi Senjata Baru Di Dinding: saat karakter memegang senjata sambil bersandar di dinding, animasi isi perluru akan menyesuaikan cara pemain memegang senjata sehingga mengurangi kemungkinan senjata menembus dinding.
2. Saat bersandar di dinding sambil memegang senjata, kini peluang posisi senjata berubah sangat berkurang saat pemain melihat ke atas atau ke bawah, sehingga mengurangi kemungkinan senjata menembus dinding.
3. Animasi Karakter Saat Bersandar Di Dinding : Saat karakter bergerak sambil bersandar di dinding, animasi akan menyesuaikan kecepatan gerak dan arah karakter sehingga mengurangi kemungkinan senjata menembus dinding. Dan saat karakter bergerak di sisi dinding bisa bergerak dengan lebih mulus disepanjang dinding.⁷¹

e) Pengoptimalan sistem

1. Sistem Pengenalan Tema: pubg mobile menambahkan sistem baru yang memungkinkan pemain melihat teaser dan pengenalan konten bertema.
2. Sistem Item Koleksi: pubg mobile menambahkan item koleksi bertema. Pemain bisa menukarkan item koleksi di toko event bertema untuk membuka fitur item koleksi lainnya.
3. Tampilan Item Koleksi: pemain bisa memamerkan item koleksinya di etalase lobi sosial dan bisa juga di pamerkan di dalam pertempuran.
4. Item Lobi Seru: pubg mobile menambahkan item lobi seru baru, pemain bisa menggunakan item tersebut dengan cepat melalui tombol disebelah kanan obrolan di lobi, efek bisa dilihat dari lobi di tab item seru di Inventaris.

⁷¹https://www.pubgmobile.com/id/newsdetail.shtml?father_content_id=eec9d9f9a33eca4ebba85bd_a9fe10b7e8154&content_id=75371b1caa199a40d4a9a5ca6af7d72ea7a8. Diakses pada hari Jum'at, 05 April 2024 puku 14.23.

5. Koneksi: pubg mobile menambahkan peringkat sinergi baru, termasuk peringkat keseluruhan dan peringkat mingguan. Hadiah berbatas waktu akan diberikan kepada pemain yang menduduki top 100 didaftar peringkat setiap minggunya pada waktu yang tetap.
 6. Pemanggilan: kini sistem pemanggilan akan menampilkan lebih banyak teman yang bisa dipanggil.
 7. Klan: pubg mobile menambahkan item yang dijual di toko klan, dan juga menambahkan simbol khusus untuk klan lanjutan.
- f) Event Popularity Battle
1. Pubg mobile menambahkan fitur baru yang menampilkan estimasi poin yang bisa diperoleh setiap pemain dalam setiap babak di halaman.
 2. Pencarian laga untuk event popularity battle telah dioptimalkan.
 3. Daftar untuk mengikuti event popularity battle. Selama periode pertempuran, dipasangkan secara acak dengan lawan yang kuat tiap 3 hari untuk beradu popularitas. Periode ini akan berlangsung selama 10 babak.
 4. Selama periode battle, popularitas kedua penantang akan diadu. Penantang dengan popularitas tertinggi akan menjadi pemenang.
 5. Pemenang bisa merebut sebagian poin pesaingnya.⁷²
- g) Event Team Popularity Battle
1. Syarat partisipasi team popularity battle diturunkan menjadi popularitas Lv. 3.
 2. Pubg mobile akan menambahkan fitur baru yang menampilkan estimasi poin yang bisa diperoleh setiap pemain dalam setiap babak di halaman.
 3. Pencarian laga: Terdiri dari total 8 babak. Tim dengan kekuatan yang seimbang akan diadu setiap 2 hari. Peringkat pemain dalam setiap tim akan ditentukan berdasarkan popularitas melalui 1v1 popularity battle.
 4. Duel: kedua belah pihak akan bersaing untuk melihat siapa yang dapat memperoleh popularitas terbanyak selama fase ini.

⁷²https://www.pubgmobile.com/id/newsdetail.shtml?father_content_id=eec9d9f9a33eca4ebba85bd_a9fe10b7e8154&content_id=75371b1caa199a40d4a9a5ca6af7d72ea7a8. Diakses pada hari Jum'at, 05 April 2024 pukul 14.23.

5. Total skor akan ditentukan oleh rekor menang kalah masing-masing pemain dalam tim. Jika seri (2:2), popularitas total kedua tim akan dibandingkan.
6. Tim yang telah mendaftar dapat meminta kapten tim mereka untuk membuat Lencana nickname eksklusif untuk tim tersebut, yang berfungsi sebagai simbol ikatan erat antara anggota tim dan penerima hadiah.
7. Pemain bisa mendapatkan lencana nickname dengan mendaftarkan tim atau dengan menyelesaikan misi hadiah.⁷³

h) Peningkatan Keamanan dan Pengoptimalan Lingkungan Game

Adanya ddeteksi cheat untuk pandangan X-Ray, auti aim, damage AoE, speed hack, modifikasi file sumber daya, dan sebagainya telah disempurnakan. Dan pubg mobile pun menyempurnakan pendeteksi pelanggaran kerjasama yang tidak adil dan bermain bersama cheater. Selain itu pubg mobile juga mengoptimalkan pendeteksian dalam game dan tindakan pencegahan terhadap farming akun, transaksi terlarang, pengawalan, bermain seperti bot, dan pelanggaran lainnya guna menerapkan perilaku dalam game yang lebih baik dan meningkatkan pengalaman bermain para pemain. Tidak hanya itu saja pubg mobile juga mengoptimalkan agar tampak lebih mencolok. Serta alat pemulihan akun dioptimalkan untuk memudahkan proses pemulihan akun dan pembatalan tautan mandiri guna membantu pemilik akun agar bisa mengakses akunnya lagi.⁷⁴

3) Mekanisme Praktik Jual Beli Akun *Game Online* Pubg Mobile

Praktik jual beli akun *game online* pubg mobile sudah lama dilakukan dan ini dapat ditemukan keberadaanya di berbagai situs *online*, di antaranya *google*. Jadi yang di maksud dengan praktik disini adalah pelaksanaan jual beli akun *game online* pubg mobile di sosial *media tik tok, instagram, facebook* dan *telegram*. Pelaksanaan jual beli akun tersebut, peneliti akan mendeskripsikannya berdasarkan data dari informan serta dari beebagai sumber data yang dimiliki keterkaitan dengan tema pembahasan Skripsi ini.

⁷³https://www.pubgmobile.com/id/newsdetail.shtml?father_content_id=eec9d9f9a33eca4ebba85bd_a9fe10b7e8154&content_id=75371b1caa199a40d4a9a5ca6af7d72ea7a8. Diakses pada hari Jum'at, 05 April 2024 puku 14.23.

⁷⁴https://www.pubgmobile.com/id/newsdetail.shtml?father_content_id=2d9217a0a943ca4dc3aa148a7014b1f9aef7&content_id=444e7a53a9567a4b7abdefa06132048aee5. Diakses pada hari Jum'at, 05 April 2024 pukul 03.23.

Jual beli akun *game online* pubg mobile mobile sudah lama terjadi di kalangan *virtual* di sosial media yaitu pada game pubg itu sendiri semenjak awal game ini ada. Banyaknya minat pembeli maka bisnis tersebut terus berkembang sampai sekarang. Sedangkan akun yang diperjualbelikan tersebut berasal dari akun pribadi penjual masing-masing. Faktor Hambatan dalam Transaksi Jual Beli Akun *Game Online* Pubg Mobile Jual beli game online saat ini menjadi kebiasaan yang dilakukan para gamer tersebut. Pemain game online yang fokus menekuni game ini biasa pada masa akan menjual game online miliknya, perkembangan game online pubg seperti dilansir GMPRC, saat ini jumlah pemain akun game online pubg yang tercatat diseluruh dunia mencapai total 734 juta pemain. Jumlah ini sendiri terakhir kali dicatat sejak bulan Juli 2020 ini berdasarkan data analisis yang dikeluarkan oleh sensor Tower.⁷⁵

Kehadiran game online pubg menjadikan suatu pekerjaan atau uang tambahan seperti menjadi *Proplayer, Streamer, Rekber, Jasa Joki*, dan sebagai bahan untuk *chanel youtube*. Akan tetapi dalam transaksi jual beli akun game online pubg mobile serng menjadi perbincangan di kalangan penikmat game ini, karena dalam jua beli akun masih saja terdapat kendala atau hambatan yang sering ditemui yang dibagi sesuai jenis permasalahannya, yakni :

a) Akun Phising

Menurut Prof. R. Subekti, S. H. Dalam bukunya tentang “Hukum Perjanjian”, wanprestasi adalah kelalaian atau kealpaan yang dapat berupa 4 macam kondisi yaitu:

- 1) Tidak melakukan apa yang disanggupi akan dilakukannya
- 2) Melaksanakannya apa yang dijanjikannya, tetapi tidak sebagaimana dijanjikan
- 3) Melakukan apa yang dijanjikannya tetapi terlambat
- 4) Melakukan sesuatu yang menurut perjanjian tidak boleh dilakukannya.⁷⁶

⁷⁵<https://ggwp.id/media/esports/mobile-legends/total-players-ff-pubg-mobile-legends>.Diakses pada hari Sabtu, 06 April 2024 pukul 09.53.

⁷⁶ Prof. R. Subekti, S. H., *Hukum Perjanjian*, Cetakan ke VIII, (Jakarta, PT : Intermasa, 2000), hlm. 50.

b) Penipuan

Penipuan ini berawal dari bukti cetakan rekening palsu dengan mengaku sebagai pembeli dan teman si pembeli sebagai rekber disuatu akun media sosial facebook jual beli akun game online. Modus penipuan ini mengakui dirinya seorang rekber, dan penjualan akun game online tanpa jasa rekber yang kemudian memberikan email dan kata sandi yang salah setelah pembayaran setelah dilakukan pembeli.

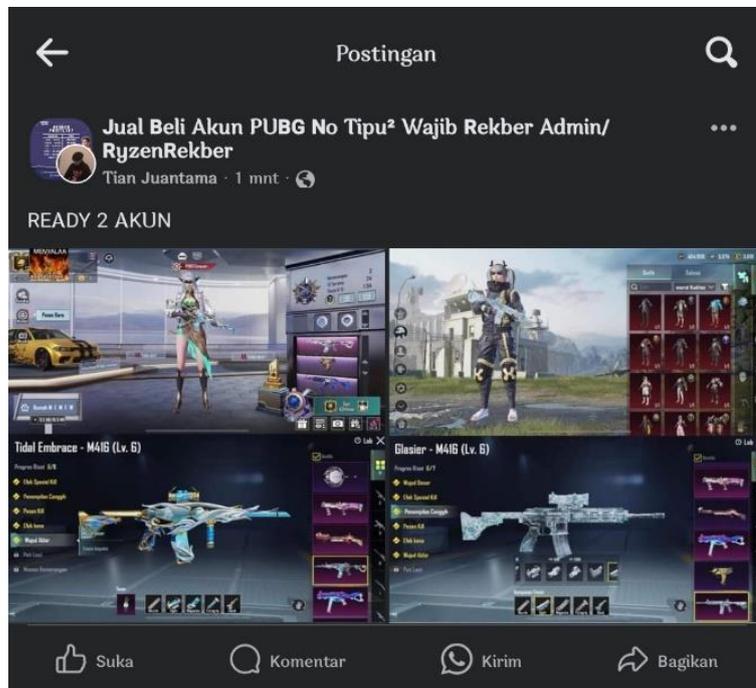
c) Peran Rekber

Peran rekber dalam menengahi jalannya suatu jual beli antara penjual dan pembeli sangat membantu dan mengurangi resiko terhadap adanya permasalahan setelah jual beli dilakukan. Akan tetapi pemain banyak juga mengeluh bahwa adanya kekurangan rekber dalam menjalankan pekerjaannya yakni, keterlambatan pembayaran dari pembeli dan rekber dalam pembayaran akun misalnya akan dilakukan disore hari setelah sepakat harga akun game online yang dijual tetapi pembayaran dilakukan keesokan harinya dan juga mendapati respon rekber yang lama pada saat transaksi dilakukan.⁷⁷

Berikut adalah beberapa hasil wawancara yang peneliti lakukan terhadap penjual mengenai mekanisme akad jual beli akun *game online* pubg mobile:

- a. Transaksi subjek hukum *game online* pubg mobile para penjual dan pembeli dalam bertransaksi menggunakan media elektronik, di antaranya melalui *WhatsApp* dan *Direct Message Tik Tok, Instagram, Facebook* maupun *Telegram*. Kemudian, pembeli memberi tahu mengenai tingkatan akun *game online* pubg mobile yang akan dibeli dan selanjutnya akan diproses penjual.
- b. Penetapan harga akun *game online* pubg mobile, dan harga jasa admin rekber game pubg mobile. Pada penetapan harga ini juga dilakukan melalui grup *whatsapp, instagram*, maupun dari *facebook*. Harga akun *game online* pubg mobile yang dijual bersifat beragam, baik jenis akun Skin Pakaian, Skin Senjata, Akun Rank, dan Akun sesaon lama.

⁷⁷ Hasil wawancara dengan Anin selaku proplayer akun *game online* pubg mobile pada tanggal 20 Maret 2024.



Tampilan jenis akun game online pubg mobile

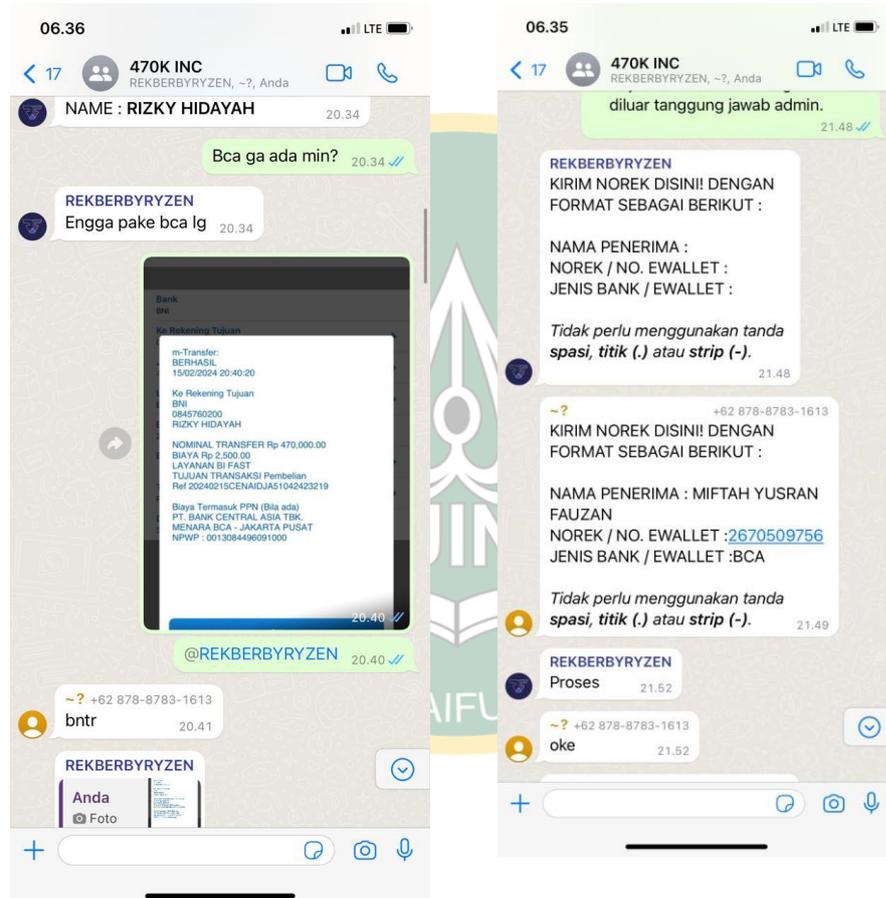
HARGA	FEE
10K - 490K	20,000
500K - 990K	25,000
1JT - 4,90JT	50,000
5JT - 9,90JT	100,000
10JT - 14,90JT	200,000
15JT - 29,90JT	250,000
30JT++	350,000

082119257110 REKBERBYRYZEN
 REKBERBYRYZEN 082119257110
 082119257110 REKBERBYRYZEN
 REKBERBYRYZEN 082119257110
 082119257110 REKBERBYRYZEN

REKBERBYRYZEN 0821 1925 7110
 RYZENREKBER.COM

Tampilan penetapan harga jasa rekber akun game online pubg mobile

- c. Cara pembayaran akun *game online* pubg mobile setelah para pihak telah bersepakat, baik dengan jumlah maupun harga produknya, pihak pembeli memberikan sejumlah uang yang telah disepakatinya. Cara pembayarannya sendiri dengan beberapa cara, dengan melalui transfer pulsa atau melalui transfer bank. Setelah pihak pembeli membayar sejumlah uang yang telah disepakatinya, maka pihak penjual memproses sesuai dengan permintaan pembeli.



Tampilan bukti transfer atau kesepakatan jual beli akun *game online* pubg mobile

- d. Penyerahan produk atau objek hukum *game online* pubg mobile tahap dimana penjual akan menyerahkan objek yang dibeli oleh penjual dengan cara penjual mengirim *id* dan *password game* sesuai permintaan pembeli

melalui *Whatsapp* atau langsung di *login* oleh penjual.⁷⁸ Jadi, objek hukum atau benda yang diperjualbelikan tidak dapat diserahkan secara nyata hanya berupa *id* dan *password*, karena memang benda tersebut tidak berwujud, namun dapat dilihat dengan cara melihat dari tampilan akun game yang dibeli.



Tampilan awal login akun *game online* pubg mobile



Tampilan lobby akun *game online* pubg mobile

e. Pertanggung jawaban penjual ketika akun yang dibeli *error*

Akun *game online* pubg mobile merupakan sebuah sistem yang kapan saja bisa terjadi kerusakan atau *error*. Maka dari itu masing-masing

⁷⁸ <https://ggwp.id/media/esports/mobile-legends/total-players-ff-pubg-mobile-legends>. Diakses pada hari Sabtu, 06 April 2024 pukul 09.53.

penjual akun mempunyai kebijakan masing-masing jika terjadi kerusakan atau error pada akun *game online* pubg mobile. Ryu sebagai penjual akun mempunyai kebijakan tidak mau tahu kalau akun ada kerusakan atau error, menurutnya kalau akun sudah dibeli itu bukan tanggung jawab penjual lagi kalau suatu saat ada kerusakan atau *error*.⁷⁹ Berbeda dengan Vino, jika terjadi kerusakan akun atau *error* dia dari awal kesepakatan pada akad jual belinya akan bersedia mengembalikan setengah uang pembeli dari harga akun tersebut.⁸⁰ Sedangkan Dika dari awal membuat kesepakatan dengan pembeli jika akun yang dibeli darinya mengalami kerusakan atau error, dia memberikan jaminan akan mengembalikannya seluruh uang pembeli jika akun mengalami kerusakan atau *error*.⁸¹

Berdasarkan uraian tersebut di atas, di mana objek pada akad ini selain tidak dapat diserahkan secara nyata. Objek akad ini sewaktu-waktu dapat menghilang dengan sendirinya atau dihapus oleh pihak pembuat game tersebut, karena pihak pembuat game tidak menginginkan akun yang menggunakan *cheat* (curang) atau akun tidak aktif. lain halnya dengan akun normal, di mana akun normal ini sebelumnya dimainkan dengan tanpa *cheat*. Oleh sebab itu, pihak pembeli tidak merasa dirugikan, karena memang kemanfaatannya dapat dirasakan oleh dirinya, misalnya karena akunnya normal dan tingkatan gamenya tinggi, kemungkinan besar akan dapat atau bisa mengikuti kompetisi atau tournament pubg mobile. Setiap pemain game seperti pubg mobile yang berhasil menampilkan sisi menarik dan membuat penasaran pemain lain.

Pada akhirnya memiliki beberapa keuntungan dan posisi daya tawar tinggi dalam status sosial di kalangan para pemain. Salah satunya adalah potensi untuk menjadi seorang yang dapat memberikan pengaruh kepada orang lain. Dengan pemanfaatan yang tepat, pemain game memiliki posisi

⁷⁹ Hasil wawancara dengan Ryu selaku penjual akun *game online* pubg mobile pada tanggal 20 Maret 2024.

⁸⁰ Hasil wawancara dengan Vino selaku penjual akun *game online* pubg mobile pada tanggal 20 Maret 2024.

⁸¹ Hasil wawancara dengan Dika selaku penjual akun *game online* pubg mobile pada tanggal 20 Maret 2024.

atau derajat tinggi di mata pemain lain. Salah satu yang menjadi gengsi dalam memainkan *game* pubg mobile adalah tingkatan akun game tersebut dan juga skin pakaian dan senjata. Bagi generasi masa kini, keseimbangan tingkatan akun dan skin (kostum pemanis tampilan karakter) itu yang sangat diinginkan. Oleh karena itu, banyak pemain *game* tersebut yang mencari cara agar mendapatkannya secara instan. Kemudian, peneliti juga mewawancarai pembeli akun *game* pubg mobile terkait manfaat dan tujuan mereka membeli akun *game* pubg mobile.

Berikut beberapa hasil wawancara yang peneliti lakukan terhadap pembeli akun *game* pubg mobile. Menurut Rizky alasannya dirinya membeli akun game pubg mobile adalah untuk dijual kembali, dia membeli akun yang tingkatannya yang masih rendah, kemudian dimainkan sehingga mencapai level tinggi. Kemudian, akun tersebut di perjual belikan kembali olehnya. Kerugiannya adalah akun yang sudah dibeli mengalami *error*, itu menurutnya dikarenakan pemain sebelumnya terlalu banyak menggunakan *cheat* atau curang dalam bermain, sehingga terdeteksi oleh pihak pembuat game dan kemudian pihak pembuat game menangguhkan akun tersebut sehingga akun tersebut *error*.⁸²

Menurut Rio alasan dirinya membeli akun *game online* pubg mobile adalah karena iseng saja serta untuk memenuhi gengsi dalam antar pemain, manfaatnya tidak ada, hanya sekedar untuk memenuhi gengsi saja. Menurutnya memiliki akun *game online* pubg dengan tingkat yang tinggi lebih mudah dibandingkan dengan memainkannya sendiri, proses pembelian mudah, sehingga tidak sulit untuk mendapatkan akun yang lebih tinggi agar dapat memenuhi gengsi di antara para pemain. Akun yang dirinya beli mengalami kekurangan point yang sangat drastis, point tersebut seperti tiket yang digunakan untuk memainkan permainan, itu terjadi karena pemilik akun sebelumnya dalam memainkan permainan tidak bagus atau feeder, sehingga

⁸² Hasil wawancara dengan Rizky selaku pembeli akun *game online* pubg mobile pada tanggal 20 Maret 2024.

mengakibatkan dirinya tidak bisa bergabung untuk memainkan game hal tersebut menurutnya sebuah kerugian bagi dirinya.⁸³

Menurut Prayoga alasan dirinya membeli akun *game online* pubg mobile adalah Karena ingin mendapatkan pengakuan dari para pemain lainnya dan agar dapat dikatakan dirinya terampil dalam bermain pubg mobile. Adapun manfaatnya, hanya agar tenar dan diperhatikan oleh pemain lainnya bahwa dirinya mampu memainkan hingga *level* tertinggi. Kerugiannya sendiri adalah pada akun tertinggi kadang dalam memainkannya banyak pemain yang menggunakan cheat atau curang, sehingga dengan dapat menurunkan tingkatan akun yang sudah dibeli. Berdasarkan hasil wawancara tersebut diatas, maka dapat diketahui, bahwa jual beli akun *game online* pubg mobile adalah suatu modal perdagangan yang baru di zaman ini dan baru terjadi di kalangan pemain *game online* pubg mobile.⁸⁴

Berikut hasil wawancara dengan salah satu player pubg mobile yang pernah melakukan transaksi jual beli akun game online pubg mobile (pembeli):

Nama : Imam Satria Prayoga

Usia : 22 Tahun

Awal bermain Pubg Mobile : Season 1

Pertanyaan 1: Apakah anda bermain game Pubg Mobile ?

Prayoga : Iya

Pertanyaan 2 : Apakah anda termasuk Player yang aktif dalam bermain game Pubg Mobile ?

Prayoga : Aktif

⁸³ Hasil wawancara dengan Rio selaku pembeli akun *game online* pubg mobile pada tanggal 20 Maret 2024.

⁸⁴ Hasil wawancara dengan Prayoga selaku pembeli akun *game online* pubg mobile pada tanggal 20 Maret 2024.

Pertanyaan 3 : Sudah berapa lama anda bermain game Pubg Mobile ?

Prayoga : Sangat lama sekitar sudah 5 tahun

Pertanyaan 4: Apakah anda mengetahui jika di game Pubg Mobile ada transaksi jual beli akun Pubg Mobile via rekber ?

Prayoga : iya, mengetahui

Pertanyaan 5 : Apakah anda mengetahui, apa itu rekber ?

Prayoga : iya tahu, rekber itu adalah rekening bersama

Pertanyaan 6 : Apakah anda pernah melakukan jual beli akun Pubg Mobile via rekber ?

Prayoga: iya saya pernah melakukan transaksi jual beli akun tetapi saya yang membeli akun kepada orang lain

Pertanyaan 7 : Dimana biasanya akun Pubg Mobile via rekber itu diperjualbelikan?

Prayoga : biasanya banyak penjual akun pubg itu di instagram, facebook dan bahkan tiktok, tetapi kalau saya membeli lewat instagram

Pertanyaan 8 : Adakah klasifikasi tersendiri terhadap akun Pubg Mobile yang di jual/dibeli ?

Prayoga : iya ada, antara lain akun nya sendiri memiliki skin pakaian dan skin senjata

Pertanyaan 9 : Bagaimana mekanisme/proses jual beli akun Pubg Mobile via rekber ?

Prayoga : prosesnya yaitu saya sebagai pembeli dengan si penjual menggunakan pihak ketiga (admin rekber) sebagai perantara untuk berjaannya proses pembelian dengan membuat group di whatsapp yang berisikan kita ber tiga, kemudian admin rekber memerintahkan kepada

penjual untuk mengecek akun tersebut apakah sesuai yang diminta atau tidak kemudian admin rekber juga mengecek id password dan harganya, lalu setelah di cek langsung memberi info kepada saya sebagai pembeli bahwa akun sudah ready. Kemudian saya disuruh untuk mentransfer terlebih dahulu kepada admin rekber setelah itu akun bisa di buka atau login dengan menggunakan single login yaitu login lewat facebook dengan aman.

Pertanyaan 10 : Apakah anda pernah mengalami penipuan saat melakukan jual beli akun Pubg Mobile via rekber ?

Prayoga : iya pernah 1 kali

Pertanyaan 11: Bagaimana anda menyadari bahwa anda mengalami penipuan ?

Prayoga :saya menyadari bahwa waktu saya kena tipu itu awalnya saya biasa sedang bermain dengan teman, setelah itu off dan kemudian di hari berikutnya ketika saya akan login kembali akun tersebut tidak dapat dibuka, bisa dikatakan pada saat pembelian saya terkena istilah (hack back) akun tersebut diambil kembali oleh sang penjual

Pertanyaan 12 : Apakah ada unsur kecurangan lain pada saat anda melakukan penjualan/pembelian akun Pubg Mobile via rekber ?

Prayoga : ada, ya itu penjual dengan curang mengatakan bahwa di awal penjualan login dengan hanya single login saja tetapi ternyata bisa login dengan 2 atau 3 akses login dengan cara menghapus akses login yang pembeli beli tersebut.

Pertanyaan 13: Apakah ada penyelesaian masalah penipuan tersebut ?

Prayoga : untuk saat ini belum ada cara penyelesaiannya, tetapi cara saat ini yaitu dengan mengikhlaskan akun tersebut.⁸⁵

⁸⁵ Hasil wawancara dengan Prayoga selaku pembeli akun *game online* pubg mobile pada tanggal 20 Maret 2024.

Jadi, jenis akad jual beli ini tidak jauh berbeda dengan jual beli online lainnya, yaitu dengan memesan barang terlebih dahulu, pesenan ini dapat diperoleh dengan menghubungi akun *Tik Tok*, *facebook* dan *instagram* penjual akun *game online* pubg mobile. Setelah melakukan pemesanan dan sudah terkonfirmasi dengan pihak penjual akun *game online* pubg mobile, maka setelahnya akan memasuki metode pembayaran terlebih dahulu, kemudian transaksi baru akan diproses oleh penjual. Dalam prosesnya sendiri, membutuhkan waktu yakni satu atau dua jam, sesuai dengan tingkatan akun yang dibeli atau dipesan oleh pembeli.

B. Sistem Praktik Jual Beli Akun melalui Rekening Bersama pada Aplikasi Game Online Pubg Mobile Perspektif Hukum Ekonomi Syariah

Jual-beli merupakan akad yang diperbolehkan berdasarkan AlQur'an, Sunnah, dan Ijma' Para 'Ulama. Seperti yang dijelaskan pada Firman Allah SWT. pada Q. S. An-Nisa' Ayat 29 yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً

عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ ۖ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا⁸⁶

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

Asbabun nuzul (sebab-sebab turunnya ayat) menurut riwayat Ibnu Jarir, ayat tersebut di atas turun dikarenakan masyarakat Muslim Arab pada saat itu memakan harta sesamanya dengan cara yang batil, mencari keuntungan dengan cara yang tidak sah dan melakukan bermacam-macam tipu daya yang seakan-akan sesuai dengan hukum syari'at. Misalnya , sebagaimana digambarkan oleh

⁸⁶ <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/4?from=1&to=176>

Ibnu Abbas, menurut riwayat Ibnu Jarir , bahwa seorang membeli dari kawannya sehelai baju dengan syarat bila ia tidak menyukainya dapat mengembalikannya dengan tambahan satu dirham di atas harga pembeliannya.⁸⁷

Padahal, seharusnya jual-beli hendaklah dilakukan dengan rela dan suka sama suka tanpa harus menipu sesama Muslimnya. Berdasarkan data yang terdapat di lapangan, maka dapat diketahui bahwa rukun dalam akad jual-beli akun game online pubg mobile adalah sebagai berikut:

- a) Pihak-pihak dalam jual beli akun game online pubg mobile yaitu penjual akun game online pubg mobile dan pembeli akun *game online* pubg mobile.
- b) Objek dalam jual beli akun *game online* pubg mobile yaitu akun yang terdiri id dan password.
- c) Kesepakatan dalam jual beli akun *game online* pubg mobile yaitu penjual dan pembeli bertransaksi menggunakan media elektronik, diantaranya melalui facebook dan instagram. Kemudian, pembeli memberi tahu mengenai tingkatan akun yang akan dibeli dan selanjutnya akan diproses oleh penjual. Setelah para pihak bersepakat, baik dengan jumlah maupun harga produknya, pihak pembeli memberikan sejumlah uang yang telah disepakatinya. Cara pembayarannya sendiri dengan beberapa cara, dengan melalui transfer pulsa dan atau transfer bank. Setelah pihak pembeli membayar sejumlah uang yang telah disepakatinya, maka pihak penjual akan mengirim id dan password sesuai akun yang dibeli.

Berdasarkan uraian tersebut diatas, maka dapat diketahui, bahwa rukun dalam akad jual beli akun *game online* pubg sudah terpenuhi. Adapun syarat jual-beli terdapat empat macam syarat, yaitu syarat terpenuhinya akad (in'iqad), syarat terlaksananya jual-beli (nafadz), syarat sahnya akad, dan syarat mengikat (luzum). Adanya syarat-syarat tersebut dimaksudkan untuk menjamin bahwa jual-beli yang dilakukan akan membawa kebaikan bagi kedua belah pihak dan tidak ada yang dirugikan. Syarat yang terkait dengan pihak yang melakukan transaksi atau akad ada dua, yaitu:

⁸⁷ A.Mudjab Mahali, *Asbabun Nuzul : Studi Pendalaman Al-Quran* (Jakarta: Rajawali Pers, 1998), hlm.145.

- a. Pihak yang melakukan transaksi harus berakal dan mumayyiz. Dengan adanya syarat ini, maka transaksi yang dilakukan oleh orang gila adalah tidak sah.
- b. Pihak yang melakukan transaksi harus lebih dari satu pihak, karena tidak mungkin akad hanya dilakukan oleh satu pihak, di manadia menjadi orang yang menyerahkan dan yang menerima.

Syarat yang terkait dengan akad hanya satu, yaitu kesesuaian antara ijab dan kabul. Sementara mengenai syarat tempat akad, akad harus dilakukan dalam satu majelis⁸⁸. Sedangkan syarat yang berkaitan dengan barang yang dijadikan sebagai objek transaksi ada empat, yaitu:

- 1) Barang yang dijadikan sebagai objek transaksi harus ada, tidak boleh akad atas barang-barang yang tidak ada atau dikhawatirkan tidak ada, seperti jual-beli buah yang belum tampak atau jual-beli anak hewan yang masih dalam kandungan.
- 2) Objek transaksi berupa barang yang bernilai, halal, dapat dimiliki, dan benda yang dapat dimanfaatkan dan disimpan.
- 3) Benda yang dijadikan sebagai objek tersebut merupakan milik sendiri.
- 4) Objek harus dapat diserahkan saat transaksi. Berdasarkan data yang terdapat di lapangan, maka dapat diketahui bahwa syarat-syarat dalam akad jual-beli akun *game online* pubg mobile telah terpenuhi. Oleh karena itu, akad jual-beli akun *game online* pubg mobile tersebut sah.

Apabila dilihat dari segi kemanfaatannya, jual-beli seperti ini tidak mengandung manfaat, justru sebaliknya, lebih banyak mengandung kemudharatan di dalamnya, di antaranya:

- 1) Diperuntukkan untuk hal-hal yang tidak mendatangkan manfaat, lebih menekankan terhadap nafsu duniawi.
- 2) Kemungkinan akun *game online* pubg mobile tersebut sudah kena hack.
- 3) Reputasi bisnis bisa tercoreng.
- 4) Bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

⁸⁸ Syafei Rahmat, Syafei Rahmat, *Fiqh Muamalah* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2001), 78-79.

- 5) Cara penjual mendapatkan akun *game online* pubg mobile tidaklah dengan jalan yang halal.
- 6) Terdapat unsur-unsur yang dilarang.
- 7) Waktu penyerahan dan manfaat yang didapat bersifat tidak jelas.
- 8) Tidak dapat diserahterimakan secara nyata.⁸⁹

Adapun kriteria akad jual beli akun *game online* pubg mobile telah memenuhi tiga kriteria yang telah ditetapkan dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, diantaranya :

- a. Peruntukannya halal dan legal akad jual beli akun *game online* pubg mobile ini diperkenankan apabila untuk tujuan yang halal atau tidak bertentangan dengan peraturan yang berlaku contohnya untuk kepentingan bisnis *online*.
- b. Akun dijual dan didapatkan dengan cara yang halal dan sesuai dengan peraturan perundang-undangan. tersebut dan membuat orang menjadi lebih tertarik dan lebih percaya dengan akun miliknya.

Adapun kegiatan transaksi ekonomi yang mengandung maysir yaitu *gharar*. Jual beli perdagangan biasanya mengandung resiko untung dan rugi. Hal wajar bagi para pedagang menginginkan memperoleh keuntungan di setiap harinya, tetapi belum diketahui juga di setiap usahanya bisa memperoleh keuntungan. Islam bisa menekankan bahwasannya tidak melarang suatu perjanjian yang bersangkutan dengan resiko atau keraguan. Hanya jika resiko itu sebagai upaya untuk menjadikan satu orang memperoleh keuntungan atas pengorbanan orang lain. Maka hal sedemikian ini menjadi *gharar*.

Sudah jelas didalam pendapatannya Ibnu Taimiyah bahwasannya Allah SWT dan Rasullulloh tidak melarang setiap jenis resiko. Dan juga tidak melarang setiap jenis transaksi yang dimungkinkan memperoleh keuntungan atau kerugian atau netral (tidak rugi dan tidak untung). Sedangkan yang dilarang dari kegiatan seperti itu adalah memakan harta yang bukan miliknya

⁸⁹ Ikit, Artiyanto dan Muhammad Saleh, *Jual Beli Dalam Perspektif Ekonomi Islam* (Yogyakarta: Gaya Media, 2018), hlm.70.

dengan tidak benar, bahkan apabila tidak mendapat resiko, bukan resikonya yang dilarang. Yang membuat gharar dilarang ialah karena bersangkutannya dengan memanfaatkan harta yang bukan miliknya secara tidak benar.⁹⁰

Kemudian pengambilan hukum (gharar) didalam syariat Islam ialah semua perkara yang didasarkan atas hasil persepsi tentang perkara tersebut. Serinci apapun pengetahuan kita terhadap hal yang bersangkutan dengan gharar, akan menentukan kerincian kita didalam menundukkan permasalahan transaksi yang dianggap sebagai transaksi gharar dan bisa menerangkan tentang hukum-hukumnya, juga menetapkan berbagai alternatif pengganti transaksi yang di syariatkan. Ibnu Taimiyah menerangkan bahwasannya larangan terhadap transaksi gharar didasarkan kepada larangan Allah SWT. Atas penarikan harta/hak milik orang lain secara tidak benar (bathil).

Adapun bentuk-bentuk gharar terbagi menjadi tiga bagian diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Ma'dum (Jual beli sesuatu yang belum ada)

Tidak adanya kemampuan pedagang untuk memberikan obyek perjanjian, pada saat melakukan perjanjian, baik obyek perjanjian itu sudah ada atau tidak (ba'i al-ma'dum). Seperti contoh, yang sering terjadi di pedesaan ialah jual beli buah yang belum berbuah kemudian melakukan transaksi untuk beberapa tahun kedepan yang mana kita belum tau apakah hasilnya akan seperti tahun sebelumnya atau tidak. Jika tahun berikutnya tidak berhasil maka sama saja dikatakan transaksi yang tidak ada barangnya. Ada juga beberapa contoh lain dari ba'i al ma'dum ialah seperti jual beli mutiara yang masih dalam rumah kerangnya. Dan juga seperti jual beli janin hewan yang belum keluar, maksudnya janin yang masih berada didalam perut induknya.

⁹⁰ Abdullah, Atikullah, Islamic Law On Gambling and Some Modern Bussines Practices, International Journal Of Academic Research in Bussines and Social Sciences, Vol 17 (No. 11), Tahun 2017, PP, hlm. 738-750.

2. Majhul (jual beli barang yang samar)
- a. Menjual barang yang belum ada dibawah penguasaan pedagang. Barang tersebut tidak bisa dijual kepada orang lain apabila belum diserahterimakan pada saat transaksi, apabila barang belum ditandatangani si pembeli tidak boleh melaksanakan kesepakatan terhadap pihak yang lain untuk bertransaksi, karena barang tersebut masih samar wujudnya, baik ciri-ciri, bentuk, dan sifatnya. Berdasarkan hadist yang menyatakan bahwasannya Rasullulloh SAW melarang menjual sesuatu yang sudah dibeli sebelum sesuatu itu ada dibawah penguasaan pembeli pertama, karena kemungkinan rusak atau hilang objek dari perjanjian itu, sehingga transaksi pertama dan kedua menjadi batal.
 - b. Adanya keraguan mengenai sifat tertentu dari barang yang dijual. Rasullulloh SAW bersabda : janganlah kamu melaksanakan transaksi kepada buah-buahan, sampai buah-buahan itu terlihat baik (layak dikonsumsi). Begitu juga larangan untuk menjual benang wol yang masih berupa bulu yang nempel ditubuh hewan dan keju yang masih berupa susu.
 - c. Adanya keraguan mengenai waktu penyerahan obyek perjanjian. Transaksi yang dilaksanakan dengan tidak menyerahkan langsung barang sebagai obyek perjanjian. Seperti halnya, transaksi yang menyerahkan barang setelah kematian seseorang. Jelas bahwasanya transaksi seperti ini tidak diketahui dengan pasti kapan itu barang akan diserahterimakan, karena waktu yang ditetapkan tidak jelas. Tetapi, apabila waktunya ditentukan secara pasti dan telah disepakati oleh keduanya maka transaksi itu sah.⁹¹
 - d. Adanya keraguan obyek perjanjian. Yakni terdapat dua obyek perjanjian yang berbeda dalam satu transaksi. Seperti halnya, didalam

⁹¹ Intan Novita Sari dan Lysa Ledista, *Gharar dan Maysir dalam Transaksi Ekonomi Islam*, Universitas Nurul Jadid, Besuki Situbondo, Universitas Nurul Jadid Sindet Lami Besuk, Izdihar: Jurnal Ekonomi Syariah, Volume 2, Nomor 2, 2022, hlm. 32.

satu transaksi ada dua barang yang berbeda ciri-ciri dan kualitasnya, kemudian ditawarkan tanpa menyebutkan barang yang mana yang mau dijual sebagai obyek perjanjian. Transaksi seperti ini merupakan suatu bentuk penafsiran atas larangan Rasullulloh untuk melaksanakan ba'i atini fi'ba'iah. Masuk juga dalam transaksi gharar ialah transaksi dengan cara melaksanakan undian didalam berbagai bentuknya.

- e. Keadaan obyek perjanjian tidak bisa dijamin kesesuaiannya dengan yang ditentukan dalam jual beli. Seperti contoh, jual beli mobil dengan keadaan rusak. Transaksi seperti ini merupakan salah satu bentuk gharar karena didalam nya mengandung unsur spekulatif bagi pedagang dan pembeli, sehingga sama saja dengan melaksanakan transaksi undian.
3. Transaksi barang yang tidak mampu diserahterimakan
- a. Adanya keraguan mengenai jenis pembayaran atau jenis barang yang dijual. Wahbah Zuhaili mengemukakan bahwasannya keraguan itu merupakan salah satu bentuk gharar yang paling besar larangannya.
 - b. Adanya keraguan mengenai jumlah harga yang harus dibayar. Seperti contoh, pedagang mengatakan: "saya menjual gula kepadamu sama dengan harga yang ada pada hari ini". Keraguan yang ada dalam transaksi kepada buah-buahan yang belum layak dikonsumsi.
 - c. Tidak ada unsur ketegasan dalam transaksi, yakni ada dua macam atau lebih transaksi yang berbeda dalam satu obyek perjanjian tanpa menegaskan transaksi mana yang akan ia pilih saat melakukan perjanjian. Seperti contoh melaksanakan transaksi mobil harga Rp. 70 Juta jika kontan dan Rp. 65 Juta apabila si pembeli membayar dengan secara kredit, tetapi ketika perjanjian berlangsung dan terjadi kesepakatan tidak ditegaskan jual beli mana yang akan ia pilih.⁹²

⁹² Intan Novita Sari dan Lysa Ledista, *Gharar dan Maysir dalam Transaksi Ekonomi Islam, ...*, hlm. 34.

Jadi, penjual akun *game online* pubg mobile mendapatkan akun *game online* mobile dengan cara halal dan legal apabila menjual. Jelas manfaat, kualitas dan kuantitasnya jual beli akun game online pubg mobile ini menggunakan akad jual beli salam yang dimana manfaatnya didapatkan apabila akun game online pubg mobile dibeli dan dipergunakan oleh pemain pro, maka manfaatnya yaitu meningkatkan reputasi sebuah akun tersebut dan membuat orang menjadi lebih tertarik dan lebih percaya dengan akun miliknya. Di dalam konteks akad jual-beli akun game online pubg mobile, pembeli melakukan pemesanan terlebih dahulu kepada penjual, dalam transaksi ini biasanya terjadi tawar-menawar harga, karena biasanya penjual mencantumkan daftar harga dalam iklan atau promosinya di instagram dan facebook, sehingga pembeli tahu daftar harga dan pembeli secara otomatis telah menyepakati harga yang telah ditentukan. Setelah melakukan transaksi pembayaran, barulah penjual memproses apa yang telah diinginkan oleh pembeli.

Di dalam jual-beli akun game online pubg mobile, ketika orang memanfaatkan untuk tournament atau kompetisi e-sport adalah sebuah kebolehan kalau ada kemanfaatan di dalamnya. Dan tidak melanggar syari'at Islam, serta sesuai dengan syarat-syarat objek yang diperjualbelikan (ma'qud alaih), yaitu barang yang dapat diambil manfaatnya. Selain melihat dari manfaat akad jual-beli akun game online pubg mobile tersebut di atas, maka terdapat beberapa hal yang dapat diperhatikan dalam akad jual-beli akun game online pubg mobile tersebut, yakni ketika seseorang membeli akun game pubg online mobile untuk kepentingan e-sport atau olahraga elektronik, maka tujuan tersebut tidak akan tercapai.

Maka, misal ketika pro-player yang membeli akun game online pubg mobile yang murah tetapi bermasalah dikemudian hari, maka dapat berdampak terhadap hilangnya reputasi pro-player tersebut dan dampak lainnya adalah pro-player tersebut akan sulit mengikuti kompetisi e-sport. Dampak kerugian lainnya adalah apabila seseorang membeli akun game online pubg mobile yang bermasalah, maka konsekuensi yang harus

ditanggung olehnya adalah akun game online pubg mobile bisa di banned atau di blokir oleh pihak pembuat game.⁹³ Berdasarkan permasalahan akad jual-beli akun game online pubg mobile maka dapat diketahui, bahwa kegiatan pembelian akun game online pubg mobile bukan suatu hal yang terlarang apabila dimanfaatkan untuk hal yang bermanfaat, namun dalam jual beli ini bisa menjadi hal yang tidak baik karena bila pembeli memiliki niat yang tidak baik seperti hanya menaikkan ego untuk mencari popularitas dan gengsi.



⁹³ Ikit, Artiyanto dan Muhammad Saleh, *Jual Beli Dalam Perspektif Ekonomi Islam* (Yogyakarta: Gaya Media, 2018), hlm.71.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

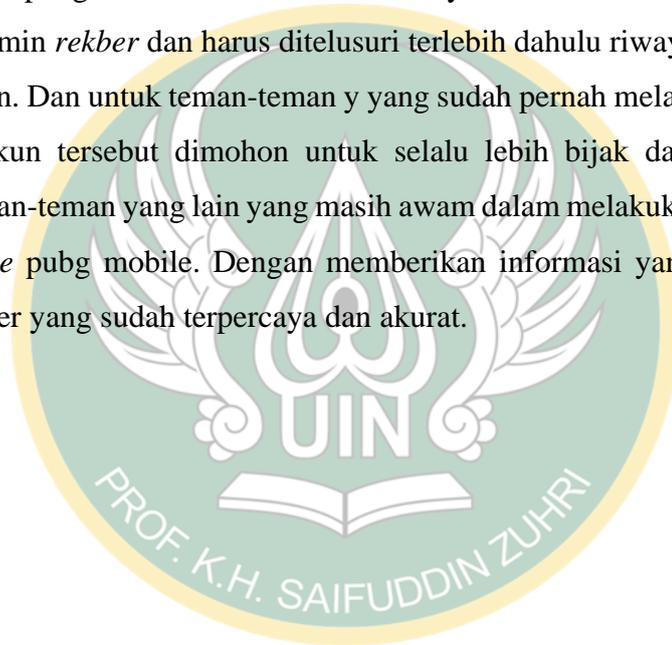
Berdasarkan seluruh uraian yang ada dalam skripsi ini penulis dapat beberapa kesimpulan mengenai akad jual beli akun *game online* pubg mobile pada umumnya yaitu adalah sebuah transaksi yang dilakukan secara privat atau oleh kedua belah pihak tanpa adanya pihak lain yang bersangkutan, namun transaksi ini memiliki resiko terhadap penipuan (*gharar*) ketika akun yang menjadi objek jual beli memiliki kecacatan atau resiko tidak diteruskannya akun kepada pembeli setelah memberikan pembayaran. Kemudian mengikutsertakan pihak ketiga sebagai penjamin keamanan yang disebut dengan metode transaksi *rekber* yang mana lebih menjamin atas keamanan transaksi elektronik jual beli akun pubg mobile. Maka dari itu, jika antara penjual, *admin rekber*, dan pembeli ada suatu kecurangan dalam proses transaksi jual beli tersebut, maka jual beli akun *game online* pubg mobile tersebut dapat dikatakan tidak sah.

Menurut perspektif hukum ekonomi syariah jual beli akun *game online* pubg mobile dikategorikan sebagai *bai' i. jual beli akun game online* pubg mobile berdasarkan analisis peneliti telah memenuhi rukun jual beli sesuai dengan kompilasi hukum ekonomi syariah buku ke II pasal 22 serta syarat sahnya. hukum ekonomi syariah terdapat beberapa rukun dan syarat yang wajib dipenuhi agar jual beli bisa dikatakan sebagai jual beli yang sah dan dikategorikan sebagai *Bai' as Shahih* menurut hukumnya. Setelah dilakukan penelitian maka dapat disimpulkan bahwa akad jual beli akun game online pubg mobile dapat dikategorikan sebagai jual beli salam, karena dalam mekanismenya barang diserahkan dikemudian hari, sementara pembayaran dilakukan diawal. Kemudian implikasi hukum atas akad jual beli akun *game online* pubg mobile ini adalah sah dan merupakan jual beli yang hukumnya boleh (*Mubah*), karena memenuhi syarat dalam jual beli. Begitu juga bila dilihat dari segi prinsip muamalah jual beli ini tetap ada manfaatnya namun bersifat fiktif, bahkan bisa mendatangkan mudharat yang dapat merugikan pembeli dan masyarakat umum.

B. Saran-Saran

Beberapa saran yang bisa penulis berikan, antara lain:

1. Untuk pihak *admin rekber* seharusnya tidak boleh melakukan transaksi jual beli akun dengan mengatasnamakan *rekber* lain (*rekber clone*) yang istilahnya sudah terkenal (*famous*) dan seharusnya *admin rekber* melakukan transaksi dengan jujur dan memberikan penjelasan yang jelas kepada pembeli tentang klasifikasi akun yang jelas dan bagaimana cara login melalui *e-mail*, *twiter*, dan *facebook*.
2. Kepada teman-teman yang belum pernah melakukan transaksi jual beli akun *game online* pubg mobile via *rekber* sebaiknya harus lebih berhati-hati daam memilih *admin rekber* dan harus ditelusuri terlebih dahulu riwayat penjualannya dan lain-lain. Dan untuk teman-teman y yang sudah pernah melakukan transaksi jual beli akun tersebut dimohon untuk selalu lebih bijak dan menginfokan kepada teman-teman yang lain yang masih awam dalam melakukan jua beli akun *game online* pubg mobile. Dengan memberikan informasi yang jelas tentang *admin rekber* yang sudah terpercaya dan akurat.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Atikullah, Islamic Law On Gambling and Some Modern Bussines Practices, International Journal Of Academic Research in Bussines and Social Sciences, Vol 17 (No. 11), Tahun 2017, PP, hlm. 738-750.
- Adam, Panji Sy., M. H. 2018. *Fatwa – Fatwa Ekonomi Syariah (Konsep, Metodologi, dan Implementasinya pada Lembaga Keuangan Syariah)*. Jakarta: Amzah.
- Al-Mu'amalat: Journal of Islamic Economic Law, Vol. I Number I, December 2018, موليو نو جمال و محمد نو فل عزة الرحمن ، تقرب سعر البيع با لنظر إلى الشريعة 2018, الإسلامية وقانون حماية المستهلك رقم ٨ عام ١٩٩٩
- Ardianto, Heri. *Motif Perempuan Bermain Game Online Pubg Mobile. Skripsi tidak di terbitkan*. UIN Riau Pekanbaru.
- Arikunto, Suharsismi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsini. 2007. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsini. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Artiyanto, Ikit, dan Saleh Muhammad Saleh. 2018. *Jual Beli Dalam Perspektif Ekonomi Islam*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Ashofa, Burhan Ashshofa. 1998. *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bungin, Burhan. 2007. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Kencana.
- Djuwaini, Dimyauddin. 2010. *Pengantar Fiqh Muamalah* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar).
- Dr. Abdul Aziz Muhammad Azzam, Prof. 2010. *Fiqh Muamalat Sistem Transaksi dalam Fiqh Islam*. Jakarta: AMZAH.

Dr. H. Hendi Suhendi, M. Si., Prof. 2016. *Fiqh Muamalah* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Dr. H. Muhammad Djakfar, S. H., M. Ag., Prof. 2009. *Hukum Bisnis Membangun Wacana Integrasi Perundangan Nasional dengan Syariah*. Malang:UIN-Malang Press.

Dr. Solehudin, MM. 2023. *Konsep Dasar Kewirausahaan Digital*. Batam: Yayasan Cendikia Mulia Mandiri.

Emzir. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif (Analisis Data)*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Fahima, Iim. 2018. *Fikih Ekonomi*. Banguntapan Bantul DI Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI).

Fitria, Rizka Fitria. *Evaluasi User Experience pada Game Pubg Mobile terhadap Aktivitas Ibadah Remaja Di Warung Kopi Banda Aceh*. Skripsi tidak diterbitkan. UIN AR-Raniry Darussalam Banda Aceh.

Heryana, Ade, S. St., M. KM., *Tinjauan Pustaka*, Prodi Kesehatan Masyarakat-Universitas Esa Unggul.

Hidayat, M. Ag., Enang. 2015. *Fiqh Jual Beli*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.

<https://ggwp.id/media/esports/mobile-legends/total-players-ff-pubg-mobile-legends>.Diakses pada hari Sabtu, 06 april 2024 pukul 09.53.

https://id.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown%27s_Bettlegrounds Diakses pada Tanggal 05 Februari 2023, Jam 08.30.

<https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/4?from=1&to=176>

https://www.pubgmobile.com/id/newsdetail.shtml?father_content_id=eec9d9f9a33eca4ebba85bda9fe10b7e8154&content_id=75371b1caa199a40d4a9a5ca6af7d72ea7a8.

https://www.pubgmobile.com/id/newsdetail.shtml?father_content_id=2d9217a0a943ca4dc3aa148a7014b1f9aef7&content_id=444e7a53a9567a4b7abdefa06132048aee5.

Huda, M. Ag, Qomarul. 2011. *Fiqh Muamalah*. Depok Sleman Yogyakarta: Teras.

Ikhsan Lubis, Muhammad. 2018. *Online Buying and Selling Transactoins Under International Private Law*, Faculty of Sharia an Law, UIN Sumatera, Medan-Indonesia, Journal of Private and Commercial Law Vol. 2 No. 1.

Intan Novita Sari dan Lysa Ledista, *Gharar dan Maysir dalam Transaksi Ekonomi Islam*, Universitas Nurul Jadid, Besuki Situbondo, Universitas Nurul Jadid Sindet Lami Besuk, Izdihar: Jurnal Ekonomi Syariah, Volume 2, Nomor 2, 2022.

J. Moleong, Lexy. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Kevino, 2018, Espornesia.com, 2018.

Kholifah, Siti dan Wayan Suyadnya, I. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif (Berbagi Pengalaman dari Lapangan)*. Depok : Raja Grafindo Persada.

Kutha Ratna, Nyoman. 2016. *Metodologi Penelitian (Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Mahali, A. Mudjab. 1998. *Asbabun Nuzul : Studi Pendalaman Al-Quran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Mardani, Dr. 2013. *Fiqh Ekonomi Syariah Fiqh Muamalah*. Jakarta: KENCANA PRENADAMEDIA GROUP.

- Mardani. 2013. *Fiqh Ekonomi Syariah : Fiqh Muamalah*. Jakarta: Kencana Pramedia Grup.
- Moh. Mufid, Lc., M. H. I., Dr. 2021. *Filsafat Hukum Ekonomi Syariah*. Jakarta: KENCANA.
- Muhammad Ali, Zulkarnain. *Etika Jual Beli Online dalam Islam*, Institut Agama Islam Tazkia & STIU Darul Hikmah, P-ISSN:2442-6520, <https://ojs.stiudarulhikmah.ac.id/>
- Muhammad Arifin bin Badri, MA, Dr. 2018. *Panduan Praktis Fikih Perniagaan Islam*. Jakarta: Darul Haq.
- Muhammad, Fauzi, S. Ag., M. Ag., dan Drs. Baharuddin Ahmad, M. H. I. 2021. *Fikih Bisnis Syariah Kontemporer*. Jakarta: KENCANA.
- Muhammad, S. Ag., M. Ag., Fauzi dan Baharuddin Ahmad, M. H. I., Drs. 2021. *Fikih Bisnis Syariah Kontemporer*. Jakarta: KENCANA, 2021.
- Mukaromah. Nurul Mukaromah. *Pandangan Hukum Islam terhadap Transaksi Top-Up Unofficial pada Games Online Melalui Media. Skripsi tidak diterbitkan*. UIN Raden Mas Sahid Surakarta.
- Mulyana, Dedi. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya, 2004.
- Muslich, Drs. H. Ahmad Wardi. 2019. *Fiqh Muamalat*. Jakarta: AMZAH.
- Nanang. Martono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif edisi revisi*. Jakarta: RajaGrafindo Pesada.
- Nasution, Khairun. 2009. *Pengantar Studi Islam*. Yogyakarta : ACADEMIA dan TAZZAFa.
- Nasution. 2003. *Metodologi Penelitian Naturalistik Kualitatif* . Bandung : Tarsito.
- nda, 2018, Kincir.com 2018

- Oktavia, Amelia Oktavia AR. *Pengaruh Game Online terhadap Disiplin Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 03 Bengkulu Utara. Skripsi Tidak Diterbitkan.* UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Pudjihardjo, M dan Muhith, Nur Faizin. 2019. *Fikih Muamalah Ekonomi Syariah.* Malang: UB Press.
- Rahmat, Syafei. 2001. *Fiqh Muamalah.* Bandung: CV Pustaka Setia.
- Saeful Rahmat, Pupu. 2009. “*Penelitian Kualitatif*”, Jurnal, Vol. 5 No. 9.
- Sandu Siyoto, SKM., M. Kes., Dr., dan Ali Sodik, M. A., M. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian.* Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Siahaan, Rusliaman, Pasaribu, Romindo, H. Tambunan, Bonifasius, M. Sitorus, Yosua. *Pengaruh Persepsi Harga dan Promosi terhadap Minat Beli Unknown Cash (UC) dalam Games Player Unknown Battle Ground (PUBG) Mobile Di Medan Baru*”. Journal Of Economics and Bussiness, JEB Online Vol. 03 No. 01 September (2021).
- Subekti, Prof. R, S. H. 2000. *Hukum Perjanjian*, Cetakan ke VIII. Jakarta, PT : Intermasa.
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian (Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D).* Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan “Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif R&D.* Bandung : Alfabeta
- Surya Siregar, M. Ag., Hariman, dan Khoerudin, M. Pd. I., Koko. 2019. *Fikih Muamalah Teori dan Implementasi.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susiawati, M. A, Wati. 2017. *Jual Beli dan dalam Konteks Kekinian*, Jurnal Ekonomi Islam, Vol. 8, Nomor 2.
- Susiawati, Wati M. A. 2017. *Jual Beli dan dalam Konteks Kekinian.* Jurnal Ekonomi Islam, Vol. 8, Nomor 2.

Syaikhu, M. H. I., H, DKK. 2002. *Fikih Muamalah Memahami Konsep dan*

Dialektika Kontemporer. Banguntapan Bantu, Yogyakarta: K-Media.

Triyantama & Santoso, 2019.



Cek Turnitin Fani

ORIGINALITY REPORT

29%

SIMILARITY INDEX

29%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

15%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	5%
2	idr.uin-antasari.ac.id Internet Source	4%
3	etheses.iainponorogo.ac.id Internet Source	4%
4	Submitted to IAIN Purwokerto Student Paper	2%
5	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	1%
6	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	1%
7	id.wikipedia.org Internet Source	1%
8	e-campus.iainbukittinggi.ac.id Internet Source	1%
9	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%

10	eprints.ums.ac.id Internet Source	1 %
11	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	1 %
12	jurnal.uhn.ac.id Internet Source	1 %
13	hki-reguler-1.blogspot.com Internet Source	1 %
14	Submitted to Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin Student Paper	1 %
15	Submitted to Udayana University Student Paper	1 %
16	repository.uiad.ac.id Internet Source	1 %
17	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	1 %
18	repository.um-palembang.ac.id Internet Source	1 %
19	www.jurnal.stie-aas.ac.id Internet Source	1 %
20	docplayer.info Internet Source	<1 %
21	www.enrichment.iocspublisher.org	

Internet Source

<1 %

22 123dok.com
Internet Source

<1 %

23 Submitted to Program Pascasarjana
Universitas Negeri Yogyakarta
Student Paper

<1 %

24 etheses.uinmataram.ac.id
Internet Source

<1 %

25 ejournal.insuriponorogo.ac.id
Internet Source

<1 %

26 etheses.uin-malang.ac.id
Internet Source

<1 %

27 jpps.uho.ac.id
Internet Source

<1 %

28 www.pinoyunderground.com
Internet Source

<1 %

29 Submitted to UIN Walisongo
Student Paper

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 5 words

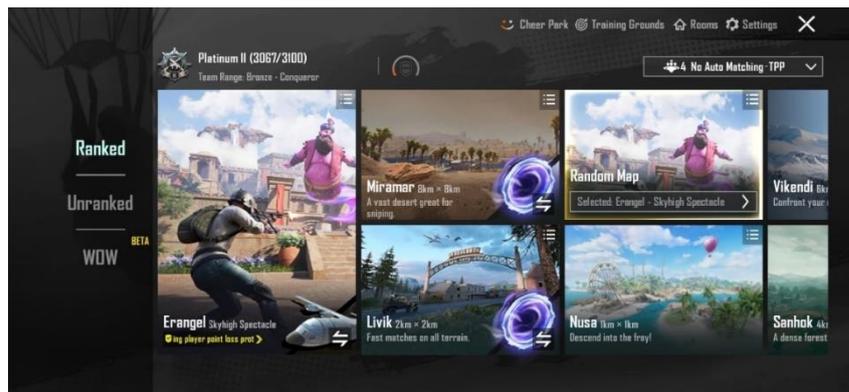
Exclude bibliography On

Lampiran I

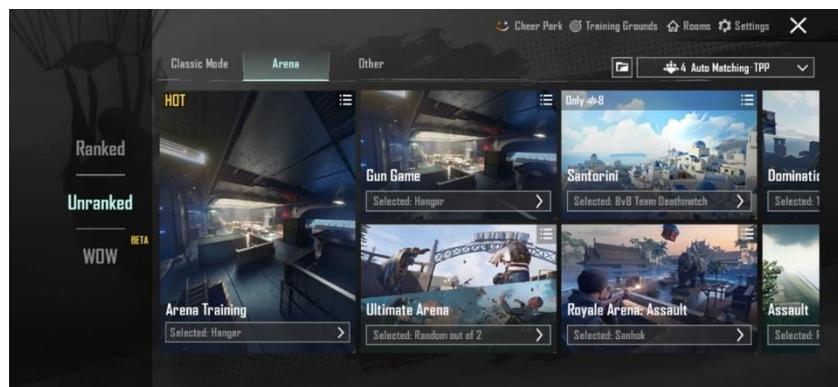
DAFTAR GAMBAR



Gambar 1. Tampilan Training Mode pada Game Pubg Mobile



Gambar 2. Tampilan awal Classic Mode pada Game Pubg Mobile



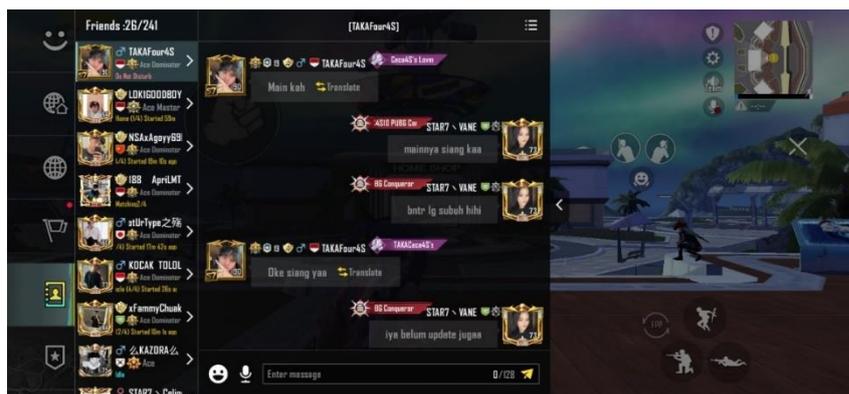
Gambar 3. Tampilan awal Arcade Mode pada Game Pubg Mobile



Gambar 4. Tampilan Kemenangan Clan (*Winner Chicken Dinner*)



Gambar 6. Tampilan *Quick Chat* pada *Game Pubg Mobile*



Gambar 7. Tampilan Speaker/Mic untuk mengaktifkan *voice chat* pada *game Pubg Mobile*

Lampiran I

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1.** Tampilan *Training Mode* pada *Game Pubg Mobile*
- Gambar 2.** Tampilan awal *Classic Mode* pada *Game Pubg Mobile*
- Gambar 3.** Tampilan awal *Arcade Mode* pada *Game Pubg Mobile*
- Gambar 4.** Tampilan *Kemenangan Clan (Winner Chicken Dinner)*
- Gambar 5.** Tampilan *Quick Chat* pada *Game Pubg Mobile*
- Gambar 6.** Tampilan *Quick Chat* pada *Game Pubg Mobile*
- Gambar 7.** Tampilan *Speaker/Mic* untuk mengaktifkan *voice chat* pada *game Pubg Mobile*
- Gambar 8.** Tampilan jenis akun *game online pubg mobile*
- Gambar 9.** Tampilan penetapan harga jasa rekber akun *game online pubg mobile*
- Gambar 10.** Tampilan bukti transfer atau kesepakatan jual beli akun *game online pubg mobile*
- Gambar 11.** Tampilan awal login akun *game online pubg mobile*
- Gambar 12.** Tampilan lobby akun *game online pubg mobile*

Lampiran II

HASIL WAWANCARA

Nama : Imam Satria Prayoga

Usia : 23 Tahun

Alamat : Cilacap

Awal bermain Pubg Mobile : Season 1

<p><i>Pertanyaan 1: Apakah anda bermain game Pubg Mobile ?</i></p> <p>Prayoga : Iya</p>
<p><i>Pertanyaan 2 : Apakah anda termasuk Player yang aktif dalam bermain game Pubg Mobile ?</i></p> <p>Prayoga : Aktif</p>
<p><i>Pertanyaan 3 : Sudah berapa lama anda bermain game Pubg Mobile ?</i></p> <p>Prayoga : Sangat lama sekitar sudah 5 tahun</p>
<p><i>Pertanyaan 4: Apakah anda mengetahui jika di game Pubg Mobile ada transaksi jual beli akun Pubg Mobile via rekber ?</i></p> <p>Prayoga : iya, mengetahui</p>
<p><i>Pertanyaan 5 : Apakah anda mengetahui, apa itu rekber ?</i></p> <p>Prayoga : iya tahu, rekber itu adalah rekening bersama</p>
<p><i>Pertanyaan 6 : Apakah anda pernah melakukan jual beli akun Pubg Mobile via rekber ?</i></p> <p>Prayoga: iya saya pernah melakukan transaksi jual beli akun tetapi saya yang membeli akun kepada orang lain</p>
<p><i>Pertanyaan 7 : Dimana biasanya akun Pubg Mobile via rekber itu diperjualbelikan?</i></p> <p>Prayoga : biasanya banyak penjual akun pubg itu di instagram, facbook dan bahkan tiktok, tetapi kalau saya membeli lewat instagram</p>
<p><i>Pertanyaan 8 : Adakah klasifikasi tersendiri terhadap akun Pubg Mobile yang di jual/dibeli ?</i></p> <p>Prayoga : iya ada, antara lain akun nya sendiri memiliki skin pakaian dan skin senjata</p>

Pertanyaan 9 : Bagaimana mekanisme/proses jual beli akun Pubg Mobile via rekber ?

Prayoga : prosesnya yaitu saya sebagai pembeli dengan si penjual menggunakan pihak ketiga (admin rekber) sebagai perantara untuk berjaannya proses pembelian dengan membuat group di whatsapp yang berisikan kita ber tiga, kemudian admin rekber memerintahkan kepada penjual untuk mengecek akun tersebut apakah sesuai yang diminta atau tidak kemudian admin rekber juga mengecek id password dan harganya, lalu setelah di cek langsung memberi info kepada saya sebagai pembeli bahwa akun sudah ready. Kemudian saya disuruh untuk mentransfer terlebih dahulu kepada admin rekber setelah itu akun bisa di buka atau login dengan menggunakan single login yaitu login lewat facebook dengan aman.

Pertanyaan 10 : Apakah anda pernah mengalami penipuan saat melakukan jual beli akun Pubg Mobile via rekber ?

Prayoga : iya pernah 2 kali

Pertanyaan 11: Bagaimana anda menyadari bahwa anda mengalami penipuan ?

Prayoga : saya menyadari bahwa waktu saya kena tipu itu awalnya saya biasa sedang bermain dengan teman, setelah itu off dan kemudian di hari berikutnya ketika saya akan login kembali akun tersebut tidak dapat dibuka, bisa dikatakan pada saat pembelian saya terkena istilah (hack back) akun tersebut diambil kembali oleh sang penjual

Pertanyaan 12 : Apakah ada unsur kecurangan lain pada saat anda melakukan penjualan/pembelian akun Pubg Mobile via rekber ?

Prayoga : ada, ya itu penjual dengan curang mengatakan bahwa di awal penjualan login dengan hanya single login saja tetapi ternyata bisa login dengan 2 atau 3 akses login dengan cara menghapus akses login yang pembeli beli tersebut.

Pertanyaan 13: Apakah ada penyelesaian masalah penipuan tersebut ?

Prayoga : untuk saat ini belum ada cara penyelesaiannya, tetapi cara saat ini yaitu dengan mengikhlaskan akun tersebut

Nama : Rizki Aditya Saputra

Usia : 23 Tahun

Alamat : KP Baros Kulon 01/08

Awal bermain Pubg Mobile : Season 2

<p><i>Pertanyaan 1: Apakah anda bermain game Pubg Mobile ?</i></p> <p><i>Rizki : Ya</i></p>
<p><i>Pertanyaan 2 : Apakah anda termasuk Player yang aktif dalam bermain game Pubg Mobile ?</i></p> <p><i>Rizki : Tidak</i></p>
<p><i>Pertanyaan 3 : Sudah berapa lama anda bermain game Pubg Mobile ?</i></p> <p><i>Rizki : Dari season 2, sekitar sudah 5 Tahun</i></p>
<p><i>Pertanyaan 4: Apakah anda mengetahui jika di game Pubg Mobile ada transaksi jual beli akun Pubg Mobile via rekber ?</i></p> <p><i>Rizki :Ya tau</i></p>
<p><i>Pertanyaan 5 : Apakah anda mengetahui, apa itu rekber ?</i></p> <p><i>Rizki : Ya tau, rekber yaitu rekening bersama</i></p>
<p><i>Pertanyaan 6 : Apakah anda pernah melakukan jual beli akun Pubg Mobile via rekber ?</i></p> <p><i>Rizki : Ya pernah</i></p>
<p><i>Pertanyaan 7 : Dimana biasanya akun Pubg Mobile via rekber itu diperjualbelikan?</i></p> <p><i>Rizki : WA</i></p>
<p><i>Pertanyaan 8 : Adakah klasifikasi tersendiri terhadap akun Pubg Mobile yang di jual/dibeli ?</i></p> <p><i>Rizki : Ada yaitu skin senjata</i></p>
<p><i>Pertanyaan 9 : Bagaimana mekanisme/proses jual beli akun Pubg Mobile via rekber ?</i></p> <p><i>Rizki : membuat grup WA dan melakukan transaksi dan ada pihak penengah yaitu admin rekber</i></p>

Pertanyaan 10 : Apakah anda pernah mengalami penipuan saat melakukan jual beli akun Pubg Mobile via rekber ?

Rizki : Pernah

Pertanyaan 11: Bagaimana anda menyadari bahwa anda mengalami penipuan ?

Rizki :Banyak kejanggalan dan banyak motif penipuan contohnya ada yang mengatasnamakan admin rekber ataupun ada yang mengambil akunnya kembali

Pertanyaan 12 : Apakah ada unsur kecurangan lain pada saat anda melakukan penjualan/pembelian akun Pubg Mobile via rekber ?

Rizki : Banyak salah satunya diambilnya kembali akun oleh sang penjual

Pertanyaan 13: Apakah ada penyelesaian masalah penipuan tersebut ?

Rizki : Tidak ada modus penipuan banyak yang pintar

Nama : Vino Adityansyah Pratama

Usia : 26 Tahun

Alamat : Jawa Barat

Awal bermain Pubg Mobile : Season 2

<p><i>Pertanyaan 1: Apakah anda bermain game Pubg Mobile ?</i></p> <p><i>Vino : Ya</i></p>
<p><i>Pertanyaan 2 : Apakah anda termasuk Player yang aktif dalam bermain game Pubg Mobile ?</i></p> <p><i>Vino : Ya</i></p>
<p><i>Pertanyaan 3 : Sudah berapa lama anda bermain game Pubg Mobile ?</i></p> <p><i>Vino : Sangat lama</i></p>
<p><i>Pertanyaan 4: Apakah anda mengetahui jika di game Pubg Mobile ada transaksi jual beli akun Pubg Mobile via rekber ?</i></p> <p><i>Vino : Tau</i></p>
<p><i>Pertanyaan 5 : Apakah anda mengetahui, apa itu rekber ?</i></p> <p><i>Vino : Tau</i></p>
<p><i>Pertanyaan 6 : Apakah anda pernah melakukan jual beli akun Pubg Mobile via rekber ?</i></p> <p><i>Vino : Pernah</i></p>
<p><i>Pertanyaan 7 : Dimana biasanya akun Pubg Mobile via rekber itu diperjualbelikan?</i></p> <p><i>Vino : Grup Facebook</i></p>
<p><i>Pertanyaan 8 : Adakah klasifikasi tersendiri terhadap akun Pubg Mobile yang di jual/dibeli ?</i></p> <p><i>Vino : Tidak Ada</i></p>
<p><i>Pertanyaan 9 : Bagaimana mekanisme/proses jual beli akun Pubg Mobile via rekber ?</i></p> <p><i>Vino : Lewat admin rekber</i></p>

Pertanyaan 10 : Apakah anda pernah mengalami penipuan saat melakukan jual beli akun Pubg Mobile via rekber ?

Vino : Sejauh ini belum

Pertanyaan 11: Bagaimana anda menyadari bahwa anda mengalami penipuan ?

Vino : Bisa, diiat dulu sih seller penipu atau tidak

Pertanyaan 12 : Apakah ada unsur kecurangan lain pada saat anda melakukan penjualan/pembelian akun Pubg Mobile via rekber ?

Vino : Ada saja seller yang curang dengan melakukan HB (Hack Back) mengambil kembali akun tersebut

Pertanyaan 13: Apakah ada penyelesaian masalah penipuan tersebut ?

Vino : Tidak ada, ikhlasin aja

Nama : Rio Agustan

Usia : 22 Tahun

Alamat : Jakarta Selatan

Awal bermain Pubg Mobile : Season 1

<p><i>Pertanyaan 1: Apakah anda bermain game Pubg Mobile ?</i></p> <p><i>Rio : Ya</i></p>
<p><i>Pertanyaan 2 : Apakah anda termasuk Player yang aktif dalam bermain game Pubg Mobile ?</i></p> <p><i>Rio : Ya</i></p>
<p><i>Pertanyaan 3 : Sudah berapa lama anda bermain game Pubg Mobile ?</i></p> <p><i>Rio : 6 Tahun</i></p>
<p><i>Pertanyaan 4: Apakah anda mengetahui jika di game Pubg Mobile ada transaksi jual beli akun Pubg Mobile via rekber ?</i></p> <p><i>Rio : Iya Tahu</i></p>
<p><i>Pertanyaan 5 : Apakah anda mengetahui, apa itu rekber ?</i></p> <p><i>Rio : Iya</i></p>
<p><i>Pertanyaan 6 : Apakah anda pernah melakukan jual beli akun Pubg Mobile via rekber ?</i></p> <p><i>Rio : Tidak</i></p>
<p><i>Pertanyaan 7 : Dimana biasanya akun Pubg Mobile via rekber itu diperjualbelikan?</i></p> <p><i>Rio : Facebook</i></p>
<p><i>Pertanyaan 8 : Adakah klasifikasi tersendiri terhadap akun Pubg Mobile yang di jual/dibeli ?</i></p> <p><i>Rio : Ada</i></p>
<p><i>Pertanyaan 9 : Bagaimana mekanisme/proses jual beli akun Pubg Mobile via rekber ?</i></p> <p><i>Rio : Lewat Admin Rekber</i></p>

Pertanyaan 10 : Apakah anda pernah mengalami penipuan saat melakukan jual beli akun Pubg Mobile via rekber ?

Rio : Tidak Pernah

Pertanyaan 11: Bagaimana anda menyadari bahwa anda mengalami penipuan ?

Rio : Tidak Tahu

Pertanyaan 12 : Apakah ada unsur kecurangan lain pada saat anda melakukan penjualan/pembelian akun Pubg Mobile via rekber ?

Rio : Banyak

Pertanyaan 13: Apakah ada penyelesaian masalah penipuan tersebut ?

Rio :Tidak, ikhlas kan saja

Nama : Andika Pratama

Usia : 23 Tahun

Alamat : Makassar

Awal bermain Pubg Mobile : Season 2

<p><i>Pertanyaan 1: Apakah anda bermain game Pubg Mobile ?</i></p> <p><i>Dika : Ya</i></p>
<p><i>Pertanyaan 2 : Apakah anda termasuk Player yang aktif dalam bermain game Pubg Mobile ?</i></p> <p><i>Dika : Aktif</i></p>
<p><i>Pertanyaan 3 : Sudah berapa lama anda bermain game Pubg Mobile ?</i></p> <p><i>Dika : 5 Tahun</i></p>
<p><i>Pertanyaan 4: Apakah anda mengetahui jika di game Pubg Mobile ada transaksi jual beli akun Pubg Mobile via rekber ?</i></p> <p><i>Dika : Iya</i></p>
<p><i>Pertanyaan 5 : Apakah anda mengetahui, apa itu rekber ?</i></p> <p><i>Dika : Iya</i></p>
<p><i>Pertanyaan 6 : Apakah anda pernah melakukan jual beli akun Pubg Mobile via rekber ?</i></p> <p><i>Dika : Tidak Pernah</i></p>
<p><i>Pertanyaan 7 : Dimana biasanya akun Pubg Mobile via rekber itu diperjualbelikan?</i></p> <p><i>Dika : Instagram</i></p>
<p><i>Pertanyaan 8 : Adakah klasifikasi tersendiri terhadap akun Pubg Mobile yang di jual/dibeli ?</i></p> <p><i>Dika : Ada</i></p>
<p><i>Pertanyaan 9 : Bagaimana mekanisme/proses jual beli akun Pubg Mobile via rekber ?</i></p> <p><i>Dika : Pake Biaya Admin</i></p>

Pertanyaan 10 : Apakah anda pernah mengalami penipuan saat melakukan jual beli akun Pubg Mobile via rekber ?

Dika : Tidak

Pertanyaan 11: Bagaimana anda menyadari bahwa anda mengalami penipuan ?

Dika : admin rekber menghiang

Pertanyaan 12 : Apakah ada unsur kecurangan lain pada saat anda melakukan penjualan/pembelian akun Pubg Mobile via rekber ?

Dika : admin dan penjual bekerja sama untuk melakukan penipuan, bisa juga sebaliknya

Pertanyaan 13: Apakah ada penyelesaian masalah penipuan tersebut ?

Dika : Tidak ada

Nama : Angel Charterlina

Usia : 21 Tahun

Alamat : Jakarta

Awal bermain Pubg Mobile : Season 17

<p><i>Pertanyaan 1: Apakah anda bermain game Pubg Mobile ?</i></p> <p><i>Angel : Ya</i></p>
<p><i>Pertanyaan 2 : Apakah anda termasuk Player yang aktif dalam bermain game Pubg Mobile ?</i></p> <p><i>Angel : Aktif</i></p>
<p><i>Pertanyaan 3 : Sudah berapa lama anda bermain game Pubg Mobile ?</i></p> <p><i>Angel : 4 Tahun</i></p>
<p><i>Pertanyaan 4: Apakah anda mengetahui jika di game Pubg Mobile ada transaksi jual beli akun Pubg Mobile via rekber ?</i></p> <p><i>Angel : Ya</i></p>
<p><i>Pertanyaan 5 : Apakah anda mengetahui, apa itu rekber ?</i></p> <p><i>Angel : Ya</i></p>
<p><i>Pertanyaan 6 : Apakah anda pernah melakukan jual beli akun Pubg Mobile via rekber ?</i></p> <p><i>Angel : Tidak pernah</i></p>
<p><i>Pertanyaan 7 : Dimana biasanya akun Pubg Mobile via rekber itu diperjualbelikan?</i></p> <p><i>Angel : Instagram</i></p>
<p><i>Pertanyaan 8 : Adakah klasifikasi tersendiri terhadap akun Pubg Mobile yang di jual/dibeli ?</i></p> <p><i>Angel : Ada</i></p>
<p><i>Pertanyaan 9 : Bagaimana mekanisme/proses jual beli akun Pubg Mobile via rekber ?</i></p>

Angel : Melakukan transaksi pembayaran dengan rekening orang ketiga sebagai tempat mentransfer uang, agar menghindari penipuan antara kedua belah pihak

Pertanyaan 10 : Apakah anda pernah mengalami penipuan saat melakukan jual beli akun Pubg Mobile via rekber ?

Angel : Tidak Pernah

Pertanyaan 11: Bagaimana anda menyadari bahwa anda mengalami penipuan ?

Angel : Rekber tersebut berasal dari penjual atau pembeli tersebut tanpa ada unsur yang jelas, berasal dr mana rekber tersebut

Pertanyaan 12 : Apakah ada unsur kecurangan lain pada saat anda melakukan penjualan/pembelian akun Pubg Mobile via rekber ?

Angel : Tidak Ada

Pertanyaan 13: Apakah ada penyelesaian masalah penipuan tersebut ?

Angel : Tidak ada, ikhlas saja



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
MENGIKUTI SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Jurusan/ Prodi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syaria'ah Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri (UIN SAIZU) Purwokerto menerangkan bahwa:

Nama : Dwi Fani Palupi
NIM : 1717301006
Semester : 12
Jurusan/ Prodi : Muamalah / HES A

Telah mengikuti seminar proposal pada:

NO	HARI/TANGGAL	PRESENTER	TANDA TANGAN PRESENTER	
1	Selasa, 21 Maret 2023	Ise Failatussyifa	1	
2	Selasa, 21 Maret 2023	Tri Murniasih		2
3	Selasa, 21 Maret 2023	Lina Marwah	3	
4	Selasa, 21 Maret 2023	Nurlita Fitriyaningsih		4
5	Selasa, 21 Maret 2023	Dhiah Melinia R.	5	

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat digunakan sebagai syarat untuk mendaftar seminar proposal skripsi.

Purwokerto, 21 Maret 2023

Ketua Jurusan HES

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



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 MENGIKUTI UJIAN MUNAQOSAH

Nomor: 030.../Un.19/D.Syariah/PP.00.9/.../2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, Penguji 1/2/3* Ujian Munaqosah Fakultas Syari'ah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto menerangkan bahwa:

Nama : Dwi Fani Palupi
NIM : 1717301006
Semester : 12
Prodi : Hukum Ekonomi Syariah

Mahasiswa tersebut telah mengikuti ujian munaqosah pada:

NO	HARI/TANGGAL	NAMA PESERTA UJIAN	NAMA PENGUJI 1/2/3*	TANDA TANGAN PENGUJI 1/2/3*
1	<u>Jum'at, 14 April 2023</u>	<u>Feri Irawan</u>	<u>M. Fuad Zain, S.H.I.Ms</u>	
2	<u>Jum'at, 14 April 2023</u>	<u>Misbahul Munir</u>	<u>Dr. H. Suraji, M.Ag</u>	
3	<u>Jum'at, 14 April 2023</u>	<u>Rifka Asri Ulfita</u>	<u>Agus Sunaryo, M.S.I</u>	

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Mahasiswa harus mengikuti ujian munaqosah dari awal hingga akhir;
2. Surat keterangan ditandatangani oleh salah satu penguji setelah ujian munaqosah selesai;
3. Tanda tangan dimintakan oleh mahasiswa yang bersangkutan, kemudian dikumpulkan ke Subbag Akademik pada hari yang sama dengan tanggal ujian;

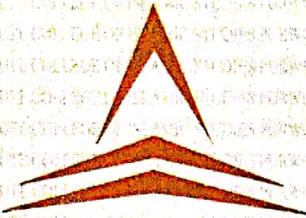
Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat digunakan sebagai syarat untuk mendaftar ujian munaqosah.

Purwokerto, 14 April 2023

An. Dekan
Koordinator Akademik,

M. Yusuf, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197-10808 200901 1 004

*Lingkari salah satu



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/ UPT.Bhs/ PP.00.9/007/2018

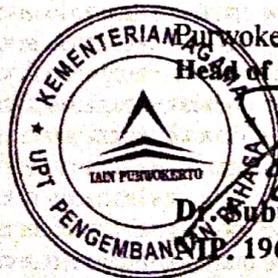
This is to certify that :

Name : **DWI FANI PALUPI**
Student Number : **1717301006**
Study Program : **HES**



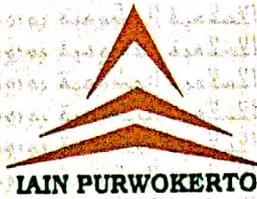
Has completed an English Language Course in
Intermediate level organized by Language
Development Unit with result as follows:

SCORE: 79 GRADE: VERY GOOD



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

D. Subur, M.Ag
No. 19670307 199303 1 005



وزارة الشؤون الدينية الجامعة الإسلامية الحكومية بورنوكرتو الوحدة لتنمية اللغة

مخبروان : شارع جندول أحمد ياني رقمه : ٤٠، بورنوكرتو ٥٣١٢٦، هاتفه ٢٨١-٦٣٥٦٢٤ www.iaipurwokerto.ac.id

الشهادة

الرقم : ان. ١٧ / UPT. Bhs / ٩ / PP. ١٠١ / ٢٠١٨

تشهد الوحدة لتنمية اللغة بأن :

الاسم : دوي في بالوي

رقم القيد : ١٧١٧٣٠١٠٠٦

القسم : HES

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



(جيد)

٦٧

١٠٠

بورنوكرتو، ١٧ يناير ٢٠١٨
الوحدة لتنمية اللغة
KEMENTERIAN AGAMA
IAIN PURWOKERTO
الدكتور صبور، الماجستير
PT. PENGEMBANGAN BAHASA
رقم الموظف : ١٠٠٥ ٣٠١ ١٩٩٣ ٠٧ ١٩٦٧



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI
UPT MA'HAD AL-JAMI'AH

Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah 53126, Telp:0281-635624, 628250 | www.uinsaizu.ac.id

SERTIFIKAT

Nomor: Un.17/UPT.MAJ/6842/02/2024

Diberikan oleh UPT Ma'had Al-Jami'ah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri kepada:

DWIFANI PALUPI

(NIM: 1717301006)

Sebagai tanda yang bersangkutan telah LULUS dalam Ujian Kompetensi Dasar Baca Tulis Al-Qur'an (BTA) dan Pengetahuan Pengamalan Ibadah (PPI) dengan nilai sebagai berikut:

Tulis	: 70
Tartil	: 75
Imla`	: 70
Praktek	: 75
Tahfidz	: 75



ValidationCode

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/5158/VI/2020

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

MATERI PENILAIAN

MATERI	NILAI
Microsoft Word	85 / A-
Microsoft Excel	90 / A
Microsoft Power Point	80 / B+



Diberikan Kepada:

DWI FANI PALUPI
NIM: 1717301006

Tempat / Tgl. Lahir: Banyumas, 15 Mei 1999

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 pada tanggal 23-10-2019.



Purwokerto, 17 Juni 2020
Kepala UPT TIPD

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



SERTIFIKAT

Nomor: 621/K.LPPM/KKN.46/11/2020

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)
Institut Agama Islam Negeri Purwokerto menyatakan bahwa :

Nama : DWI FANI PALUPI
NIM : 1717301006
Fakultas / Prodi : SYARIAH / HES

TELAH MENGIKUTI

Kuliah Kerja Nyata (KKN) Angkatan Ke-46 IAIN Purwokerto Tahun 2020
dan dinyatakan LULUS dengan Nilai 94 (A).



Purwokerto, 13 November 2020
Ketua LPPM,

H. Ansori, M.Ag.,
NIP. 19650407 199203 1 004



PENGADILAN AGAMA PURWOKERTO KELAS 1A

Sertifikat

W11-A22/615/KP.05.8/II/2020

Diberikan Kepada :



Dwi Fani Palupi
NIM. 1717301006

*Telah Melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan Mahasiswa/Mahasiswi
Fakultas Syariah IAIN Purwokerto*

Di Pengadilan Agama Purwokerto Kelas IA dari tanggal, 06 Januari s/d 07 Februari 2020

Demikian Sertifikat ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya



Purwokerto, 07 Februari 2020

KETUA

Drs. H. TAHRIR

NIP. 19600103 198903 1 003



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

BIODATA MAHASISWA

1. Nama : Dwi Fani Palupi
2. NIM : 1717301006
3. Jurusan : Muamalah
4. Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah
5. Tempat/ Tanggal Lahir : Banyumas, 15 Mei 1999
6. Alamat Asal : Jalan : Jl. Siliwangi
RT/RW : 004/002
Desa/ Kelurahan : Sambirata
Kecamatan : Cilongok
Kabupaten/ Kode Pos : Banyumas/53162
Propinsi : Jawa Tengah
7. Alamat Sekarang/ Domisili : Jalan : Jl. Siliwangi
RT/RW : 004/002
Desa/ Kelurahan : Sambirata
Kecamatan : Cilongok
Kabupaten/ Kode Pos : Banyumas
Propinsi : Jawa Tengah
8. Telepon/ HP Aktif : 0855 4023 9194
9. Email : dwifanipalupi@gmail.com
10. Facebook/ Twitter/ lainnya : Dwi Fani Palupi
11. Nama Orang Tua/Wali : Ayah : Darsono
Ibu : Saminah
12. Pekerjaan Orang Tua/Wali : Ayah : Perangkat Desa
Ibu : Ibu Rumah Tangga
13. Asal Sekolah : MAN 2 Purwokerto
14. Judul Skripsi : Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Praktik Jual Beli Akun Melalui Rekening Bersama Pada Aplikasi *Game Online* Pubg Mobile
15. Tanggal Lulus Munaqasyah :
(diisi oleh petugas)
16. Indeks Prestasi Kumulatif :
(diisi oleh petugas)

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk menjadikan periksa dan digunakan seperlunya.



Saya tersebut diatas,

Dwi Fani Palupi

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama : Dwi Fani Palupi
2. NIM : 1717301006
3. Tempat/Tanggal Lahir : Banyumas, 15 Mei 1999
4. Alamat Rumah : Jl. Siliwangi, Desa Sambirata, RT 004, RW 002,
Kec. Cilongok, Kab. Banyumas.
5. Nama Ayah : Darsono
6. Nama Ibu : Saminah

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
 - a. SD/MI : SD Negeri 01 Sambirata
 - b. SMP/MTs : SMP Negeri 02 Cilongok
 - c. SMA/SMK/MA : MA Negeri 02 Purwokerto

Purwokerto, 06 April 2024



Dwi Fani Palupi
NIM. 1717301006