

**JUAL BELI ITEM GAME PLAYER UNKNOWN'S BATTLE
GROUNDS (PUBG) DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Hukum
Pada Jurusan Syariah Program Studi Perbandingan Mazhab
Sekolah Tinggi Ilmu Islam dan Bahasa Arab (STIBA) Makassar

OLEH

HUDZAIFAH HIZBURRAHMAN

NIM: 161011242

**INSTITUT AGAMA ISLAM
STIBA MAKASSAR**

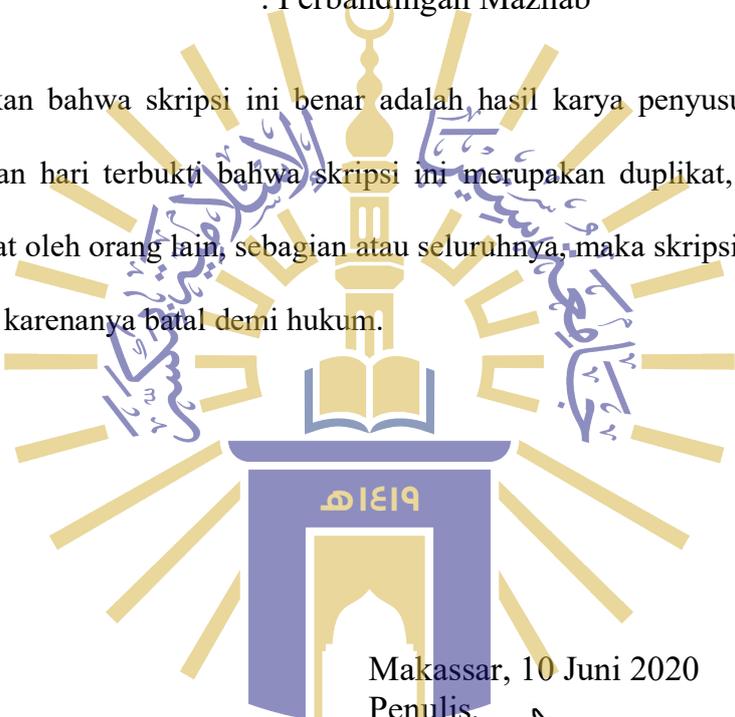
JURUSAN SYARIAH
SEKOLAH TINGGI ILMU ISLAM DAN BAHASA ARAB
(STIBA) MAKASSAR
1441 H. / 2020 M.

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan penuh kesadaran, penyusun yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hudzaifah Hizburrahman
Tempat, Tanggal Lahir : Ongkoe, 9 Agustus 1998
NIM/NIMKO : 161011242/8581416242
Prodi : Perbandingan Mazhab

Menyatakan bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya penyusun sendiri. Jika dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.



Makassar, 10 Juni 2020
Penulis,

**INSTITUT AGAMA ISLAM
STIBA MAKASSAR**

Hudzaifah Hizburrahman
NIM/NIMKO: 161011242/8581416242

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul, “**Jual Beli Item Game Player Unknown’s Battle Ground dalam Perspektif Hukum Islam**” disusun oleh **Hudzaifah Hizburrahman**, NIM/NIMKO: **161011242/8581416242**, mahasiswa Program Studi Perbandingan Mazhab pada jurusan Syariah STIBA Makassar, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang *munāqasyah* yang diselenggarakan pada hari Rabu, tanggal 2 Zulkaidah 1441 H, bertepatan dengan 24 Juni 2020 M, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana dalam Ilmu Syariah (dengan beberapa perbaikan).

Makassar, 2 Zulkaidah 1441 H.
24 Juni 2020 M.

DEWAN PENGUJI:

Ketua : Saifullah bin Anshor, Lc., M.H.I. (.....)

Sekretaris : Rachmat bin Badani Tempo, Lc., M.A. (.....)

Munaqisy I : Dr. AGH. Hamzah Harun., M.A. (.....)

Munaqisy II : Dr. Rahmat, Lc., M.A. (.....)

Pembimbing I : Fadlan Akbar, Lc., M.H.I. (.....)

Pembimbing II : Putra Alam, S.E., M.E.I. (.....)

INSTITUT AGAMA ISLAM
STIBA MAKASSAR

Diketahui oleh:

Ketua STIBA Makassar, 




Akhmad Hanafi Dain Yunta, Lc., M.A., Ph.D.

NTY: 0810197509199945

KATA PENGANTAR

Segala puji hanya milik Allah swt, Rabb semesta alam, dengan kasih sayang-Nya, Dia menuntun manusia untuk tetap berada di jalan-Nya yang lurus, jalan kebahagiaan yang abadi. Melalui kalam-Nya yang suci lagi mulia yang diturunkan kepada Rasul-Nya yang paling mulia melalui malaikat yang mulia. salam serta shalawat hendaknya selalu tercurah kepada baginda Muhammad saw, pemimpin umat akhir zaman. Berkat beliau, para sahabat, tabi'in, tabiut tabi'in serta orang-orang shaleh, kalam ilahi itu sampai pada kita dan ketenangan dalam hidup ini bisa kita rasakan serta cerahnya islam di muka bumi ini.

Alhamdulillah skripsi yang berjudul "Jual Beli Item Game Player Unknown's Battleground Dalam Perspektif Hukum Islam" dapat terselesaikan sesuai dengan harapan penulis. Skripsi ini ditulis dan disusun sebagai tugas akhir penulis guna memenuhi syarat untuk menyelesaikan pendidikan dan memperoleh gelar sebagai Sarjana Hukum di Jurusan Syariah Program Studi Perbandingan Mazhab pada Sekolah Tinggi Ilmu Islam dan Bahasa Arab (STIBA) Makassar.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini begitu banyak kendala. Namun kendala itu bisa terlewati dengan izin Allah swt dan berkat doa, bimbingan, dukungan, bantuan dan masukan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya dan ucapan terima kasih kepada pihak yang dimaksud:

1. Kedua orang tua penulis, Sabaruddin Syamsir dan Rosmini Sennang yang telah memberikan kasih sayang, mendidik, memberikan kesempatan dan biaya kepada penulis selama menempuh pendidikan di Sekolah Tinggi Ilmu Islam dan Bahasa Arab (STIBA) Makassar.
2. Untuk istri saya, Dwi Nur Setiarini Kusuma Dewi terima kasih atas doa, dukungan dan motivasinya dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ketua STIBA Makassar al-Ustadz Ahmad Hanafi Dain Yunta, Lc., M.A., Ph.D. dengan seluruh jajarannya yang telah mendoakan dan memotivasi kami sampai terselesaikannya skripsi kami.
4. Wakil ketua I STIBA Makassar al-Ustadz Sofyan Nur, Lc., M.Ag. yang telah banyak memberikan masukan, ide-ide dalam penyusunan sampai
5. Al-Ustadz Fadlan Akbar, Lc., M.H.I. Selaku pembimbing pertama kami yang telah memberikan kepada banyak masukan, saran-saran, serta bimbingannya, sampai akhirnya skripsi ini terselesaikan.
6. Al-Ustadz Putra Alam, S.E., M.E.I. Selaku pembimbing kedua kami yang juga memberikan kepada kami motivasi, ide-ide, serta bimbingannya, sampai akhirnya skripsi ini terselesaikan.
7. Al-Ustadz Muhammad Yusran Anshar, Lc., M.A., Ph.D. Selaku murobbi yang banyak membantu kami dari segi morel dan juga yang memotivasi kami sampai skripsi ini bisa terselesaikan.
8. Teman-teman seperjuangan angkatan 2016 yang telah menemani dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga segala amal dan kebaikan serta kerja sama dari semua pihak, baik yang tersebut diatas maupun yang tidak, dapat menjadi amal jariyah yang mendapat balasan terbaik dari Allah swt.

Kami menyadari bahwa dalam skripsi atau kajian ini masih jauh dari kesempurnaan karnah kesempurnaan hanya milik Allah swt. Karena terbatas dan masih ada kekurangan-kekurangan yang terdapat di dalam-Nya. Karena ini kami memohon maaf sebesar-sebesarnya atas semuanya, saran dan masukan sangat diharapkan, Akhirnya hanya kepada Allah SWT penulis memohon ampun dan membalas jasa baik yang telah disumbangkan oleh semua pihak.

Penulis berharap semoga skripsi sederhana ini bisa termasuk dakwah *bil qalam* dan memberi manfaat serta menjadi ladang ilmu bagi semua pihak terutama bagi penulis.

الحَمْدُ لِلَّهِ الَّذِي بِنِعْمَتِهِ تَتِمُّ الصَّالِحَاتُ، وَ صَلَّى اللهُ عَلَيَّ نَبِيِّنَا مُحَمَّدٍ

Makassar, 10 Juni 2020

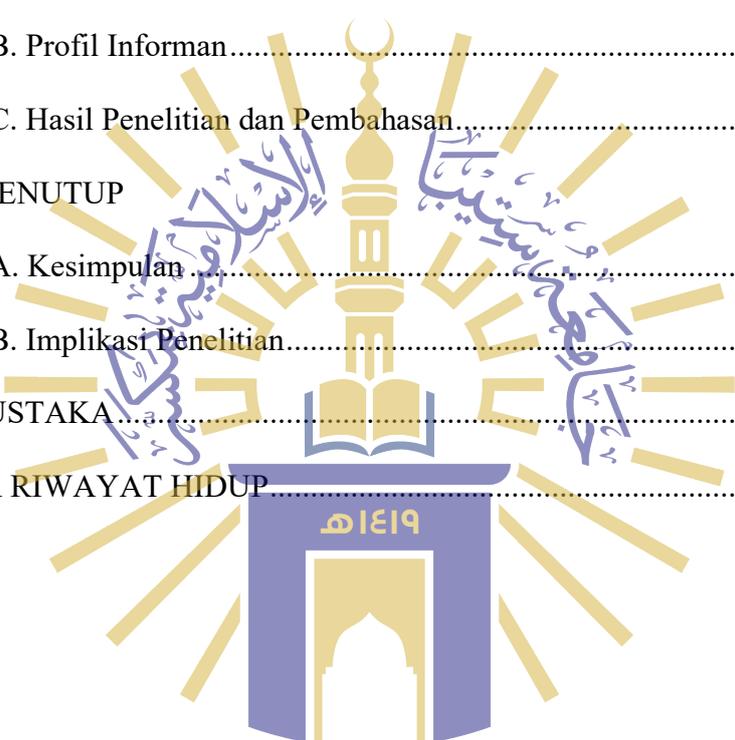
INSTITUT AGAMA ISLAM
STIBA MAKASSAR


Hudzaifah Hizburrahman

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI	ix
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian dan Deskripsi Penelitian.....	6
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Kajian Pustaka.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian dan Kegunaan Penelitian.....	9
BAB II TINJAUAN TEORITIS	
A. Jual Beli Menurut Hukum Islam.....	12
B. Macam-macam Jual Beli yang Dilarang.....	20
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Lokasi Penelitian.....	29
B. Pendekatan Penelitian	29
C. Sumber Data.....	30

D. Metode Pengumpulan Data.....	30
E. Instrumen Penelitian.....	31
F. Teknik Pengolahan dan Analisis Data.....	33
G. Pengujian Keabsahan Data.....	34
 BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	36
B. Profil Informan.....	44
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	44
 BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	59
B. Implikasi Penelitian.....	60
DAFTAR PUSTAKA.....	61
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	64



INSTITUT AGAMA ISLAM
STIBA MAKASSAR

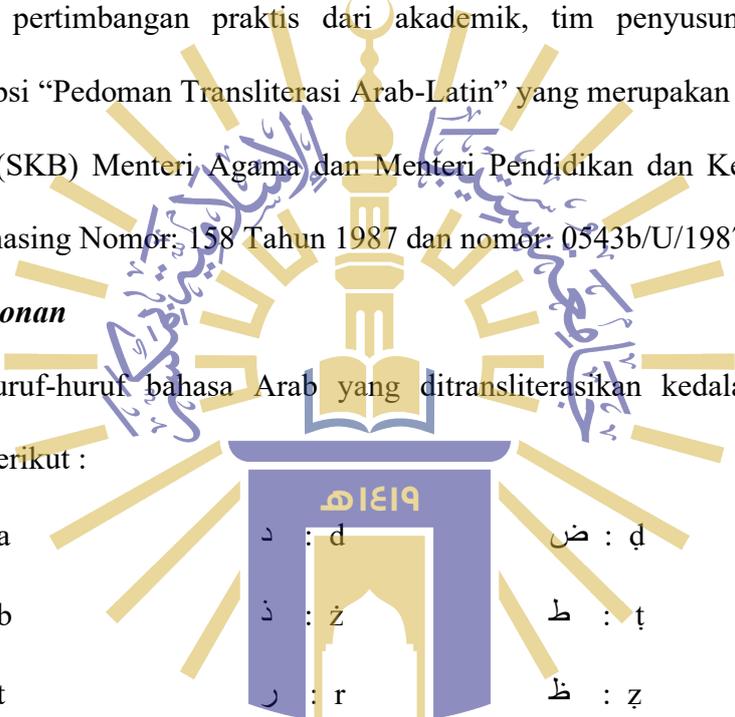
PEDOMAN TRANSLITERASI

Transliterasi adalah pengalihan huruf dari abjad lainnya. Yang dimaksud dengan transliterasi Arab-Latin dalam pedoman ini adalah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf latin serta segala perangkatnya.

Ada beberapa sistem transliterasi Arab-Latin yang selama ini digunakan dalam lingkungan akademik, baik di Indonesia maupun ditingkat global. Namun, dengan sejumlah pertimbangan praktis dari akademik, tim penyusun pedoman ini mengadopsi “Pedoman Transliterasi Arab-Latin” yang merupakan hasil keputusan bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I., masing-masing Nomor: 158 Tahun 1987 dan nomor: 0543b/U/1987.

A. Konsonan

Huruf-huruf bahasa Arab yang ditransliterasikan kedalam huruf latin sebagai berikut :



ا : a	د : d	ض : ḍ	ك : k
ب : b	ذ : ḏ	ط : ṭ	ل : l
ت : t	ر : r	ظ : ḏ	م : m
ث : ṡ	ز : z	ع : ʿ	ن : n
ج : j	س : s	غ : g	و : w
ح : ḥ	ش : sy	ف : f	ه : h
خ : kh	ص : ṣ	ق : q	ي : y

B. Konsonan Rangkap

Konsonan rangkap (*tasydid*) ditulis rangkap

Contoh :

مُقَدِّمَةٌ = *muqaddimah*

الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ = *al-madinah al-munawwarah*

C. Vokal

1. Vokal Tunggal

Fathah َ ditulis a contoh قَرَأَ

Kasrah ِ ditulis i contoh رَحِمَ

Dammah ُ ditulis u contoh كَتَبَ

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap َيَ (fathah dan ya) ditulis “ai”

Contoh : زَيْنَبُ = *zainab* كَيْفَ = *kaifa*

Vokal rangkap َوَ (fathah dan waw) ditulis “au”

Contoh : حَوْلَ = *hauḷa* قَوْلَ = *qaula*

D. Vokal Panjang

اَ (fathah) ditulis ā contoh : قَامَا = *qāmā*

إِ (kasrah) ditulis ī contoh : رَحِيمَ = *rahīm*

أُ (dammah) ditulis ū contoh : عُلُومَ = *‘ulūm*

E. *Ta Marbūṭah*

Ta Marbūṭah yang mati atau mendapat harakat sukun ditulis /h/

Contoh : مَكَّةُ الْمَكْرَمَةِ = *Makkah al-Mukarramah*

الشَّرِيعَةُ الْإِسْلَامِيَّةُ = *al-Syarī'ah al-Islamiyah*

Ta Marbūṭah yang hidup, transliterasinya /t/

الْحُكُومَةُ الْإِسْلَامِيَّةُ = *al-ḥukūmatul-islāmiyyah*

السُّنَّةُ الْمَتَوَاتِرَةُ = *al-sunnatul-mutawātirah*

F. *Hamzah*

Huruf Hamzah (ء) di awal kata ditulis dengan vocal tanpa di dahului oleh tanda apostrof (')

Contoh : إِيْمَانٌ = *īmān*, bukan *'īmān*

إِتِّحَادُ الْأُمَّةِ = *ittihād al-ummah*, bukan *'ittihād al-'ummah*

G. *Lafzu' Jalālah*

Lafzu' Jalālah (kata الله) yang berbentuk fase nomina ditransliterasi tanpa hamzah.

Contoh : عَبْدُ اللَّهِ ditulis: *'Abdullāh*, bukan *Abd Allāh*

جَارُ اللَّهِ ditulis: *Jārullāh*

H. *Kata Sandang "al-"*

a. Kata sandang "al-" tetap ditulis "-al" baik pada kata yang dimulai dengan huruf qamariah maupun syamsiah

Contoh : الأَمَاكِينُ الْمُقَدَّسَاتُ = *al-amākin al-muqaddasah*

السِّيَاسَةُ الشَّرْعِيَّةُ = *al-siyāsah al-syar'iyah*

- b. Huruf “a” pada kata sandang ‘al-‘ tetap ditulis dengan huruf kecil, meskipun merupakan nama diri.

Contoh : المَاوَرِدِيُّ = *al-Māwardī*

الأَزْهَرُ = *al-Azhar*

الْمِنْصُورَةُ = *al-Mansūrah*

- c. Kata sandang “al” di awal kalimat dan pada kata “Al-Qur’ān ditulis dengan huruf kapital.

Contoh: Al-Afgānī adalah seorang tokoh pembaharu

Saya membaca Al-Qur’ān al-Karīm .

Singkatan :

swt = *Subhānahū wa ta’ālā*

saw = *Ṣallallāhu ‘alaihi wa sallam*

ra. = *Radiyallāhu ‘anhu*

Q.S. .../ ...:4 = Qur’an, Surah ayat 4

UU = Undang-Undang

M. = Masehi

H. = Hijriah

SM. = Sebelum Masehi

t.p. = Tanpa penerbit

t.t.p = Tanpa tempat penerbit

INSTITUT AGAMA ISLAM
STIBA MAKASSAR

- t. Cet = Tanpa cetakan
Cet. = Cetak
t.th. = Tanpa tahun
h. = Halaman



**INSTITUT AGAMA ISLAM
STIBA MAKASSAR**

ABSTRAK

Nama : Hudzaifah Hizburrahman
NIM : 161011242
Judul Skripsi : Jual Beli Item Game Player Unknown's Battle Ground dalam Perspektif Hukum Islam.

Penelitian dalam skripsi ini bertujuan untuk mengetahui dan memahami mekanisme transaksi jual beli item *game player unknown's battlegrounds* menurut perspektif hukum Islam. Permasalahan yang penulis angkat dalam penelitian ini yaitu: *Pertama*, bagaimana mekanisme transaksi pada jual beli item *game online Player Unknown's Battle Ground (PUBG)*. *Kedua*, bagaimana pandangan hukum Islam terhadap jual beli item *game online Player Unknown's Battle Ground (PUBG)*.

Dalam penelitian ini, untuk mendapatkan jawaban terhadap permasalahan di atas, penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif. Sumber datanya adalah pemain *game online playerunknown's battlegrounds*. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Dalam mengelola data penulis menggunakan beberapa tahap yaitu *editing, organizing*, dan penemuan hasil.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mekanisme jual beli *item game playerunknown's battlegrounds* tidak memenuhi rukun dan syarat yang telah ditetapkan oleh syariat, dikarenakan tidak jelasnya barang yang diakadkan. Pembeli harus mengetahui kejelasan barang yang ingin dibeli agar tidak merasa rugi setelah melakukan transaksi, karena tujuan akhir dalam jual beli adalah saling rida. Item yang diperjualbelikan dalam *game playerunknown's battlegrounds*, yaitu berupa item yang tidak memiliki manfaat untuk kehidupan nyata, hanya sekedar untuk kepuasan sesaat. Sedangkan dalam syarat barang yang diperjualbelikan menurut hukum Islam adalah barang atau benda tersebut harus dapat dimanfaatkan dan bermanfaat bagi manusia.

المستخلص

اسم : حذيفة حزب الرحمن

رقم المعهدي : 161011242

عنوان البحث : البيع و الشراء عناصر اللعبة بلاير أن نون باتل غراوند في منظور الشريعة الإسلامية

يهدف البحث في هذه الرسالة إلى معرفة وفهم كيفية شراء وبيع عناصر اللعبة بلاير أن نون باتل غراوند في منظور الشريعة الإسلامية. المسألة التي أثارها الباحث في هذه الدراسة هي: أولاً ، كيفية المعاملة في شراء وبيع عناصر اللعبة عبر الإنترنت بلاير أن نون باتل غراوند. ثانياً ما حكم شراء وبيع عناصر اللعبة بلاير أن نون باتل غراوند في هذه الدراسة للحصول على إجابة للمشكلات المذكورة، استخدم الباحث طريقة البحث النوعي و مصدر المعلومات هو اللعبة بلاير أن نون باتل غراوند. استخدم الباحث جمع البيانات في هذه الدراسة بطريقة المقابلات والملاحظات والتوثيق. إدارة البيانات في عدة مراحل وهي التحرير والتنظيم و إنتاج الحاصل.

النتائج البحث تدل على أن كيفية شراء وبيع عناصر اللعبة بلاير أن نون باتل غراوند لم تتوفر فيها شروط و ضوابط الشرعي بعدم يتبن سلعة البيع و عدم توفر الرضى في المعاملة. العناصر المتداولة في اللعبة بلاير أن نون باتل غراوند ليس لها فائدة في الحياة الحقيقية. و شروط البيع هو أساس المنفعة بمعني لا يجوز بيع ما لا منفعة لو.

INSTITUT AGAMA ISLAM
STIBA MAKASSAR

BAB I

PENDAHULUAN

A. *Latar Belakang Masalah*

Islam adalah agama yang sempurna dan diantara bentuk kesempurnaan Islam adalah agama yang mengatur seluruh aspek kehidupan manusia dari hal yang terkecil sampai hal yang terbesar. Dari permasalahan aqidah, ibadah, sampai permasalahan muamalah. Islam tidak hanya mengajarkan tentang urusan antara manusia dengan penciptanya, tetapi Islam juga menjamin kesejahteraan hidup di dunia dan juga di akhirat kelak.

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri saling membutuhkan antara satu dengan lain, Sedangkan muamalah adalah hubungan manusia dalam interaksi sosial sesuai dengan syariat Islam, Islam yang menjadi sebuah landasan pengatur dalam muamalah. Islam memberikan ketentuan bahwa pada dasarnya hukum dalam muamalah adalah mubah, hingga ada dalil atau nash yang mengharamkannya.¹ Berbeda dengan ibadah yang hukum asalnya adalah haram, kecuali ada perintah atau tuntunan yang menganjurkan perbuatan ibadah tersebut.

الْأَصْلُ فِي الْأَشْيَاءِ الْإِبَاحَةُ حَتَّى يَدُلَّ الدَّلِيلُ عَلَى التَّحْرِيمِ

Artinya:

Hukum asal segala sesuatu itu adalah kebolehan sampai ada dalil yang menunjukkan keharamannya

Tidak sedikit umat Islam yang mengabaikan untuk mempelajari muamalah dan melalaikan hal tersebut sehingga tidak peduli dengan memakan barang halal ataukah haram walaupun semakin hari usaha tersebut semakin meningkat dan

¹Muhammad Shidqī bin Amad bin Muhammad al-Būrnū Abī al- Hāris al-Gazzī, *al-Wajīz Fī ṭidāhi Qawā'id al-Fiqh al-Kullīyah*, (Cet. V; Saudi: al-Risālah 1422H) h. 191-198.

menghasilkan keuntungan yang sangat banyak. Prilaku tersebut merupakan kesalahan besar yang harus diupayakan pencegahannya agar umat Islam yang ingin melakukan aktifitas perdagangan dapat membedakan mana yang baik dan boleh serta menjauhkan diri dari segala perkara yang berbau syubhat sebisa mungkin. Dengan demikian setiap aktifitas perdagangan yang dilakukan oleh masyarakat Islam harus sejalan dengan aturan perdagangan yang telah diatur dalam ajaran Islam, agar tidak terjadi pelanggaran-pelanggaran seperti penipuan dan lain-lain.

Seiring perkembangan zaman, teknologi mulai berkembang sangat pesat dari waktu ke waktu dan hampir mempengaruhi seluruh aspek kehidupan. Adanya teknologi informasi dan komunikasi yang semakin berkembang pesat, dapat dengan mudah dan cepat mengubah perilaku masyarakat dan peradaban secara global. Pada era inilah manusia memasuki fase dimana segala sesuatu mudah didapatkan dan masa inilah yang disebut dengan era globalisasi.

Transaksi jual beli saat ini bisa diklasifikasikan menjadi dua bagian, yaitu transaksi yang bersifat fisik yang menghadirkan barang kemudian diberikan secara langsung dan transaksi yang bersifat non-fisik (online) yang tidak dapat menghadirkan barang tersebut seperti pulsa, *e-money*, saldo *gopay*, ovo dan sebagainya.

Diantara inovasi manusia yang terus berkembang hingga hari ini adalah penggunaan alat tukar dalam transaksi jual beli. Tahap demi tahap telah dilalui oleh manusia hingga mengenal uang kertas seperti yang kita gunakan hari ini, mulai dari sistem barter, menggunakan alat tukar dari barang-barang yang berharga, koin dari emas ataupun perak, hingga pada zaman menggunakan uang kertas sebagai alat tukar. Perkembangan teknologi yang pesat memaksa manusia terus berinovasi hingga menemukan cara baru yang jauh lebih mudah dan praktis

yaitu dengan menggunakan elektronik money atau uang elektronik, saat ini uang elektronik sudah menjadi alat pembayaran yang sah di beberapa negara, dimana nilai uangnya tersimpan dalam media elektronik. Sejak diterbitkan izin uang elektronik oleh Bank Indonesia melalui Peraturan Bank Indonesia Nomor: 11/12/PBI/2009, uang elektronik terus berkembang, hingga hampir seluruh perbankan besar di Indonesia saat ini telah memiliki layanan uang elektronik.²

Jual beli yang ada pada dunia maya tidak jauh berbeda dengan jual beli yang ada pada dunia nyata. Yaitu adanya penjual, pembeli, obyek yang diperjualbelikan maupun dari segi akad. Hanya saja yang membedakan mungkin dari segi transaksi. Dalam dunia nyata model transaksi yang sering digunakan yaitu bisa langsung bertatap muka antara penjual dan pembeli. Berbeda dengan model transaksi yang ada dalam dunia maya, kebanyakan orang melakukan suatu transaksi jual beli tanpa mengetahui bagaimana obyek yang diperjual belikan tersebut baik atau tidak dalam artian keadaannya maupun keberadaannya. Dan juga antara penjual dan pembeli tidak secara langsung melakukan transaksi tersebut. Akan tetapi seiring berkembangnya zaman, tidak sedikit orang memilih cara bertransaksi secara maya dengan alasan menghemat waktu, biaya dan lain sebagainya. Padahal hal tersebut sangat berbahaya karena sering sekali terjadi penipuan.³

Fenomena transaksi non-fisik sekarang sangat marak terjadi ditengah masyarakat, terutama dalam hal transaksi di *game online*. Selain memainkan game online, para pemain juga melakukan transaksi jual beli item game bahkan sampai

² Hendra Wijaya, "Takyif Fiqh Pembayaran Jasa Transportasi Online Menggunakan Uang Elektronik (Go-Pay Dan OVO)", *NUKHBATUL'ULUM, Jurnal Bidang Kajian Islam* 4, no. 2 (2018): h.188.

³ Nur Khasanah, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Benda Maya Dalam Game Online.", *Tesis* (Surabaya: IAIN Sunan Ampel, 2009), h. 17.

mengeluarkan uang yang sangat besar hanya untuk memuaskan keinginan dan menghilangkan rasa jenuh. Sebagian besar dari pemain ada yang berprofesi sebagai *youtuber*, sekaligus ingin mencari keuntungan dengan memberikan konten menarik dan informatif kepada *subscribers*. Seperti Marcelino Philip yang merupakan *youtuber* dan memiliki 274 ribu *subscriber*, dengan pembelian UC terbanyak versi GridGames yang mencapai 605.180 UC jika dikonversikan ke mata uang indonesia kurang lebih 100 juta.⁴

Pada dasarnya, *game* dibagi menjadi *game online* dan *offline*. *Game online* adalah *game* yang permainannya harus disambungkan dengan internet, sedangkan *game offline* adalah *game* yang permainannya tidak memerlukan sambungan internet. Salah satu *Game Online* yang sangat digemari oleh masyarakat adalah *game online PlayerUnknown's Battleground (PUBG)*, dan dimainkan dengan cara adu tembakan, yang mampu bertahan hidup sampai akhir pertandingan maka akan menjadi pemenang, jika pemain sering memainkan pertandingan kemudian mendapatkan kemenangan maka akan menambah poin atau peringkat dan semakin tinggi tingkatan atau pangkat yang dimiliki, untuk tingkatan atau pangkat yang berada dalam game ini yaitu ada *bronze, silver, gold, platinum, diamond, ace*, dan *conqueror*. Untuk mendapatkan berbagai macam perlengkapan *item* dalam game PUBG, pemain diharuskan untuk membeli perlengkapan *item* dengan menggunakan *unknown cash* atau yang sering disebut UC. Dengan *unknown cash* pemain bisa membeli berbagai *item* peralatan *game* yang dibutuhkan dalam *game*.

Playerunknown's Battlegrounds adalah *game* pertempuran multipemain yang terhubung dalam jaringan internet kemudian dikembangkan dan diterbitkan oleh

⁴Hai Grid , "5 YouTuber Gaming Indonesia yang Keluarkan Ratusan Juta untuk UC PUBG Mobile", Situs Resmi hai.grid.id, <https://hai.grid.id/read/071808067/5-youtuber-gaming-indonesia-yang-keluarkan-ratusan-juta-untuk-uc-pubg-mobile> (22 November 2019).

PUBG Corporation, anak perusahaan video game Korea Selatan Bluehole. Sampai saat ini perkembangannya sudah mengambil hati para gamers dunia. Hampir seluruh masyarakat sudah memainkan game ini. Bahkan sampai dibuatkan turnamen yang cukup besar dengan hadiah jutaan sampai milyaran rupiah.⁵

Di Indonesia yang mayoritas penganut agama Islam, jual beli dalam game yang juga dilakukan secara online menimbulkan permasalahan di kalangan umat Islam, diantaranya tidak ada kepastian hukum Islam yang mengatur tentang jual beli dalam *game online*, transaksi dalam proses jual beli dalam *game online*, serta halal atau tidaknya jual beli dalam *game online* PUBG ini membuat masyarakat mengalami keraguan untuk menggunakan serta keraguan tentang keabsahannya.

Game PUBG mendapatkan perhatian khusus dari pemerintah, yang mana pemerintah menjadikan PUBG sebagai salah satu game yang diperlombakan di Piala Presiden, bahkan pada acara Debat Pilpres, Presiden Joko Widodo sempat menyebut PUBG ketika sedang membahas tentang pengembangan Esports di Indonesia. Namun ditengah melambung popularitas *game* PUBG muncul banyak Pro Kontra terhadap PUBG, salah satunya adalah munculnya fatwa haram Majelis Permusyawaratan Ulama (MUI) Aceh terhadap PUBG, yang dikeluarkan pada Rabu, 19 Juni 2019. PUBG dianggap mengandung unsur kekerasan serta berpotensi untuk memengaruhi perilaku, menimbulkan perilaku agresif, dan kecanduan pada tingkat yang berbahaya⁶

⁵Tribun Makassar, "Sejarah Perkembangan PUBG, Ternyata Pria Ini Penciptanya, Terinspirasi Film Remaja Jepang", Situs Resmi Tribun Timur Makassar. <https://makassar.tribunnews.com/2019/03/10/tribunwiki-pubg-jadi-game-favorit-begini-sejarah-perkembangannya-terinspirasi-film-remaja-jepang> (10 Maret 2019).

⁶Kompasiana, "PUBG, Game terkenal yang penuh pro dan kontra di indonesia", Situs Resmi <https://www.kompasiana.com/awanpijarandika4917/5d428c860d823052dd4efb54/pubg-mobile-game-populer-yang-penuh-pro-kontra-di-indonesia> (6 April 2020)

Setelah aksi teror penembakan jamaah shalat jumat di Selandia Baru muncul banyak pro kontra terhadap PUBG. Sejumlah pihak menganggap PUBG sebagai salah satu penyebab terjadinya tindakan terorisme di Selandia Baru. Banyak juga pihak yang menganggap PUBG mendorong terjadinya tindak kekerasan, bahkan sempat muncul wacana Majelis Ulama Indonesia untuk melakukan kajian terhadap game yang memiliki konten kekerasan termasuk PUBG. Pemerintah juga akan melakukan pemblokiran terhadap game PUBG di Indonesia, namun hingga sekarang belum ada keputusan pasti terkait hal tersebut.⁷

Tidak bisa dipungkiri bahwa permasalahan jual beli adalah hal yang harus diperhatikan karena jangan sampai ada mekanisme transaksi yang tidak diketahui hukumnya dalam Islam. Terutama dalam dunia game masih banyak umat Islam yang kurang mengerti tentang mekanisme tersebut karena jangan sampai bisa jatuh dalam hal-hal yang diharamkan oleh Islam.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, penulis tertarik untuk meneliti jual beli item dalam game PUBG yang di jadikan transaksi apakah sudah sesuai dengan hukum Islam atau tidak sesuai dengan hukum Islam. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian untuk meneliti permasalahan dengan judul: “**Jual Beli Item Game Player Unknown’s Battle Grounds (PUBG) dalam Perspektif Hukum Islam**”.

STIBA MAKASSAR

B. Fokus Penelitian dan Deskripsi Fokus

1. Fokus Penelitian

⁷Kompasiana, “PUBG, Game terkenal yang penuh pro dan kontra di indonesia”, Situs Resmi. <https://www.kompasiana.com/awanpijarandika4917/5d428c860d823052dd4efb54/pubg-mobile-game-populer-yang-penuh-pro-kontra-di-indonesia> (6 April 2020)

Fokus kajian yang akan dibahas oleh peneliti adalah pandangan hukum Islam terhadap bisnis jual beli item game online *Player Unknown's Battle Grounds* (PUBG).

2. Deskripsi Fokus

Penelitian ini berorientasi pada model jual beli berbasis online yaitu jual beli item *game online*. *Game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia *virtual*. Lebih lanjut dapat dikatakan *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan dikomputer dan dilakukan secara *online* (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan.⁸

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah penulis kemukakan dalam latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan menjadi pembahasan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana mekanisme transaksi pada jual beli item *game online Player Unknown's Battle Ground* (PUBG)?
2. Bagaimana pandangan hukum Islam terhadap jual beli item *game online Player Unknown's Battle Ground* (PUBG)?

D. Kajian Pustaka

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan kajian pustaka terhadap beberapa penelitian terdahulu. Kajian pustaka yang dimaksud dalam penelitian ini

⁸Drajat Edy Kurniawan, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta", *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, Vol. 3, No. 1, 2017, h. 99.

yaitu memberikan penjelasan bahwa masalah pokok yang dibahas sesuai dengan teori yang ada pada “**Jual Beli Item *Game Player Unknown’s Battle Grounds (PUBG)* dalam Perspektif Hukum Islam**”.

Tujuan pengkajian pustaka ini, antara lain agar fokus penelitian tidak merupakan pengulangan dari penelitian dan tulisan sebelumnya, melainkan untuk mencari sisi lain yang signifikan untuk diteliti dan dikembangkan. Berikut kajian pustaka yang peneliti gunakan dalam penelitian kali ini, yakni:

1. Drajat Edy Kurniawan dalam jurnal, “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta”. Dalam penelitian tersebut, peneliti menjelaskan bahwa, intensitas bermain *game online* memiliki pengaruh terhadap munculnya perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan semakin tinggi intensitas mahasiswa dalam bermain *game online* maka semakin tinggi pula kecenderungan mahasiswa untuk berperilaku *prokrastinasi* akademik.
2. Mahfud Anwar Asrori, IAIN Ponorogo. “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli *Top Up Unknown Cash* pada *Game Online Playerunknown’s Battlegrounds* di Kabupaten Ponorogo”. Dalam penelitian tersebut membahas tentang jual beli *Top Up Unknown Cash* dalam *game* *PUBG* yang di jadikan transaksi karena maraknya penipuan dalam penyedia alat tukar *Unknown Cash*.
3. Nur Khasanah, Jurusan Muamalah Fakultas Syariah, IAIN Sunan Ampel. “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Benda Maya Dalam *Game Online*.” Dalam penelitian tersebut membahas tentang jual beli benda

maya yang tidak ada jaminan bertahan lama dan suatu saat akan hilang (m mengandung unsur penipuan).

4. *Ṣaḥih Fikih Sunnah* oleh Abu Malik Kamal bin As-Sayyid Salim, buku yang dikategorikan sebagai kitab perbandingan mazhab yang membahas tentang ilmu fikih yang sering dipraktikkan oleh umat Islam, khususnya fikih muamalah yang membahas permasalahan jual beli. Buku yang membahas perselisihan pendapat diantara para ulama hadits dengan ahli fikih.
5. *Minhājul Muslim* oleh Abu Bakar Jābir al-Jazairī, buku yang membahas bagaimana seharusnya kehidupan seorang muslim khususnya dalam fikih muamalah yang menjelaskan seputar jual beli. Diantara kelebihan dari buku ini adalah rujukan dalil yang sahih dari al-quran dan sunah dalam setiap pembahasan.
6. *Al-Wajīz Fī idāhi Qawā'id al-Fiqh al-Kulliyah* oleh Muhammad Shidqī bin Amad bin Muhammad al-Burnū Abī al- Hāris al-Gazzī, buku yang membahas kaidah-kaidah fikih yang sering dijadikan pedoman untuk mengetahui hukum dari suatu permasalahan dengan mudah.
7. *Fiqh As-Sunnah* oleh Sayyid Sābiq, buku yang dijadikan referensi tambahan membahas tentang syarat barang yang diakadkan dalam jual-beli

E. **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui mekanisme transaksi pada jual beli item *game online Player Unknown's Battle Ground (PUBG)*.
2. Untuk mengetahui pandangan hukum Islam terhadap jual beli item *game online Player Unknown's Battle Ground (PUBG)*.

F. **Manfaat dan Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian yang dilaksanakan ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Secara teoritis

- a. Memperkaya khazanah ilmu pengetahuan hukum khususnya dalam bidang muamalah.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada ilmu pengetahuan yang nantinya bisa digunakan sebagai acuan ataupun referensi untuk penelitian sejenis sebagai pengembangan hukum Islam.

2. Secara praktis

a. Pihak Masyarakat

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai pertimbangan bagi para pemain *game online* untuk mengetahui bagaimana sesungguhnya hukum jual beli *item game online* dalam pandangan Islam.

b. Pihak Penulis

Menambah wawasan dan sebagai bentuk pelajaran bagi diri sendiri.



**INSTITUT AGAMA ISLAM
STIBA MAKASSAR**

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

A. Jual Beli Menurut Hukum Islam

1. Pengertian Jual Beli

Jual-beli (al-Ba'i) menurut bahasa adalah mengambil dan memberikan sesuatu (barter). Dimana diantara keduanya melakukan transaksi memberi dan mengambil jasa atau barang yang diperjual-belikan. Sedangkan menurut istilah adalah saling menukar harta dengan harta lainnya dengan cara-cara tertentu atau menukar harta dengan harta lainnya yang dapat dikembangkan setelah adanya serah terima dengan cara yang telah diatur.¹ Akad pertukaran harta akan dapat menyebabkan kepemilikan atas harta tersebut atau pemanfaatan harta untuk selamanya.²

Dari definisi di atas dapat dipahami bahwa jual beli adalah suatu perjanjian tukar-menukar barang yang bernilai secara sukarela di antara kedua belah pihak yang satu menjual barang dan pihak lain menerimanya sesuai perjanjian atau ketentuan yang telah dibenarkan dan disepakati oleh syara'.

2. Dasar Hukum Jual Beli

Jual beli disyariatkan dalam Islam dan telah diatur oleh Allah swt. di dalam alquran dan hadis. Hikmah disyariatkannya yaitu manusia dapat memenuhi kebutuhannya dari barang yang ada di tangan orang lain tanpa berdosa

¹Wahbah az-Zuhaili, *Al-Fiqhu Al-Islami wa Adillatuhu*, Jilid IV, (Cet. II, Suriah : Dar Al-Fikr, 1985 M), h. 344

²Abu Malik Kamal bin As-Sayyid Salim, *Ṣaḥīḥ Fikih Sunnah*, Jilid IV, (Cet. III, Mesir: Maktabah Al-Qohirah, 2003 M), h. 251.

dan susah payah.¹ Islam telah menawarkan beberapa aturan dasar di dalam alquran, hadiṣ dan kaidah fikih yang berkaitan dengan jual beli, diantaranya sebagai berikut:

a. Alquran

1) QS. al-Baqarah/2: 198

لَيْسَ عَلَيْكُمْ جُنَاحٌ أَنْ تَبْتَغُوا فَضْلًا مِنْ رَبِّكُمْ

Terjemahnya:

Tidak ada dosa bagimu untuk mencari karunia (rezeki hasil perniagaan) dari Tuhanmu.²

2) QS. al-Baqarah/2: 275

وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا

Terjemahnya:

Allah swt. telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba.³

3) QS. an-Nisa/4: 29

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

Terjemahnya:

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.⁴

INSTITUT AGAMA ISLAM
STIBA MAKASSAR

¹Abu Bakar Jābir al-Jazairī, *Minhājul Muslim*, (t.t : Dar As-Salam 2004), h. 283.

²Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Cet. IV; Jakarta: PT. Suara Agung, 2017), h.31.

³Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, h.47.

⁴Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, h.83.

b. Hadis

حَدَّثَنَا الْعَبَّاسُ بْنُ الْوَالِدِ الدِّمَشْقِيُّ حَدَّثَنَا مَرْوَانُ بْنُ مُحَمَّدٍ حَدَّثَنَا عَبْدُ الْعَزِيزِ بْنُ مُحَمَّدٍ عَنْ دَاوُدَ بْنِ صَالِحِ الْمَدِينِيِّ عَنْ أَبِيهِ قَالَ سَمِعْتُ أَبَا سَعِيدٍ الْخُدْرِيَّ يَقُولُ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ إِنَّمَا الْبَيْعُ عَنْ تَرَاضٍ⁵

Artinya:

Telah meriwayatkan kepada kami al-Abbas bin al-Walid al-Dimasyqi telah meriwayatkan kepada kami Marwan bin Muhammad telah meriwayatkan kepada kami Abdul al-Aziz bin Muhammad dari Dawud bin Shalih al-Madini dari ayahandanya berkata, saya telah mendengar Abu Sa'id al-Khudri berkata, telah bersabda Rasulullah saw. sesungguhnya jual beli itu atas dasar suka sama suka, (Hadis no. 2185).

c. Kaidah fikih

Di dalam bermuamalah, hukum asalnya adalah boleh-boleh saja selama tidak ada dalil yang mengharamkannya. Sebagaimana dalam suatu kaidah fikih, yaitu:⁶

الْأَصْلُ فِي الْأَشْيَاءِ الْإِبَاحَةُ حَتَّى يَدُلَّ الدَّلِيلُ عَلَى التَّحْرِيمِ

Artinya:

Hukum asal segala sesuatu itu adalah kebolehan sampai ada dalil yang menunjukkan keharamannya.

Adat kebiasaan suatu masyarakat yang dibangun atas dasar nilai-nilai yang diketahui, dipahami, disikapi, dan dilaksanakan atas dasar kesadaran masyarakat tersebut dapat dijadikan suatu hukum yang diberlakukan. Sebagaimana yang pada suatu kaidah fikih, yaitu:⁷

INSTITUT AGAMA ISLAM
STIBA MAKASSAR العَادَةُ مُحْكَمَةٌ

Artinya:

⁵ Ibnu Mājah, *Sunan Ibnu Mājah*, Jilid II (t.t.: Dār Ihyāi Kitāab Al-Arabiyyah), h.737.

⁶Syaikh Muhammad Shidqī bin Amad bin Muhammad al-Būrnū Abī al- Hāris al-Gazzī, *al-Wajīz Fī idāhi Qawā'id al-Fiqh al-Kulliyah*, (Cet. V; Saudi: al-Risālah 1422H), h. 191-198.

⁷Syaikh Muhammad Shidqī bin Amad bin Muhammad al-Būrnū Abī al- Hāris al-Gazzī, *al-Wajīz Fī idāhi Qawā'id al-Fiqh al-Kulliyah*, (t.d.), h. 270-272.

Adat kebiasaan dapat dijadikan (pertimbangan) hukum.

3. Rukun dan Syarat Jual Beli

Rukun jual beli ada lima perkara, yaitu:⁸

- a. Penjual hendaklah pemilik sempurna dari barang yang dijual atau orang yang mendapat izin menjualnya dan berakal sehat, bukan orang bodoh.
- b. Pembeli hendaklah termasuk kelompok orang yang diperbolehkan menggunakan hartanya, bukan orang bodoh, dan bukan pula anak kecil yang tidak mendapat izin.
- c. Barang yang dijual hendaklah termasuk barang yang dibolehkan, suci, dapat diserahkan kepada pembelinya dan kondisinya diberitahukan kepada pembelinya, meski hanya gambarannya saja.
- d. Kalimat transaksi ijab dan qabul. Misalnya pembeli berkata, “Juallah barang ini kepadaku.” Penjualnya berkata, “Aku jual barang ini kepadamu.” Atau dengan sikap yang mengisyaratkan kalimat transaksi. Misalnya pembeli berkata, “Juallah pakaian ini kepadaku.” Kemudian penjual memberikan pakaian tersebut kepadanya.
- e. Adanya keridhaan antara kedua belah pihak. Tidak sah jual beli yang dilakukan tanpa ada keridhaan diantara kedua belah pihak, berdasarkan sabda Rasulullah saw. :

INSTITUT AGAMA ISLAM
STIBA MAKASSAR

إِنَّمَا الْبَيْعُ عَنْ تَرَاضٍ⁹

Artinya:

Sesungguhnya jual beli itu atas dasar suka sama suka, (Hadis no. 2185).

⁸Abu Bakar Jābir al-Jazairī, *Minhājul Muslim*, (t.t : Dar As-Salam 2004), h. 283.

⁹Ibnu Mājah, *Sunan Ibnu Mājah*, Jilid II, h.737.

Persyaratan yang dianggap sah dalam jual beli adalah sah mensyaratkan adanya suatu sifat di dalam jual beli. Jika sifat yang disyaratkan itu terpenuhi, maka jual dianggap sah, namun jika tidak terpenuhi, maka jual beli tidak dianggap sah. Misalnya: Pembeli kitab mensyaratkan kertasnya warnanya kuning atau pembeli rumah mensyaratkan pintunya terbuat dari besi.¹⁰

Begitu juga sah hukumnya mensyaratkan adanya suatu manfaat tertentu di dalam jual beli. Misalnya mensyaratkan penjual binatang ternak supaya mengantarkannya ke tempat yang telah ditentukan, atau penjual rumah mensyaratkan agar dibolehkan menempatkannya selama sebulan, atau pembeli mempersyaratkan kain yang akan dibelinya telah dijahit, atau pembeli kayu bakar mempersyaratkan kayu bakar yang akan dibelinya telah dibelah. Karena Jabir ra. pun pernah mempersyaratkan supaya diperbolehkan menaiki unta yang telah dijualnya itu hingga tiba di tempat tujuannya.

Persyaratan jual beli yang dianggap tidak sah:¹¹

- a. Mengumpulkan dua persyaratan dalam satu akad jual beli. Seperti pembeli mensyaratkan bahwa kayu bakar yang dibeli dalam keadaan telah dibelah dan juga mensyaratkan supaya mengantarkannya, berdasarkan sabda Rasulullah saw.:

لا يَحِلُّ سَلْفٌ وَبَيْعٌ، وَلَا شَرْطَانِ فِي بَيْعٍ¹²

Artinya:

Tidak dihalalkan (menyatukan) pinjaman dengan (syarat) penjualan dan tidak pula (menyatukan) dua persyaratan dalam satu akad jual beli, (hadis no. 3504)

¹⁰ Abu Bakar Jābir al-Jazairī, *Minhājul Muslim*, (t.t : Dar As-Salam 2004), h. 283-284.

¹¹ Abu Bakar Jābir al-Jazairī, *Minhājul Muslim*, (t.t : Dar As-Salam 2004), h. 283-284.

¹² Abu Dāwud, *Sunan Abu Dāwud*, Jilid. V (Cet. I; t.t.: Dār Al-Risālah Al- Ālamiyah, 1430 H/2009 M), h.367.

- b. Mensyaratkan sesuatu yang merusak asal hukum jual beli (boleh). Seperti penjual binatang ternak mensyaratkan pembelinya tidak menjualnya kembali, atau tidak menjualnya kepada Zaid ra, atau tidak menghadiahkannya kepada Umar ra. Atau penjualnya mempersyaratkan kepada pembelinya supaya dipinjam atau dijual kepadanya suatu barang, berdasarkan hadits Nabi saw.:

لا يَحِلُّ سَلْفٌ وَبَيْعٌ، وَلَا شَرْطَانِ فِي بَيْعٍ وَلَا شَرْطَانِ فِي بَيْعٍ، وَلَا رِبْحٌ مَا لَمْ يُضْمَنْ، وَلَا بَيْعٌ مَا لَيْسَ
عِنْدَكَ¹³

Artinya:

Tidak dihalalkan (menyatukan) pinjaman dengan (syarat) penjualan dan tidak pula (menyatukan) dua persyaratan dalam satu akad jual beli serta tidak pula menjual suatu barang yang bukan milikmu, (hadis no. 3504).

- c. Persyaratan batal yang akadnya dianggap sah namun syarat tersebut dianggap batal. Misalnya penjual mensyaratkan kepada pembeli agar tidak jual rugi ketika ingin menjual barang tersebut atau penjual mempersyaratkan kepada pembeli agar tidak jual rugi ketika ingin menjual barang tersebut, atau penjual yang mempersyaratkan perwalian budak yang dijualnya kepadanya. Persyaratan dalam kedua contoh di atas dikategorikan batal, sedang jual belinya dianggap sah. Hal itu berdasarkan sabda Rasulullah saw.:

مَنْ اشْتَرَطَ شَرْطًا لَيْسَ فِي كِتَابِ اللَّهِ فَهُوَ بَاطِلٌ وَإِنْ اشْتَرَطَ مِائَةَ شَرْطٍ¹⁴

Artinya:

Barangsiapa yang mensyaratkan suatu persyaratan yang tidak terdapat di dalam Kitab Allah (Al-Qur'an) maka persyaratannya dianggap batal, meskipun seratus persyaratan, (hadis no. 2155).

¹³ Abu Dāwud, *Sunan Abu Dāwud*, Jilid. V, h.367.

¹⁴ Al-Bukhari, *Ṣaḥiḥ Al-Bukhari*, Jilid III (Cet. I; t.t.: Dār Touq Al-Najāti, 1422 H), h.71.

4. Syarat Barang Yang Diakadkan

Adapun syarat barang yang diakadkan¹⁵, yaitu:

a. Kesucian Barang

Barang yang ditransaksikan harus suci. Hal ini berdasarkan pada hadits Jabir, bahwasanya dia mendengar Rasulullah saw. Bersabda :

إِنَّ اللَّهَ وَرَسُولَهُ حَرَّمَ بَيْعَ الْحَمْرِ، وَالْمَيْتَةِ وَالْحَنِزِيرِ وَالْأَصْنَامِ، فَقِيلَ: يَا رَسُولَ اللَّهِ، أَرَأَيْتَ شُحُومَ الْمَيْتَةِ، فَإِنَّهَا يُطْلَى بِهَا السُّفُنُ، وَيُدْهَنُ بِهَا الْجُلُودُ، وَيَسْتَصْبِغُ بِهَا النَّاسُ؟ فَقَالَ: لَا، هُوَ حَرَامٌ¹⁶

Artinya:

Sungguhnya Allah dan Rasul-Nya telah mengharamkan menjual minuman keras, bangkai, daging babi dan berhala. Ada yang bertanya kepada Rasulullah saw., “wahai Rasulullah, bagaimana dengan lemak bangkai yang digunakan untuk mengecat kapal, meminyaki kulit yang disamak, dan menyalakan lampu oleh orang-orang?” Beliau menjawab, “Tidak, itu adalah haram, (Hadis no. 2236).

Kata ganti هو kembali pada jual beli dengan dasar bahwa jual beli yang dicela oleh Rasulullah saw. dari orang-orang yahudi dalam hadits yang sama. Berdasarkan hal ini, lemak bangkai boleh dimanfaatkan selain untuk dijual, misalnya untuk meminyaki kulit yang disamak, menyalakan lampu, dan hal-hal lain, asalkan tidak dimakan dan tidak masuk ke dalam tubuh manusia.

Dalam A'lamu al-Muwaqqi'in, Ibnu Qayyim berkata, "Mengenai sabda Rasulullah saw., terdapat dua pendapat. pertama perbuatan tersebut adalah haram. Dan kedua, penjualan lemak adalah haram, meskipun pembeli membeli untuk hal-hal sebagaimana yang disebutkan. Perbedaan kedua pendapat ini didasarkan pada pertanyaan, apakah yang ditanyakan oleh para sahabat adalah jual beli untuk pemanfaatan tersebut ataukah pemanfaatan itu sendiri. Yang pertama dipilih oleh Ibnu Qayyim karena Rasulullah saw. tidak memberitahukan kepada para sahabat sejak awal tentang keharaman pemanfaatan ini sampai

¹⁵ Sayyid Sabiq, *Fiqh As-Sunnah*, Jilid III (Cet : Al-Fath li Ilami Araby, 2008 M), h 163

¹⁶ Al-Bukhari, *Shahih Al-Bukhari*, Jilid III, h.84.

mereka menceritakan kepada Rasulullah saw. tentang kebutuhan pada lemak bangkai. Sebelumnya Rasulullah saw. hanya memberitahukan tentang keharaman jual beli barang-barang tersebut, lalu para sahabat memberitahukan kepada beliau bahwa orang yahudi memperjualbelikan lemak bangkai untuk diamfaatkan. Rasulullah tidak memberikan keringanan kepada para sahabat untuk memperjualbelikan dan tidak melarang untuk memanfaatkan barang tersebut dengan cara yang telah disebutkan. Tidak ada hubungan antara larangan untuk memperjualbelikan dan pembolehan untuk mengambil manfaat. Setelah itu Rasulullah saw. Bersabda :

قَاتَلَ اللَّهُ الْيَهُودَ إِنَّ اللَّهَ لَمَّا حَرَّمَ شُحُومَهَا مَجْلُودَةً، ثُمَّ بَاعُوهُ، فَأَكَلُوا ثَمَنَهُ¹⁷

Artinya:

Semoga Allah membinasakan yahudi Sesungguhnya ketika Allah mengharamkan lemak bangkai bagi mereka, mereka mencairkannya lalu menjualnya dan memakan uangnya, (Hadis no. 2236).

Alasan diharamkannya jual beli tiga barang pertama adalah karena ketiganya najis, menurut mayoritas ulama.' Karenanya, pengharaman ini berlaku juga bagi setiap barang yang najis.

Para ulama mazhab Hanafi dan Zahiriah mengecualikan segala sesuatu yang bermanfaat secara syar'i. Menurut ulama mazhab Hanafi dan Zahiriah, boleh menjualbelikan kotoran binatang yang najis untuk digunakan di kebun-kebun dan dimanfaatkan sebagai bahan bakar dan pupuk. Begitu pula, boleh menjualbelikan segala sesuatu yang najis dan dapat dimanfaatkan selain untuk dimakan dan diminum, seperti minyak yang najis untuk menyalakan lampu dan mengecat, Pewarna yang najis untuk mewarnai, dan sebagainya, selama pemanfaatannya bukan dengan cara dimakan.

¹⁷ Al-Bukhari, *Ṣaḥīḥ Al-Bukhari*, Jilid III, h.84.

أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَرَّ بِشَاةٍ مَيْتَةٍ فَقَالَ: " هَلَّا انْتَفَعْتُمْ بِإِهَائِهَا " ز فَقَالُوا: يَا رَسُولَ اللَّهِ،
 إِهَائُهَا مَيْتَةٌ؟ فَقَالَ: " إِئْمًا حُرِّمَ أَكْلُهَا ". زَادَ عَقِيلٌ: " أَوْلَيْسَ فِي الْمَاءِ وَالْقَرِظِ مَا يُطَهَّرُهَا"¹⁸

Artinya :

Bahwasanya Rasulullah saw. pernah melewati seekor kambing milik Maimunah dan mendapatinya dalam keadaan mati dan terbuang. Beliau pun bersabda : “Mengapa kalian tidak mengambil kulitnya lalu menyamaknya dan memanfaatkannya?” Para sahabat berkata, “Wahai Rasulullah, sesungguhnya ia adalah bangkai.” Beliau bersabda : “Sesungguhnya yang haram hanya memakannya.” (Hadis no. 11047)

Dari sini dapat dipahami bahwa memanfaatkan kulit bangkai yang sudah di samak diperbolehkan selain untuk dimakan. Dan, karena memanfaatkan boleh, maka memperjualbelikan juga boleh selama tujuan untuk mendapatkan manfaat yang dibolehkan.

b. Kemanfaatan Barang

Barang yang ditransaksikan harus memiliki manfaat. Tidak boleh memperjualbelikan sarang ular, atau tikus kecuali jika bisa diambil manfaatnya. Juga diperbolehkan memperjualbelikan kucing dan lebah. Boleh memperjualbelikan macan, singa, dan binatang yang bisa digunakan untuk berburu atau untuk kemanfaatan yang lain. Boleh memperjualbelikan gajah untuk mengangkut barang. Boleh memperjualbelikan burung beo, burung merak, dan burungburung yang bagus bulunya meskipun tidak boleh dimakan tapi menikmati suaranya dan memandangnya merupakan sesuatu yang mubah.

c. Kepemilikan atas Barang yang ditransaksikan

¹⁸ Al-Baihaqi, *Sunan Al-Kubra* Jilid V, (Dar Kitab Alamiyah : 2003 M), h. 31.

Barang yang ditransaksikan harus dimiliki oleh orang yang sedang melangsungkan akad atau mendapatkan izin dari yang memiliki barang (yang akan diakadkan). Apabila penjualan atau pembelian terjadi sebelum mendapatkan izin, maka hal semacam ini termasuk akad *fudhuli*¹⁹ (Fudhuli adalah orang yang melakukan akad untuk orang lain tanpa izinnnya).

B. Macam-macam Jual Beli Yang Dilarang

Rasulullah saw. telah melarang beberapa macam jual beli, karena di dalamnya terdapat unsur penipuan yang menyebabkan pelaku memakan harta milik orang lain dengan cara yang batil dan penipuan yang melahirkan kedengkian, perselisihan diantara orang-orang Muslim, diantaranya :

1. Jual beli suatu barang yang belum diterima.

Tidak diperbolehkan bagi seorang muslim membeli barang kemudian menjual kembali sebelum menerima dari penjual barang tersebut berdasarkan sabda Rasulullah saw.:

مَنْ ابْتَاعَ طَعَامًا، فَلَا يَبْعُهُ حَتَّى يَسْتَوْفِيَهُ²⁰

Artinya:

Barangsiapa yang membeli makanan, maka janganlah menjualnya kembali sehingga ia menerimanya dahulu, (Hadis no. 2126).

2. Jual beli barang yang sudah dibeli oleh orang lain.

Tidak diperbolehkan bagi seorang Muslim membeli suatu barang yang telah dibeli oleh Muslim yang lain berdasarkan sabda Rasulullah saw.:

لَا يَبِيعُ بَعْضُكُمْ عَلَى بَيْعِ بَعْضٍ²¹

¹⁹ Al-Jurjany, *Ta'rifāt* (t.t.; Dār Al-Diyan Littiraš, t.th.), h. 215.

²⁰ Al-Bukhari, *Ṣaḥiḥ Al-Bukhari*, Jilid III, h.67.

²¹ Al-Bukhari, *Ṣaḥiḥ Al-Bukhari*, Jilid III h.72.

Artinya:

Jangalah salah seorang diantara kalian membeli barang yang telah dibeli orang lain, (Hadis no. 2165)

3. Jual beli dengan sistem *najasy*²² (menawar dengan harga tinggi tetapi tidak berniat untuk membeli).

Tidak diperbolehkan bagi seorang Muslim menawar barang tanpa maksud membeli barang tersebut, dengan tujuan agar para penawar yang lain mengikutinya untuk menawar dengan tawaran lebih tinggi sehingga para pembeli yang lain tertipu untuk membeli. Berdasarkan hadits yang diriwayatkan dari Ibnu Umar ra.:

نَهَى النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنِ النَّجَشِ²³

Artinya:

Rasulullah saw, melarang jual beli dengan sistem najasy, (Hadis no. 2142)

4. Jual beli barang yang diharamkan dan barang najis.

Tidak diperbolehkan bagi seorang Muslim menjual barang yang diharamkan, barang najis serta barang yang membawa kepada sesuatu yang diharamkan. Seperti jual beli minuman keras, daging babi, lukisan, bangkai, patung dan anggur kepada seorang yang akan menjadikannya sebagai minuman keras. Hal ini berdasarkan sabda Rasulullah saw.:

إِنَّ اللَّهَ وَرَسُولَهُ حَرَّمَ بَيْعَ الْحَمْرِ، وَالْمَيْتَةِ وَالْجَنْزِيرِ وَالْأَصْنَامِ²⁴

Artinya:

Sungguhny Allah dan Rasul-Nya telah mengharamkan menjual minuman keras, bangkai, daging babi dan berhala, (Hadis no. 2236).

²² Al-Jurjany, *Ta'rifāt* (t.t.; Dār Al-Diyan Littiraš, t.th.), h. 308.

²³ Al-Bukhari, *Ṣaḥiḥ Al-Bukhari*, Jilid III h.69.

²⁴ Al-Bukhari, *Ṣaḥiḥ Al-Bukhari*, Jilid III, h.84.

5. Jual beli yang di dalamnya terdapat unsur penipuan.

Tidak diperbolehkan bagi seorang Muslim melakukan jual beli yang mengandung unsur penipuan. Sehingga tidak diperbolehkan menjual ikan yang ada di dalam air (kolam), menjual bulu domba yang masih melekat di punggung domba dan menjual janin binatang yang masih ada di dalam perut induknya, menjual air susu binatang yang masih ada di dalam kambing, menjual buah-buahan sebelum matang, menjual biji-bijian sebelum keras, menjual barang tanpa diperbolehkan melihat, membolak-balik atau memeriksa barang tersebut ketika barang ada penjual atau tanpa menjelaskan sifat barang yang dijual, berdasarkan sabda Rasulullah saw.:

أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ هَبَىٰ عَنْ بَيْعِ ثَمَرِ النَّخْلِ حَتَّىٰ تَزْهُو، فَقُلْنَا لِأَنَسٍ: مَا زَهُوْهَا؟ قَالَ: تَحْمُرُ وَتَصْفُرُ، أَرَأَيْتَكَ إِنْ مَنَعَ اللَّهُ التَّمْرَةَ بِمِثْلِ مَا تَسْتَجِلُّ مَالَ أَحَبِّكَ؟²⁵

Artinya:

Bahwasanya Rasulullah saw. melarang menjual buah-buahan hingga matang. Maka kami berkata kepada Anas, ‘Apa yang dimaksud dengan matang?’ Rasulullah saw. menjawab, ‘Yang dimaksudkan disini adalah sudah memerah dan menguning’ Rasulullah saw. melanjutkan, ‘Jika Allah telah melarang buah-buahan tersebut, maka dengan alasan apa kau memakan harta saudaramu?’, (Hadis no. 2208).

6. Jual beli dua transaksi dalam satu transaksi.

Seorang Muslim tidak diperbolehkan mentransaksikan dua transaksi dalam satu transaksi, melainkan harus bertransaksi dalam transaksi yang berbeda. Karena mentransaksikan dua transaksi dalam satu transaksi mengandung unsur kesamaran yang dapat menyakiti atau merugikan seorang Muslim atau memakan harta dengan cara yang tidak benar.

Adapun mentransaksikan dua transaksi dalam satu akad terdiri dari beberapa bentuk, di antaranya: Penjual menjual suatu barang kepada pembeli dengan harga 10 dirham kontan atau dengan harga 15 dirham (kredit) hingga batas waktu tertentu, lalu melanjutkan transaksi jual beli, akan tetapi penjual tidak

²⁵ Al-Bukhari, *Ṣaḥīḥ Al-Bukhari*, Jilid III, h.78.

menjelaskan kepada pembeli transaksi yang mana yang akan dilangsungkan. Hal itu berdasarkan keterangan dalam sebuah riwayat:

كَيْ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنْ بَيْعَتَيْنِ فِي بَيْعَةٍ²⁶

Artinya:

Rasulullah saw. telah melarang dua transaksi jual beli dalam satu transaksi, (Hadis no. 9584).

7. Jual beli dengan cara memberikan panjar.

Tidak diperbolehkan bagi seorang Muslim melakukan transaksi jual beli dengan memberikan atau meminta uang panjar (uang muka) dengan kontan, berdasarkan keterangan dalam sebuah riwayat:

كَيْ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنْ بَيْعِ الْغُرْبَانِ²⁷

Artinya:

Rasulullah saw. telah melarang jual beli dengan sistem memberikan uang panjar, (Hadis no. 6723).

Imam Malik menjelaskan²⁸ bahwa seseorang membeli suatu barang atau menyewa binatang dan berkata, "Aku memberikan kepadamu satu dinar dengan syarat jika aku meninggalkan barang atau binatang sewaan tersebut maka uang yang ada kepadamu adalah milikmu." (Hadis no. 2470).

8. Jual beli sesuatu yang tidak ada pada penjual.

Salah satu syarat sah jual beli adalah barang berasal dari pemilik atau wakil, Tidak diperbolehkan bagi seorang muslim menjual barang yang tidak terdapat padanya atau belum dimilikinya. Karena hal itu merupakan tindakan yang menyakitkan dari penjual kepada pembeli ketika barang yang dijualnya tidak berhasil didapat. Dalam hal ini Rasulullah saw. bersabda:

²⁶ Imam Ahmad bin Hanbal, *Musnad Imam Ahmad*, Jilid XV (Cet. I; t.t.: Muassasah Al-Risālah, 1421 H/ 2001M), h. 358.

²⁷ Imam Ahmad bin Hanbal, *Musnad Imam Ahmad*, Jilid XV, h.332.

²⁸ Imam Malik, *Muwatta Imam Mālik*, Jilid II (t.t.: Muassasah Al-Risālah, 1421 H/ 2001M), h.305.

لَا تَبِعْ مَا لَيْسَ عِنْدَكَ²⁹

Artinya:

Janganlah kamu menjual suatu barang yang tidak ada padamu, (Hadis no. 4613).

9. Jual beli hutang dengan hutang.

Tidak diperbolehkan bagi seorang Muslim menjual hutang dengan hutang, karena menurut pandangan syariat itu sama saja menjual sesuatu yang tidak ada dengan sesuatu yang juga tidak ada, dan agama Islam tidak membolehkan hal itu. Adapun contoh menjual hutang dengan hutang ialah bahwa seseorang mempunyai hutang satu kuintal gandum kepada Anda hingga batas waktu tertentu, kemudian anda menjualnya kepada orang lain dengan harga 100 Riyal hingga batas waktu tertentu. Contoh lainnya, bahwa seseorang berhutang kambing kepada Anda hingga batas waktu tertentu, kemudian setelah jatuh tempo ternyata orang itu tidak mampu membayarnya, dan ia berkata kepada Anda, “Juallah kambing ini kepadaku dengan harga 50 Riyal hingga batas waktu tertentu yang lain lagi.” Dengan begitu sama saja menjual hutang dengan hutang, Rasulullah saw. bersabda:

أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ نَهَى عَنْ بَيْعِ الْكَالِيِّ بِالْكَالِيِّ³⁰

Artinya:

Bahwasanya Rasulullah saw. telah melarang menjual hutang dengan hutang, (Hadis no. 10536).

10. Jual beli dengan sistem ‘*inah*³¹.

Tidak diperbolehkan seorang Muslim menjual sesuatu barang (dengan cara kredit) hingga batas waktu tertentu, kemudian penjual sama membeli barang tersebut dari

²⁹ Imam Al-Nasā’i, *Al-Mujtaba Min As-Sunan*, Jilid VII (Cet. II; t.t.: Maktabah Al-Maṭbu’āt Al-Islāmiyah, 1406 H/ 1986M), h.289.

³⁰ Imam Al-Baihaqy, *As-Sunan Al-Kubra*, Jilid V (Cet.; Beirut: Dār Al-Kitāb Al-‘Ilmiyah, 1424H/ 2003M), h.474.

³¹ Al-Jurjany, *Ta’rīfāt* (t.t.; Dār Al-Diyan Littiraṣ, t.th.), h. 206.

pembeli dengan harga yang lebih murah dari pada harga pembelian kredit itu. Jika penjual menjual suatu barang dengan harga 10 dinar secara kredit, kemudian barang tersebut dibelinya kembali seharga 5 dinar dan minta dikembalikan (dibayar) sebanyak 10 dinar, itulah yang disebut riba *nasi'ah* (riba karena tenggang waktu) yang diharamkan oleh alquran, sunah dan ijmak, berdasarkan sabda Rasulullah saw.:

إِذَا ضَنَّ النَّاسُ بِالذِّينَارِ وَالذَّرْهِمِ، وَتَبَايَعُوا بِالْعَيْنَةِ، وَتَبِعُوا أَذْنَابَ الْبَقَرِ أُرْسَلَ اللَّهُ عَلَيْهِمْ ذُّلًّا لَا يَرْفَعُهُ عَنْهُمْ حَتَّى يُرَاجِعُوا دِينَهُمْ³²

Artinya:

Jika manusia telah meninggalkan dinar dan dirham, dan melakukan jual beli dengan cara inah dan mengikuti ekor sapi serta meninggalkan jihad di jalan Allah, niscaya Allah akan menurunkan kepada mereka malapetaka yang tidak akan hilang sehingga mereka kembali kepada agama mereka, (Hadis no. 13585).

11. Orang kota menjualkan barang dagangan orang desa.

Jika orang desa atau orang asing dari suatu daerah yang datang membawa barang yang hendak dijual ke pasar dengan harga yang berlaku pada hari itu, maka orang kota tidak boleh berkata kepadanya, “Tinggalkan barang dagangan itu di tempatku, niscaya aku akan menjualkan untukmu pada hari esok atau beberapa hari kemudian dengan harga yang lebih mahal dari harga hari ini”, padahal saat itu orang-orang membutuhkannya, berdasarkan sabda Nabi saw.:

لَا يَبِيعُ حَاضِرٌ لِبَادٍ، دَعَا النَّاسَ بِرِزْقِ اللَّهِ بَعْضُهُمْ مِنْ بَعْضٍ³³

INSTITUT AGAMA ISLAM
STIBA MAKASSAR

Artinya:

Janganlah orang kota menjual barang dagangannya untuk orang desa. Biarkanlah orang-orang melakukannya sendiri, dimana Allah memberikan rezeki sebagian dari mereka dengan sebagian yang lain, (Hadis no. 1522).

³² Imam Aṭ-Ṭabrāny, *Al-Mu'jam Al-Kubra*, Jilid XII (t.d.), h.433.

³³ Imam Muslim, *Ṣaḥiḥ Muslim*, Jilid III (Cet. I; Beirut: Dār At-Tāris Al-Araby, t.th.), h.1157.

12. Membeli barang dagangan dari para pedagang sebelum barang tersebut tiba di lokasi tujuan.

Jika seorang Muslim memperoleh informasi bahwa suatu komoditi akan datang ke daerahnya, maka tidak diperbolehkan baginya pergi ke luar daerahnya dengan maksud mencegat rombongan para pedagang yang membawanya dan membelinya dari mereka, kemudian membawanya masuk ke daerahnya dan menjualnya dengan harga yang sesuai dengan kehendaknya. Alasannya karena di dalamnya mengandung unsur penipuan terhadap pemilik komoditi tersebut dan dapat menimbulkan mudarat bagi penduduk daerah tersebut, baik terhadap para pedagangnya maupun yang lainnya. Berkenaan dengan hal tersebut, Rasulullah saw. bersabda:

لَا تَلَقُّوا الرُّكْبَانَ³⁴

Artinya:

Janganlah kamu mencegat rombongan pedagang, (Hadis no. 2150)

13. Jual beli *mušarrah*

Tidak diperbolehkan bagi seorang Muslim melakukan jual beli *mušarrah*³⁵ (menahan susu yang ada pada binatang ternak agar menimbulkan kesan bahwa binatang tersebut memiliki banyak susu sehingga harganya menjadi lebih mahal). Seperti menjual kambing, sapi dan unta dengan cara menahan air susunya tetap berada di dalam ambingnya selama beberapa hari supaya binatang itu terlihat seakan-akan air susunya subur sehingga orang-orang tertarik untuk membelinya. Alasannya, karena di dalamnya mengandung unsur penipuan, Nabi saw. bersabda:

لَا تُصْرُوا الْإِبِلَ وَالْعَنَمَ، فَمَنْ ابْتَاعَهَا بَعْدَ فَإِنَّهُ بِخَيْرِ النَّظَرَيْنِ بَعْدَ أَنْ يَحْتَلِبَهَا إِنْ شَاءَ أَمْسَكَ، وَإِنْ شَاءَ رَدَّهَا وَصَاعَ تَمْرٍ³⁶

³⁴ Al-Bukhari, *Ṣaḥiḥ Al-Bukhari*, Jilid III, h. 71.

³⁵ Al-Jurjany, *Ta'rifāt* (t.t.; Dār Al-Diyan Littiraṣ, t.th.), h. 277.

³⁶ Al-Bukhari, *Ṣaḥiḥ Al-Bukhari*, Jilid III, h. 70.

Artinya:

Janganlah kamu menahan susu unta dan kambing, barangsiapa yang membelinya setelah memerah air susunya, ia berhak memilih antara dua pilihan, jika ia rela maka ia dapat menahannya dan juga dapat menengembalkannya disertai dengan satu sha' kurma, (Hadis no. 2148).

14. Jual beli saat adzan terakhir (yang kedua) sebagai seruan dilaksanakannya shalat Jum'at.

Tidak diperbolehkan bagi seorang Muslim menjual sesuatu atau membelinya ketika adzan terakhir sebagai seruan shalat Jum'at dikumandangkan dengan naiknya imam ke atas mimbar. Sebagaimana firman Allah saw. dalam surat Al-Jumu'ah/62:9:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا نُودِيَ لِلصَّلَاةِ مِنْ يَوْمِ الْجُمُعَةِ فَاسْعَوْا إِلَىٰ ذِكْرِ اللَّهِ وَذَرُوا الْبَيْعَ ذَلِكُمْ خَيْرٌ لَكُمْ إِنْ كُنْتُمْ تَعْلَمُونَ

Terjemahnya:

Hai orang-orang beriman, apabila diseru untuk menunaikan shalat Jum'at, maka bersegeralah kamu kepada mengingat Allah dan tinggalkanlah jual beli. Yang demikian itu lebih baik bagimu jika kamu mengetahui.³⁷

15. Jual beli *muzabanah*

Tidak diperbolehkan bagi seorang Muslim melakukan jual beli *muzabanah*³⁸ (menjual buah anggur yang masih di pohon dengan buah anggur yang kering dengan takaran yang diterka) dan *muhaqalah* (menjual biji-bijian yang masih ada di dalam bulirnya dengan biji-bijian yang kering dengan takaran yang diterka), serta menjual buah kurma yang kering dengan takaran yang diterka, kecuali jual beli *'araya*, maka jual beli seperti itu diperbolehkan oleh Rasulullah saw.

Adapun yang dimaksud kecuali jual beli *'araya* adalah seorang Muslim menghibahkan satu pohon atau beberapa pohon kurma yang buahnya tidak lebih dari 5 (lima) *wasaq*, tetapi penerima hibah tidak dapat memasuki kebun kurma itu

³⁷ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* h. 554.

³⁸ Al-Jurjany, *Ta'rifāt* (t.t.; Dār Al-Diyān Littiraṣ, t.th.), h. 270.

untuk memanen buah kurmanya, lalu pemberi hibah membeli buah kurma itu dari penerima hibah dengan takaran yang diterka dengan kurma yang kering. Dalil pertama adalah keterangan yang dituturkan oleh Ibnu Umar ra.:

هَي رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنِ الْمَرْابِنَةِ: أَنْ يَبِيعَ تَمْرَ حَائِطِهِ إِنْ كَانَ تَخْلًا بِتَمْرٍ كَثِيلًا، وَإِنْ كَانَ كَرْمًا أَنْ يَبِيعَهُ بِرَبِيبٍ كَثِيلًا، وَإِنْ كَانَ زَرْعًا، أَنْ يَبِيعَهُ بِكَيْلِ طَعَامٍ، وَهِيَ عَنْ ذَلِكَ كُلِّهِ³⁹

Artinya:

Rasulullah saw. melarang jual beli muzābanah yaitu jual buah-buahan yang masih dalam kebun, jika buah-buahan tersebut berupa buah kurma, maka takarannya diterka dengan takaran buah kurma kering, jika buah-buahan tersebut berupa buah anggur, maka takarannya diterka dengan takaran buah anggur yang kering serta jika berupa biji-bijian maka takarannya diterka dengan takaran biji-bijian yang kering. Semua jual beli tersebut dilarang oleh Rasulullah saw., (Hadis no. 2205).

16. Jual beli *ats-tsunya*⁴⁰ (dengan pengecualian).

Tidak diperbolehkan bagi seorang Muslim menjual sesuatu barang dengan mengecualikan sebagiannya, kecuali yang dikecualikan itu telah diketahui keberadaannya. Jika seseorang menjual suatu kebun, maka tidak diperbolehkan baginya mengecualikan suatu pohon kurma atau suatu pohon yang lainnya yang tidak diketahui, karena di dalamnya mengandung unsur penipuan dan ketidakjelasan yang diharamkan, berdasarkan keterangan yang dituturkan oleh Jabir ra.:

أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ نَهَى عَنِ الْمُحَاقَلَةِ، وَالْمَرْابِنَةِ، وَالْمُخَابَرَةِ، وَالشُّنْيَا، إِلَّا أَنْ تُعْلَمَ⁴¹

Artinya:

Rasulullah saw. telah melarang jual beli muhaqalah, muzabanah, dan tsunya, kecuali jika kita telah ketahui, (Hadis no. 1290).

³⁹ Al-Bukhari, *Ṣaḥīḥ Al-Bukhari*, Jilid III, h. 78.

⁴⁰ Al-Jurjany, *Ta'rifāt* (t.t.; Dār Al-Diyan Littiraš, t.th.), h. 99.

⁴¹ Imam At-Tirmiży, *Sunan At-Tirmiży*, Jilid III (Cet.II; Mesir: Syirkah Maktabah Wa Matba'ah Mustofa Al-Bāby Al-Halby, 1395H/1975M), h. 577.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan suatu strategi *inquiry* yang menekankan pencarian makna, pengertian, konsep, karakteristik, gejala, symbol, maupun deskripsi tentang suatu fenomena; fokus dan muktimetode, bersifat alami dan holistik; mengutamakan kualitas, menggunakan beberapa cara, serta disajikan secara naratif. Tujuan penelitian kualitatif adalah untuk menemukan jawaban terhadap suatu fenomena atau pertanyaan melalui aplikasi prosedur ilmiah secara sistematis dengan menggunakan pendekatan kualitatif.¹ Lokasi atau objek penelitian proposal skripsi ini dilakukan pada beberapa pemain *game online Player Unknown's Battle Grounds* (sering disingkat PUBG).

B. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif. Deskriptif berusaha mendeskripsikan dan menginterpretasikan apa yang terjadi. Efek yang terjadi adalah kecenderungan yang sedang berkembang yang berkenaan dengan masalah ini, meskipun tidak jarang juga mempertimbangkan peristiwa masa lampau dengan pengaruh terhadap masa kini. Penelitian deskriptif tepat digunakan dalam ilmu perilaku karena berbagai bentuk tingkah laku yang menjadi pusat perhatian

¹ A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Metode Gabungan*, (Jakarta: Kencana, 2014), h. 329.

penelitian dapat sengaja diatur dalam latar realitas, yaitu berkenaan dengan berbagai variabel, menguji hipotesis dan mengembangkan generalisasi yang memiliki validitas universal.² Dalam penelitian kali ini peneliti akan fokus pada mekanisme transaksi jual beli akun *game online Player Unknown's Battle*

C. Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer Sumber data primer adalah Sumber data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti dari sumber pertamanya.³ Data yang diperoleh langsung dari para pemilik akun *game online* PUBG. Sedangkan data sekunder diperoleh dari literatur, buku, internet, dokumen, atau data-data lain yang berhubungan dengan penelitian.

D. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan suatu hal yang penting dalam penelitian, karena metode ini merupakan strategi atau cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitiannya.⁴ Pada umumnya penelitian menggunakan tiga metode pengumpulan data, yaitu:

1. Wawancara

² Lexy, J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002), h. 89.

³ Husein Umar, *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 42.

⁴ Sudaryono, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), h.205.

Wawancara secara umum adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka secara langsung antara pewawancara dan informan atau orang yang di wawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman (*guide*) wawancara.⁵

2. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk menelusuri data-data historis.⁶ Sejumlah fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi.⁷

Pada penelitian kali ini menggunakan metode pengumpulan data dengan metode wawancara dan dokumentasi. Peneliti melakukan wawancara kepada para pemilik akun *game online* PUBG atau orang yang pernah membeli item *game online* PUBG.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat-alat yang diperlukan atau yang dipergunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen utama pengumpulan data adalah manusia, yaitu peneliti sendiri yang mengumpulkan data dengan cara bertanya, meminta, mendengar, dan mengambil.⁸

⁵ Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial lainnya*, (Jakarta: Kencana, 2007), h. 110.

⁶ Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial lainnya*, (t.d.), h. 124.

⁷ Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Kencana, 2011) h. 141.

⁸ Afrizal, *Metode Penelitian Kualitatif: Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan kualitatif Dalam Berbagai Disiplin Ilmu*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 134.

Untuk mengumpulkan data dari sumber informasi (informan), peneliti atau pewawancara memerlukan instrument bantuan dalam meneliti. Ada dua macam instrument bantuan bagi peneliti atau pewawancara yang lazim digunakan:

1. Panduan atau pedoman wawancara mendalam. Ini adalah suatu tulisan singkat yang berisikan daftar informasi yang akan atau yang perlu dikumpulkan. Daftar ini dapat pula dilengkapi dengan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan kepada informan untuk menggali informasi.
2. Alat rekaman. Peneliti dapat menggunakan berbagai alat rekaman seperti, tape recorder, telepon seluler, kamera foto, dan kamera video untuk merekam hasil wawancara mendalam atau hasil observasi. Alat rekaman dipergunakan apabila peneliti atau pewawancara mengalami kesulitan untuk mencatat hasil wawancara mendalam.⁹

F. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai. Bila jawaban yang diwawancarai setelah dianalisis terasa belum memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan lagi, sampai tahap tertentu, diperoleh data yang dianggap kredibel.¹⁰

⁹ Afrizal, *Metode Penelitian Kualitatif: Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan kualitatif Dalam Berbagai Disiplin Ilmu* (t.d.), h. 135.

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 334.

Teknik pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman yang mana tahapannya berupa pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

1. Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Pengumpulan data dalam penelitian ini dengan cara wawancara dan dokumentasi. Peneliti melakukan analisis terhadap hasil wawancara kepada para pemain dan pemilik akun *game online* PUBG.

2. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.¹¹

3. Penyajian Data (*Data Display*)

Proses selanjutnya setelah reduksi data adalah penyajian data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.¹²

4. Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Drawing/Verification*)

Langkah terakhir yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, h. 336.

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, h. 339.

pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori.¹³

G. Pengujian Keabsahan Data Penelitian

Penelitian ini menggunakan teknik triangulasi pengujian keabsahan data. Triangulasi pada hakikatnya merupakan pendekatan multimetode yang dilakukan peneliti pada saat mengumpulkan dan menganalisis data. Terkait dengan pemeriksaan data, triangulasi berarti suatu teknik pemeriksaan keabsahan data yang dilakukan dengan cara memanfaatkan hal-hal (data) lain untuk pengecekan atau perbandingan data. Hal-hal lain yang dipakai untuk pengecekan dan perbandingan data itu adalah sumber, metode, peneliti, dan teori.¹⁴ Penelitian ini menggunakan triangulasi dengan sumber data, dan triangulasi dengan teori.

1. Triangulasi dengan Sumber Data

Dilakukan dengan membandingkan dan mengecek baik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan cara yang berbeda dalam metode kualitatif.¹⁵ Triangulasi sumber data adalah salah satu teknik untuk memeriksa keabsahan data. Teknik ini merupakan cara untuk mengecek data melalui beberapa sumber (informan) yang relevan dengan konteks penelitian.¹⁶

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, h. 343.

¹⁴ Sumasno Hadi, "Pemeriksaan Keabsahan Data Penelitian Kualitatif Pada Skripsi, Jurnal Ilmu Pendidikan", Jilid 22, Nomor 1, 2016, h. 75.

¹⁵ Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial lainnya*, (t.td.), h. 264.

¹⁶ Sumasno Hadi, "Pemeriksaan Keabsahan Data Penelitian Kualitatif Pada Skripsi"

2. Triangulasi Teori

Triangulasi teori adalah penggunaan pendekatan data yang diperoleh dari beragam perspektif. Penempatan sudut pandang teori ini diposisikan secara berdampingan untuk memperkuat manfaat riset.¹⁷



(t.td.) h.77.

¹⁷ Moh. Zamili, "Menghindar Dari Bias: Praktik Triangulasi Dan Kesahihan Riset Kualitatif", Jurnal Lisan Al-Hal, Volume 7, pNo. 2, 2015, h. 293.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Sejarah game Game Playerunknown's Battlegrounds

Game online adalah aktivitas yang dilakukan untuk bersenang-senang dan memiliki aturan sehingga ada pemenang begitupun sebaliknya. *Game* membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi atau untuk menang taruhan. *Game online* adalah permainan yang dapat dimainkan secara *online via internet*, bisa menggunakan *PC (personal computer)* atau konsol game biasa seperti *PS2*, *Xbox* dan sejenisnya.



Gambar 4.1 Beranda *Playerunknown's Battlegrounds*

INSTITUT AGAMA ISLAM STIBA MAKASSAR

Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) adalah *game royale* pertempuran multipemain online yang dikembangkan dan diterbitkan oleh PUBG Corporation, anak perusahaan perusahaan *video game* Korea Selatan Bluehole. Game ini bisa dimainkan di *IOS* dan *Android*, sehingga hal ini semakin membuat banyak

pengguna smartphone yang mendownloadnya. Tidak sedikit, yang membuatkan turnamen dengan hadiah jutaan sampai milyaran rupiah.¹

Perancang utama *game* PUBG adalah Brendan Greene yang sebelumnya juga menciptakan ARMA 2 mod DayZ: Battle Royale, sebuah cabang mod DayZ yang populer, dan terinspirasi oleh film remaja Jepang yang mengisahkan tentang siswa yang saling bunuh di lingkungan sekolah, Battle Royale.

Pada saat menciptakan DayZ: Battle Royale, sekitar 2013, Greene kelahiran Irlandia telah tinggal di Brasil selama beberapa tahun sebagai *fotografer*, *desainer grafis*, dan *desainer web*, dan memainkan video game seperti Delta Force: Black Hawk Down dan Tentara Amerika. Mod DayZ menarik minatnya, baik sebagai simulasi militer realistis dan *gameplay* terbuka, dan mulai bermain-main dengan server khusus, mempelajari pemrograman sambil berjalan.

Greene menganggap kebanyakan penembak orang pertama multipemain terlalu berulang, mengingat peta kecil dan mudah diingat. Greene ingin menciptakan sesuatu dengan aspek yang lebih acak sehingga pemain tidak akan tahu apa yang diharapkan, menciptakan tingkat replayability yang tinggi, dilakukan dengan membuat peta yang jauh lebih besar agar tidak mudah untuk dihafalkan, dan menggunakan penempatan item acak di atasnya.

Greene juga terinspirasi oleh kompetisi online untuk DayZ yang disebut Survivor GameZ, yang menampilkan sejumlah Twitch.tv dan streamer YouTube yang bertarung hingga hanya beberapa yang tersisa; karena dia sendiri bukan streamer, Greene ingin membuat mode permainan serupa yang bisa dimainkan siapa pun.

¹Tribun Makassar, “Sejarah Perkembangan PUBG, Ternyata Pria Ini Penciptanya, Terinspirasi Film Remaja Jepang”, Situs Resmi Tribun Timur Makassar. <https://makassar.tribunnews.com/2019/03/10/tribunwiki-pubg-jadi-game-favorit-begini-sejarah-perkembangannya-terinspirasi-film-remaja-jepang> (3 Desember 2019).

Upaya awalnya pada game ini lebih terinspirasi oleh novel *The Hunger Games*, di mana pemain akan mencoba untuk bersaing menimbun senjata di lokasi pusat, tetapi di *PUBG* Greene memberikan pemain kesempatan yang lebih baik untuk bertahan hidup dengan menyebarkan senjata di sekitar. Dan juga untuk menghindari masalah hak cipta dengan novel. Dalam mengambil inspirasi dari film *Battle Royale*, Greene ingin menggunakan area aman persegi, tetapi pengalamannya dalam pengkodean membuatnya menggunakan area aman melingkar, yang bertahan di *Battlegrounds*.

Pengembangan dimulai pada awal 2016 dan diumumkan secara terbuka pada bulan Juni itu, dengan rencana untuk menyiapkan game dalam waktu satu tahun. Kim menjabat sebagai produser eksekutif untuk permainan ini. *Bluehole* dimulai dengan tim yang terdiri dari sekitar 35 pengembang yang mendukung pekerjaan Greene, tetapi telah berkembang menjadi 70 pada Juni 2017.

Pertumbuhan minat yang cepat dalam permainan, menyebabkan *Bluehole* memutar seluruh pengembangan untuk *Battlegrounds* menjadi *Bluehole* *Gunno Games* pada September 2017, yang kemudian berganti nama menjadi *PUBG Corporation* dengan Kim sebagai chief executive officer. *PUBG Corporation* melanjutkan pengembangan permainan dan pemasaran serta pertumbuhannya, membuka kantor di Amerika Serikat dengan rencana untuk masa depan di Eropa dan Jepang.

Greene menyatakan bahwa banyak dari pengembang game *PUBG* secara sukarela menempatkan jam kerja lebih lama ke dalam permainan karena dedikasi yang besar terhadap proyek, dan bukan dengan mandat dari Greene atau manajemen *Bluehole*. Greene juga memuji *Bohemia Interactive*, pengembang *ARMA* dan

DayZ, untuk bantuan dukungan dengan animasi menangkap gerak melalui studio Praha milik Bohemia Interactive.²

PUBG telah dirilis di playstore pada tahun 2018 silam. Banyak sekali masyarakat indonesia yang mempunyai hobi bermain game sudah mengunduh PUBG, bahkan dibulan keempat sudah didownload lebih dari 100 juta download dan mencapai 14 juta pemain aktif.³ Setelah dinobatkan sebagai game mobile terlaris di dunia dengan pendapatan 146 juta dolar AS atau sekitar Rp 2 triliun pada Mei 2019, kini game PUBG telah mencapai rekor tertinggi dari segi jumlah unduhan dan pengguna. Tencent Games selaku penerbit, telah mengumumkan sejarah baru dari PUBG Mobile yang berhasil mendapatkan 400 juta kali *download* atau unduhan dan memiliki 50 juta pengguna aktif setiap hari. Dengan prestasi tersebut, game bergenre *battle royale* ini semakin menguatkan posisi sebagai *game mobile* paling populer di dunia.

2. *Prosedur Permainan Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)*

Setiap permainan selalu ada yang dinamakan prosedur permainan atau panduan bermain untuk memudahkan pengguna dalam memainkan permainan tersebut.

Adapun pembagian prosedur permainan PUBG yaitu :

a. Kontrol Pergerakan

² Tribun Makassar, “Sejarah Perkembangan PUBG, Ternyata Pria Ini Penciptanya, Terinspirasi Film Remaja Jepang”, Situs Resmi Tribun Timur Makassar. <https://makassar.tribunnews.com/2019/03/10/tribunwiki-pubg-jadi-game-favorit-begini-sejarah-perkembangannya-terinspirasi-film-remaja-jepang> (3 Desember 2019).

³ Detikinet, “Baru 4 Bulan, PUBG Capai 100 Juta Download dan 14 Juta Pemain Aktif”, Situs Resmi Detikinet. <https://inet.detik.com/games-news/d-4185049/baru-4-bulan-pubg-capai-100-juta-download-dan-14-juta-pemain-aktif> (3 April 2019)

- b. Kontrol Senjata
- c. Kontrol Inventaris dan Items Healing
- d. Kontrol Interaksi Sosial

PUBG adalah Game Battle Royale Mobile, dimana 100 pemain bertempur untuk bertahan hidup, sampai salah satu dari mereka menjadi pemenang. PUBG dapat dimainkan solo atau membentuk tim (Dua atau 4 Orang dalam satu tim) dengan misi pemain harus bertahan hidup sampai akhir pertandingan. Pada awal permainan, pemain akan muncul di dalam pesawat dengan 99 pemain lainnya. Dan harus merencanakan di mana akan mendarat. Setelah menentukan lokasi mendarat, pemain harus melompat ke luar pesawat dan mencoba menggunakan parasut ke arah lokasi sesuai dengan keinginan.

Setelah mendarat, pemain hanya memiliki waktu yang sedikit sebelum zona Bermain muncul. Zona Bermain (Play Zone) adalah lokasi yang aman di mana pemain harus pergi setiap permainan berlanjut ke fase berikutnya. Zona ini diindikasikan dengan sebuah lingkaran putih dan seiring dengan berlangsungnya permainan, Zona Bermain ini akan semakin mengecil. Pemain juga harus berhati-hati dengan zona merah karena zona tersebut berisi ledakan yang dapat menghancurkan pemain maupun kendaraan yang dipakai.

Ketika pemain terjebak di luar zona bermain, maka akan masuk ke dalam zona biru dan terkena pengurangan darah, zona biru diindikasikan dengan gelombang biru, pemain harus berlari ke lingkaran putih jika ingin selamat. Permainan akan terus berlanjut sampai zona bermain menjadi paling kecil dan semua semua pemain diharuskan untuk bertempur sampai menjadi pemain yang terakhir kemudian ditetapkan sebagai pemenang pertandingan.⁴

⁴G Cube, "Panduan Pemula PUBG Mobile". Situs Resmi G Cube. <https://pubgmobile.gcube.id/pengantar/> (13 Desember 2019)

3. Klasifikasi Item jualan *Game Playerunknown's Battlegrounds*

Adapun beberapa klasifikasi sampel item yang diperjualbelikan dalam permainan *Playerunknown's Battlegrounds* (PUBG), yaitu:

NO	Jenis Produk
1.	Pakaian 
2.	Senjata 

3.	Paket 
4.	Topeng 
5.	Kacamata 
6.	Sepatu 

7.	<p>Helm</p> 
8.	<p>Tas</p> 
9.	<p>Kendaraan (motor, mobil, pesawat)</p> 
10.	<p>Parasut</p> 

Sumber: *Playerunknown's Battlegrounds*

B. Profil Informan

Profil informan dalam penelitian ini berdasarkan hasil wawancara para pemain *Playerunknown's Battleground* (PUBG) yang tergabung dalam klan PSYCHO . Adapun profil informan sebagai berikut:

1. Narasumber pertama adalah Fhirly Ramadhan dengan nama akun PSYCHO | FHI3RZ, beliau berusia 20 tahun, pendidikan terakhir di IAIN Pare-pare. Wawancara dilakukan melalui percakapan *media social WhatsApp*. Fhirly telah aktif bermain *game* PUBG selama 2 setengah tahun dan juga pernah memenangkan beberapa turnamen bersama clan PSYCHO asal Kota Pare-Pare.
2. Narasumber kedua adalah Andi Muhammad Rafly Erdian Rivai dengan nama akun LORDXGAROXX, beliau berusia 20 tahun, pendidikan terakhir adalah UIN Alauddin jurusan arsitektur dan sekarang bekerja sebagai *freelancer*. Beliau telah bermain *game* PUBG sekitar 2 tahun.
3. Narasumber ketiga adalah Muhammad Arif Fahrian dengan nama akun [eLg] 4iu, beliau berusia 21 tahun, pendidikan terakhir adalah SMA 1 Bontonompo. Beliau telah bermain *game* PUBG selama 2 tahun.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada pembahasan awal dari sebuah penelitian adalah dapat diuraikan dalam sebuah penelitian yang telah diperoleh dari hasil observasi dan wawancara langsung terhadap informan penelitian. Tujuan observasi adalah untuk

memperoleh data tentang objek penelitian dan mekanisme serta pandangan hukum Islam terhadap transaksi jual beli item dalam *game* PUBG.

1. Akad dan mekanisme praktik jual beli item *Playerunknown's Battlegrounds*

Akad dalam bahasa arab adalah akad berasal dari kata *'aqada* yang berarti mengikat. Maksudnya adalah menghimpun atau mengumpulkan dua ujung tali dan mengikatkan salah satunya pada yang lainnya sehingga keduanya tersambung dan menjadi seutas tali yang satu,⁵ Sedangkan akad dalam bahasa Indonesia dikenal dengan istilah perjanjian, perikatan, atau kontrak.⁶ Perjanjian berarti suatu peristiwa yang mana seseorang berjanji kepada pihak lain (perorangan maupun badan hukum) atau suatu peristiwa yang mana dua pihak saling berjanji untuk melakukan suatu hal.⁷ Akad sering terjadi pada transaksi jual beli. Jual beli merupakan kegiatan pertukaran harta dengan harta untuk kepemilikan⁸. Jual beli merupakan suatu kegiatan yang sangat penting bahkan semua orang pasti melakukannya.

Seiring perkembangan waktu, *game online playerunknown's battlegrounds* menjadi viral di kalangan masyarakat terkhusus di kalangan anak muda, tak sedikit orang yang rela untuk mengeluarkan uang untuk memenuhi kebutuhan *game* tersebut, bahkan bisa dikatakan sudah hampir menjadi kebutuhan Primer dalam kehidupan para pemain *game* PUBG karena dalam setiap musim baru dan *event* tertentu selalu ada updetan item baru yang sangat menarik untuk dikoleksi, banyak yang melakukan pembelian berbagai perlengkapan dan peralatan

⁵ Ibnu Manzur, *Lisān al-Arab*, Jilid III (Cet III : Beirut: Dar Shadir, 1414 H), h. 296

⁶ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta : Pusat Bahasa, 2008 M), h. 25.

⁷ Subekti, *Hukum Perjanjian*, Cet. 14, (Jakarta: Intermedia, 1992 M), h. 1.

⁸ Ibnu Qudamah, *Al-Mughni*, (t.t.: Maktabah Al-Qohirah : 1968 M), h. 480.

pendukung pertempuran yang ada dalam permainan tersebut, Karena dengan item dan peralatan tempur yang menarik dan lebih lengkap pemain akan menjadi lebih semangat dan menjadi kepuasan tersendiri, dan juga menjadi ajang untuk saling memamerkan koleksi.

Berbeda dengan jual beli pada umumnya bahwa benda atau objek yang dijadikan jual beli adalah secara nyata dapat diraba dapat diketahui secara jelas ukuran dan dapat diketahui pihak yang menjual barang tersebut serta dapat diketahui berapa lama tenggang untuk penyerahan obyek tersebut, tetapi jual beli *top up unknown cash* pada *game playerunknown's battlegrounds* ini sangat berbeda merupakan jual beli yang benda atau objeknya tidak dapat diraba.

Unknown Cash atau yang sering disebut dengan *UC* bisa dikatakan sebagai mata uang digital dalam *game playerunknown's battlegrounds*. *Unknown Cash playerunknown's battlegrounds* yang telah sudah dimiliki setelah ditukarkan dengan uang atau pulsa, bisa digunakan untuk membeli *item* dalam *game*, mulai dari inventory hingga skin senjata.⁹

Bagi para pemain hebat melakukan *top up uc* merupakan hal yang biasa bahkan sangat sering melakukan *top up* demi memiliki *game* dengan tampilan yang menawan dan menarik dengan tujuan biasanya untuk dijual untuk menghasilkan harga yang mahal, dan memiliki satu akun *game* belum dikatakan cukup karena terkadang ada yang memiliki 3 atau 4 tetapi yang menjadi akun utamanya hanya 1, kemudian fungsi dari akun-akun yang lainnya adalah ketika level sudah lumayan tinggi maka dapat dijual kembali dan bisa menghasilkan harga yang

⁹ Jalan Tikus "Cara Beli Unknown Cash players unknown battleground" Situs Resmi Jalan Tikus. <https://jalantikus.com/tips/cara-beli-uc-pubg-mobile/>, (Diakses pada Tanggal 06 April 2020)

tinggi dan mendapatkan keuntungan yang banyak dari hasil penjualan akun tersebut.¹⁰

Di dalam *game online*, semua pemainnya terhubung kedalam satu *server game* sehingga menjadikan dunia yang begitu luas hanya sebesar layar komputer atau *handphone* di dalam *game* tersebut. *Game online* memfasilitasi para pemain seolah-olah seperti berinteraksi satu sama lain di dunia nyata. Hal ini sangat memberikan keleluasaan bagi para *gamer* untuk berinteraksi dengan para pemain lain yang berada di berbagai belahan dunia.

Interaksi tersebut dijadikan sebagian pihak yang mencari peruntungan dalam berniaga via *game* sebagai salah satu kunci utama untuk mendapatkan pasar baru dalam melakukan transaksi jual beli. Sehingga model transaksi jual beli *game online* bisa dilakukan secara *face to face*, maupun *non-face to face*. Akan tetapi mayoritas transaksi yang terjadi dalam *game online* ini terealisasi lewat dunia maya (*chatting-room*, aplikasi *chatting*, dan media sosial).

Setelah diteliti, maka didapatkan informasi terkait cara atau mekanisme untuk melakukan *top up* unknown cash untuk pembelian item pada *game online playerunknown's battlegrounds* dari beberapa narasumber.

Yang pertama adalah penjelasan dari Fhirly ramadhan yang merupakan *pro player*

PUBG:

“Top up bisa dilakukan lewat Aplikasi Gopay, Dana, Kartu Kredit, Pulsa Pra Bayar, Indomart, Alfamart dan langsung lewat game PUBG. Untuk *top up uc* PUBG yang sudah pernah dilakukan, yang pertama lewat *GOPAY* setelah dapat dilihat dimenu yang terdapat pilihan yang bernama *GOPAY* dan pilih metode pembayaran menggunakan rekening, setelah itu cari *game* PUBG dan tentukan jumlah UC yang dibutuhkan. Yang kedua lewat Pulsa pra bayar, untuk melakukan

¹⁰ Fhirly ramadhan (20 tahun), Pemain Game PUBG, Wawancara, 4 April 2020.

top up UC lewat Pulsa pra bayar maka harus memiliki pulsa terlebih dahulu dengan jumlah pulsa minimal Rp, 50.000, kemudian masuk dalam *game* tersebut untuk melakukan transaksi *top up uc* dengan cara memasukkan nomor hp yang terdapat pulsa, untuk transaksi *top up uc* jumlah minimal UC yang di beli yaitu 60 UC dengan harga Rp, 15.000 pulsa, setelah itu tunggu pengiriman UC ke dalam Game PUBG.”¹¹

Berbeda cara dengan yang sudah pernah di lakukan oleh Fhirly ramadhan, berikut merupakan penjelasan dari Andi Muhammad Rafly Erdian Rivai:

“Kalau yang sudah pernah dilakukan yaitu lewat *browser internet*, jadi terlebih dahulu harus menyediakan pulsa lalu membuka *browser* dan ketik di pencarian yaitu *top up UC PUBG*, kemudian cari alamat *top up UC* sesudah itu klik alamat maka akan menampilkan berbagai pilihan harga UC dengan jumlah UC tertentu, setelah klik jumlah UC yang diinginkan nanti diarahkan untuk verifikasi nomor HP, nomor *id game* kemudian tunggu UC untuk dikirim ke pemilik akun. Jika ingin mudah dan praktis bisa lewat Alfamart atau Indomart pemain hanya perlu menginfokan ke kasir jika ingin tu up maka kasir akan membantu. Jika berhasil *top up*, maka sudah bisa melakukan transaksi pembelian item dalam *game* PUBG.”¹²

Kemudian sedikit penjelasan dari Muhammad Arif Fahrian sebagai berikut:

“Berdasarkan *top up UC* yang sudah pernah dilakukan yaitu lewat *Codashop.com*, langsung saja masuk ke *browser* kemudian masukkan link *codashop.com* disitu terdapat pilihan beberapa game online pilih game PUBG untuk melakukan *top up* setelah itu masukkan ID *game* kemudian masukkan jumlah UC yang dibutuhkan lalu masukkan nomor HP jika ingin menggunakan pulsa atau pilih menggunakan

¹¹ Fhirly ramadhan (20 tahun), Pemain Game PUBG, Wawancara, 4 April 2020.

¹² Andi Muhammad Rafly Erdian Rivai (20 tahun), Pemain Game PUBG, Wawancara, 4 April 2020.

cara pembayaran yang lainnya sesuai keinginan, dengan menggunakan ATM juga bisa. Setelah jumlah yang di top up bertambah, maka sudah bisa membeli item dalam *game*.”¹³

Dari penjelasan beberapa narasumber diatas sangatlah jelas terkait tempat dan proses atau cara untuk melakukan *top up unknown cash* sebelum melakukan pembelian item pada *game playerunknown's battlegrounds* dapat dilakukan melalui *Alfamart, Indomart, Aplikasi Gopay, Codashop.com*, serta lewat link internet yang berada di browser atau juga lewat pada *game playerunknown's battlegrounds*. Sehingga berdasarkan pemaparan mekanisme transaksi di atas maka dalam akad yang dilakukan merupakan akad dengan tulisan dan tanpa melakukan tatapan wajah antara penjual dan pembeli.

Kemudian tambahan penjelasan dari Fhirly Ramadhan :

“Apabila *top up* berhasil maka sudah bisa melakukan pembelian item dalam game PUBG. Pembelian item bisa dilakukan dengan dua cara yaitu menukarkan *uc* dengan *Royale Pass* atau menukarkan langsung *uc* dengan peti yang tersedia. *Royale Pass* adalah cara utama bagi pemain untuk mendapatkan hadiah dalam *game*, Poin *Royale Pass* dapat diperoleh dengan cara menyelesaikan misi utama, harian, pekanan, dan berpartisipasi dalam *event* setelah itu barulah pemain bisa mendapatkan item yang sudah disediakan dari awal dalam *royale pass*. Cara lain untuk mendapatkan *item* dalam *game pubg* adalah dengan menukarkan *uc* yang telah dibeli dengan *gacha* (peti rahasia), akan tetapi item yang ditukarkan dengan *uc* akan teracak ketika dibeli karena item tersebut hanya disediakan di dalam peti dan tidak jelas apa isi dari peti ketika ditukarkan. Sehingga pemain hanya akan mencoba peruntungan ketika membuka peti, terkadang mendapatkan barang yang

¹³ Muhammad Arif Fahrian (21 tahun), Pemain Game PUBG, Wawancara, 4 April 2020.

diinginkan atau malah sebaliknya. Banyak kasus yang terjadi ketika pemain ingin mendapatkan item yang bagus maka akan mempertaruhkan banyak *uc* agar dapat mengkoleksi item yang diinginkan”.¹⁴

Tidak jauh beda menurut penjelasan dari Andi Muhammad Rafly Erdian Rivai :
 “Pembelian item yang dilakukan itu dengan kata lain sesuai peruntungan saja. Kalau dapat yang sesuai keinginan artinya beruntung, kalau yang didapat tidak sesuai kebutuhan atau kesukaan diterima saja karena tidak ada yang tau isi dari peti tersebut.”¹⁵

Dari sedikit penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa transaksi pembelian item yang dilakukan dalam *game* PUBG mengandung unsur ketidakjelasan (*gharar*) karena item yang dibeli tidak diketahui pasti apa saja yang akan terpilih.

2. Transaksi Jual Beli item *Playerunknown's Battlegrounds* Menurut Perspektif Hukum Islam

Setiap transaksi-transaksi yang dilarang dalam Islam, selalu ada alasan di balik pelarangannya, alasan hukum yang bisa ditakar dengan nalar manusia. Baik karena ada kemaslahatan yang ingin dicapai atau kemudharatan yang ingin dihindari. Seperti keharaman riba untuk menghindari adanya tindakan eksploitasi dari penagih terhadap yang berhutang, keharaman judi untuk menghindari kemalasan kerja, atau keharaman *gharar* untuk merealisasikan prinsip saling rida dalam jual beli dan menghindari unsur ketidakpastian sehingga ada pihak yang merasa dirugikan.

Ibnu Qayyim al-Jauziyyah juga menegaskan bahwa penerapan hukum yang tidak dilandaskan pada prinsip keadilan, kemaslahatan, rahmat, dan hikmah maka

¹⁴ Fhirly ramadhan (20 tahun), gamer PUBG, Wawancara, 4 April 2020.

¹⁵ Andi Muhammad Rafly Erdian Rivai (20 tahun), Pemain Game PUBG, Wawancara, 4 April 2020.

sesungguhnya telah terjadi proses yang salah dalam penafsiran. Apa yang diterapkan bukan isi dari syariat tetapi dipaksakan untuk diterapkan karena kedangkalan ilmu yang dimiliki¹⁶

Sebagai sebuah fenomena sosial baru yang muncul di tengah masyarakat modern belakangan ini, *game online* masih memiliki status hukum yang jarang dibahas sebagai objek transaksi. Hal ini dikarenakan perubahan zaman yang sangat dinamis. Perubahan yang menuntut ilmu fikih untuk tidak statis, akan tetapi terus ikut bergerak secara dinamis mengikuti perkembangan zaman. Kultur sosial merupakan salah satu pemeran utama dalam perubahan ilmu fikih. Selaras dengan sebuah kaidah fikih yang cukup masyhur di kalangan ulama, yaitu:

Artinya :

Tidak diingkari (oleh syara') perubahan hukum yang disebabkan oleh perubahan zaman¹⁷

Pada masa Nabi Muhammad SAW. dahulu tidak ditemukan syariat yang mengatur tentang hukum jual beli *game online*. Ini dikarenakan kondisi pada saat itu perkembangan teknologi belum berkembang seperti sekarang. Oleh sebab itu tidak heran jika hukum jual beli *game online* masih menjadi isu yang hangat diperbincangkan di kalangan para ilmuan dan akademisi.

النُّصُوصُ مَعْدُودَةٌ وَ الْحَوَادِثُ غَيْرُ مَعْدُودَةٍ

Artinya :

¹⁶ Ibnu Qayyim, *I'lām al-Murwaqqi'īn 'an Rabb al-'Alamin*, jilid III, (t.d.), h. 11

¹⁷ Syaikh Muhammad Shidqī bin Amad bin Muhammad al-Būrñū Abī al- Hāris al-Gazzī, *al-Wajīz Fī idāhi Qawā'id al-Fiqh al-Kulliyah*, (Cet. V; Saudi: al-Risālah 1422H), h. 310

Nas-nas syariah terbatas sedangkan kasus-kasus baru tidak terbatas.¹⁸

Di dalam transaksi jual beli, tidak terlepas dari beberapa syarat dan rukun yang perlu sebagai peraturan dalam bertransaksi jual beli. Sehingga transaksi tersebut menjadi sah sesuai dengan yang ditentukan dalam perjanjian. Sedangkan transaksi jual beli dalam islam telah ditentukan oleh para kalangan ulama' dengan mengacu pada *nash* Al-Qur'an dan sunnah Rasulullah saw. Syarat dan rukun jual beli perlu diketahui dan diterapkan, agar para pihak penjual dan pembeli tidak terjerumus dalam transaksi yang dilarang oleh syariat, sehingga dalam transaksi jual beli terjalin transaksi yang memenuhi syariat.

Pada umumnya para ulama bersepakat bahwa setidaknya ada tiga perkara yang menjadi rukun dalam sebuah jual-beli, Adanya pelaku yaitu penjual dan pembeli yang memenuhi syarat, Adanya akad atau transaksi, Adanya barang atau jasa yang diperjualbelikan. Tetapi kemudian ketika diteliti lebih lanjut pada jual beli *item game online* PUBG didapati cacat pada ketidakjelasan barang dan dari segi kemanfaatan barang, barang yang diperjualbelikan dalam *game* tidak ada manfaatnya, akan tetapi hanya untuk kepuasan sesaat. Sedangkan dalam syarat barang yang diperjualbelikan menurut hukum Islam adalah barang atau benda tersebut harus dapat dimanfaatkan dan bermanfaat bagi manusia. Oleh sebab itu, bangkai, khamar dan darah, tidak sah menjadi obyek jual beli, karena dalam pandangan Islam benda-benda tersebut tidak bermanfaat bagi muslim. Sedangkan di dalam Islam konsep kejelasan barang dan pemanfaatannya adalah hal sangat diperhatikan, agar tidak terjadi penipuan yang berujung pada kerugian.

Jual beli yang terkandung unsur *gharar* di dalamnya ditentang keras oleh Islam. Hal ini karena praktik *gharar* menjadikan nilai tolong-menolong dalam jual beli

¹⁸ Ibnu al-'Arabi, *al-Mahsul fi Uşul al-Fiqh*, (t.d.), hal. 125

hilang berganti dengan kezaliman, serta mendatangkan murka dari Allah swt. Bentuk *gharar* yang nyata adalah dirugikan salah satu pihak dalam transaksi jual beli pada *game online*. Hal tersebut terjadi apabila seorang pemain membeli item kemudian item yang diinginkan tidak tersedia atau dengan kata lain pemain tersebut harus menerima apa saja yang ada didalam pilihan, meskipun yang akan muncul *item* yang tidak dibutuhkan ataupun justru tidak disukai. Dan hal tersebut kemudian dapat menimbulkan kezaliman terhadap pemain yang membeli *item*. Pembeli akan merasa dirugikan karena *item* yang ia beli tidak sesuai dengan ekspektasi.

Pada sisi yang lain, jual beli *game online* ini tidak bisa di analogikan dengan jual beli *salam*. Jual beli *salam* diperbolehkan menurut hukum Islam, walaupun dalam *salam* pemberian barang ditangguhkan dengan pembayaran di muka, tetapi kemudian menjadi boleh karena barang atau kriteria yang telah disepakati jelas. Adapun jual beli barang yang tidak dimiliki, dilarang dalam pandangan Islam karena akan menggiring kepada praktik kecurangan (*gharar*).

Berkenaan dengan pembahasan tentang jual beli *item game online*, yang dalam praktik transaksi mengandung unsur *gharar* yang praktik tersebut berseberangan dengan firman Allah dalam surah An-Nisa ayat 29:

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

Terjemahnya :

Wahai orang-orang yang beriman! Janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil (tidak benar), kecuali dalam perdagangan yang berlaku atas dasar suka sama suka di antara kamu. Dan

janganlah kamu membunuh dirimu. Sungguh, Allah Maha Penyayang kepadamu.¹⁹

Pada ayat di atas, Allah mengharamkan memakan harta dengan cara yang batil. Salah satu model cara memakan harta orang lain dengan batil adalah adanya indikasi *gharar* dalam suatu transaksi, seperti halnya di dalam transaksi *game online*. *Gharar* menurut para ahli fikih adalah akad atau transaksi yang konsekuensinya tidak diketahui atau suatu penjualan yang meliputi ketidakpastian di mana seseorang tidak mengetahui apakah perjanjian ini akan terlaksana atau tidak²⁰, misalnya penjualan ikan dalam air atau burung di udara. Allah swt. Juga berfirman dalam surah Al-Maidah ayat 90 :

اَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Terjemahnya :

Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamr, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah perbuatan keji termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan.²¹

INSTITUT AGAMA ISLAM
STIBA MAKASSAR

Menurut keterangan Syaikh Abdurrahman As-Sa'di, *gharar* adalah *al-mukhatharah* (pertaruhan) dan *al-jahalah* (ketidakjelasan) termasuk dalam kategori

¹⁹ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, h. 83.

²⁰ Al-Jurjany, *Ta'rifāt* (t.t.; Dār Al-Diyan Littiraṣ, t.th.), h. 208.

²¹ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, h. 123.

perjudian.²² Syaikhul Islam Ibnu Taimiyyah menyatakan, semua jual beli gharar, seperti menjual burung di udara, onta dan budak yang kabur, buah-buahan sebelum tampak buahnya, dan jual beli al-hashaah, seluruhnya termasuk perjudian yang diharamkan Allah di dalam Al-Qur'an.²³

Rasulullah saw. juga bersabda berkaitan dengan jual beli gharar :

هَي رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنْ بَيْعِ الْحَصَاةِ، وَعَنْ بَيْعِ الْعَرْرِ²⁴

Artinya :

Rasulullah SAW melarang jual beli (menggunakan) kerikil, dari jual beli gharar (sesuatu yg tidak jelas).

Dahulu kala masyarakat arab jahiliah melakukan praktik jual beli dengan barang yang tidak jelas. Sebagaimana hadits yang diriwayatkan oleh Imam Ahmad bin Hanbal :

حَدَّثَنَا أَبُو دَاوُدَ، حَدَّثَنَا أَبُو بَرٍّ، عَنْ عُبَيْدِ بْنِ عُمَيْرٍ، عَنْ أَبِي كَثِيرٍ، عَنْ عَطَاءٍ، عَنْ ابْنِ عَبَّاسٍ، قَالَ: " هَي رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنْ بَيْعِ الْعَرْرِ " قَالَ أَبُو بَرٍّ: " وَفَسَّرَ يَحْيَى، بَيْعَ الْعَرْرِ، قَالَ: " إِنَّ مِنْ الْعَرْرِ ضَرْبَةَ الْعَائِصِ، وَبَيْعَ الْعَرْرِ الْعَبْدُ الْأَبْقَى، وَبَيْعَ الْبُعِيرِ الشَّارِدِ، وَبَيْعَ الْعَرْرِ مَا فِي بَطُونِ الْأَنْعَامِ، وَبَيْعَ الْعَرْرِ تُرَابِ الْمَعَادِنِ، وَبَيْعَ الْعَرْرِ مَا فِي ضُرُوعِ الْأَنْعَامِ، إِلَّا بِكَيْلٍ²⁵

Artinya :

²² Abdurrahman bin Nashir As-Sa'di, *Bahjah Qulub Al-Abrar wa Qurratu Uyuuni Al-Akhyar Fi Syarhi Jawami Al-Akhabar*, Tahqiq Asyraf Abdulmaqshud, (t.t.: Dar Al-Jail, 1992 M), h. 164

²³ Imam Ibnu Taimiyah, *Mukhtasar Al-Fatawa Al-Misriyyah*, Tahqiq Abdul Majid Sulaim, (Beirut: Dar Al-Kutub Al-Ilmiyah, 1985 M), h. 342

²⁴ Imam Muslim, *Shahih Muslim*, Jilid III (Cet. I; Beirut: Dar At-Taris Al-Araby, t.th.),h. 1513.

²⁵ Imam Ahmad bin Hanbal, *Musnad Imam Ahmad*, Jilid XV h. 480-481

Telah menceritakan kepada kami Aswad telah menceritakan kepada kami Ayyub bin 'utbah dari Yahya bin Abu Katsir dari 'Atho' dari Ibnu Abbas, ia berkata; "Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam melarang jual beli gharar." Ayyub berkata; bahwasanya Yahya menafsirkan jual beli gharar, dia berkata; "Di antara bentuk (jual beli) gharar adalah (menjual sesuatu) yang diperoleh dengan menyelam terlebih dahulu, menjual budak yang kabur, menjual unta yang tersesat, (jual beli) gharar adalah janin yang masih dalam perut binatang, (jual beli) gharar adalah jual beli hasil tambang yang masih terpendam, (jual beli) gharar adalah susu yang masih di dalam ambing²⁶ (Kelenjar dalam payudara yang mengeluarkan susu) binatang, kecuali dengan ditakar, (Hadis nomor 2752)

Masyarakat Arab jahiliah juga sering mengadakan transaksi tukar menukar janin yang masih dalam perut unta dengan unta yang sudah cukup umur. Sebagaimana disebutkan pada musnad Ahmad bin Hanbal, Bab: Musnad Abdullah bin Umar bin Khattab :

حَدَّثَنَا يَعْلَى، وَ مُحَمَّدٌ، قَالَا: حَدَّثَنَا مُحَمَّدٌ يَعْنِي ابْنَ إِسْحَاقَ، حَدَّثَنِي نَافِعٌ، عَنْ ابْنِ عُمَرَ، قَالَ: "كَهَى رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنْ بَيْعِ الْعَرْرِ"، وَقَالَ: إِنَّ أَهْلَ الْجَاهِلِيَّةِ كَانُوا يَتَّبَاعُونَ ذَلِكَ الْبَيْعَ، يَتَّبَعُ الرَّجُلُ بِالشَّارِفِ حَبْلَ الْحَبْلَةِ، فَتَهَى رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ مُحَمَّدٌ بْنُ عُبَيْدٍ فِي حَدِيثِهِ: "حَبْلَ الْحَبْلَةِ فَتَهَى رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنْ ذَلِكَ"²⁷

INSTITUT AGAMA ISLAM
STIBA MAKASSAR

Artinya :

²⁶ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta : Pusat Bahasa, 2008 M), h. 51.

²⁷ Imam Ahmad bin Hanbal, *Musnad Imam Ahmad*, Jilid XV h. 393

Telah menceritakan kepada kami ya'la dan Muhammad keduanya berkata, telah menceritakan kepada kami Muhammad yakni Ibnu Ishaq telah menceritakan kepadaku Nafi' dari Ibnu Umar dia berkata; Rasulullah saw. melarang jual beli gharar. Ibnu Umar berkata; orang-orang jahiliyah berjual-beli dengan cara gharar itu misalnya seseorang membeli Habalal Habalah (janin yang masih di perut unta) dengan Syarif (unta yang cukup umur), Maka Rasulullah saw. melarang. Sedang telah berkata Muhammad bin Ubaid di dalam hadisnya dengan redaksi, "Habalal Habalah, dan Rasulullah saw. melarang jual beli seperti itu, (Hadis nomor 6025)

Telah menjadi tradisi di kalangan orang-orang kaya di masa jahiliyah melakukan perjudian di musim dingin. Sebagai salah satu bentuk kepedulian sosial terhadap orang-orang miskin, di mana persediaan makanan di kalangan orang-orang miskin di musim dingin sangat memprihatinkan. Biasanya, tujuh orang kaya membeli unta yang gemuk dan sehat dengan cara tidak tunai, lalu mereka melakukan pencabutan undian anak panah. Yang kalah harus membayar harga unta dan yang menang biasanya menyumbangkan unta tersebut untuk para fakir miskin, tapi terkadang juga dibawa pulang oleh pemenang. Bentuk perjudian yang dilakukan adalah dengan membeli ekor unta dengan cara tidak tunai, lalu disembelih dan dagingnya dibagi menjadi sepuluh bagian. Kemudian sepuluh potongan ranting mirip rotan dipotong sama sepanjang anak panah, tujuh ranting diberi nama dan tanda yang menunjukkan bagian tertentu, dan tiga ranting dibiarkan tidak diberi tanda. Setiap peserta menentukan nama ranting dan bagiannya, semakin besar bagian yang dipilih semakin terkenal sebagai seorang pemberani. Lalu kesepuluh ranting dimasukkan ke dalam kantung terbuat dari kulit untuk mengocok ranting, lalu seorang petugas mengocok ranting-ranting, lalu mengeluarkan satu-persatu

ranting. jika yang keluar ranting kosong diulang lagi, jika yang keluar ranting 3, maka pemiliknya mengambil 3 bagian unta. Lalu kantung dikocok kembali. Jika yang keluar ranting 7, pemiliknya mengambil 7 bagian unta dan berakhirilah permainan. Peserta yang rantingnya tidak keluar membayar harga beli unta sesuai dengan bagian yang ditentukan.²⁸

Pada zaman sekarang ini contoh sederhana gharar dapat ditemukan dalam kasus lotre warung, penjual menyediakan hadiah yang sangat menggiurkan dengan harga yang sangat jauh dari harga satuan lotre, pembeli harus memilih satu diantara 80 atau 90 kertas lotre yang tersedia, dengan imbalan jika mendapatkan angka lotre yang sama dengan angka hadiah yang disediakan, maka berhak untuk mendapatkan hadiah tersebut, namun jika gagal maka uang yang ditukarkan akan hangus.

Dari segi manfaat objek akad (barang), pada *game online* tidak ditemukan manfaat secara *syara'*. Sebab *game online* hanya merupakan sarana alat pemuas kebutuhan sesaat. *Game online* hanya bentuk manifestasi dari sesuatu yang bersifat imajinasi yang wujudnya hanya berada pada tataran dunia maya bukan pada dunia yang nyata. Bahkan bisa dikatakan sebagai mubazir dengan membuang-buang harta pada hal yang tidak bermanfaat bahkan bisa sampai pada tingkat makruh atau haram apabila melalaikan dari kewajiban diantaranya ibadah dan zikir. Kaidah mengatakan :

كُلُّ مَا صَحَّ نَفْعُهُ صَحَّ بَيْعُهُ إِلَّا بِدَلِيلٍ

Artinya :

²⁸ Dr. Sulaiman Al-Mulhim, *Al-Qimar Haqiqatuhu wa Ahkāmuhu*, (Cet. I; Dar Kanuz Isybiliya li Nasyri wa Tauzi, Riyadh, 2008 M), h. 27-28

Semua yang boleh dimanfaatkan, boleh diperjual belikan, kecuali jika ada dalil.²⁹

Dari beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa jual beli dalam *game online* menimbulkan banyak masalah serius yang bertentangan dengan Islam. Sehingga jual beli *item game online* PUBG dianggap tidak sah dijadikan sebagai objek dalam transaksi jual beli.



²⁹ Walid bin Rasyid Al-Saidan, *Qowā'idul Buyu' wa Fawā'idul Furu'*, Jilid II, (t.d), h. 22

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari pembahasan sebelumnya dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Mekanisme transaksi jual beli item *game playerunknown's battlegrounds* adalah dengan melakukan *top up unknown cash* di konter, Indomaret, Alfamart, Aplikasi Gopay, serta lewat link internet yang berada di browser dan pembayaran bisa dilakukan dengan uang tunai atau pulsa. Pembelian item *game playerunknown's battlegrounds* dilakukan secara undian, pemain harus menghabiskan *unknown cash* tertentu dalam sekali undian untuk mendapatkan item yang belum tentu sesuai dengan harga yang dikeluarkan, kadang menguntungkan kadang juga merugikan karena pembelian dilakukan secara acak.
2. Mekanisme jual beli item *game playerunknown's battlegrounds* tidak memenuhi rukun dan syarat yang telah ditetapkan oleh syariat, dikarenakan tidak jelasnya barang yang diakadkan. Pembeli harus mengetahui kejelasan barang yang ingin dibeli agar tidak merasa rugi setelah melakukan transaksi, dan mendapatkan item atau barang yang dilakukan dengan cara undian dalam Islam termasuk kategori perjudian dan setiap kegiatan transaksi yang mengandung perjudian dan gharar maka diharamkan dalam syariat Islam

B. Implikasi Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, adapun implikasi dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini memuat tentang jual beli item *game playerunknown's battlegrounds*, dengan adanya skripsi ini diharapkan dapat menjadi sumbangsih dan salah satu sumber pengetahuan bagi masyarakat, terkhusus untuk para pemain *game playerunknown's battlegrounds* yang ingin mengetahui hukum jual beli item *game playerunknown's battlegrounds* menurut perspektif hukum Islam.
2. Penelitian ini juga menjelaskan tentang mekanisme jual beli item *game playerunknown's battlegrounds* dan bagaimana menurut pandangan hukum Islam tentang mekanisme jual beli item *game playerunknown's battlegrounds*.
3. Bagi Pemain *game playerunknown's battlegrounds*, tidak mengapa bermain *game* tetapi jangan jadikan *game* sebagai kebutuhan utama, tetapi jadikanlah *game* sebagai hiburan semata, dan tetap berpegang teguh dengan tuntunan ajaran Islam agar tidak terjatuh dalam unsurunsur yang menyimpang dari ajaran Islam.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal, *Metode Penelitian Kualitatif: Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan kualitatif Dalam Berbagai Disiplin Ilmu*, Jakarta: Rajawali Pers, 2015.
- Ahmad, Imam. *Musnad Imām Aḥmad*, Jilid XV, Cet. I; Muassasah Al-Risālah, 1421 H/ 2001M.
- Al-‘Arabi, Ibnu. *Al-Maṣūl fi Uṣūl al-Fiqh*, (t.d.).
- Al-Baihaqy, Imam. *As-Sunan Al-Kubra*, Jilid V, Cet.; Beirut: Dār Al-Kitāb Al-‘Ilmiyah, 1424H/ 2003M.
- Al-Bukhari, *Ṣaḥīḥ Al-Bukhari, Kitāb Al-Buyu’*, Jilid III, Cet. I; Dār Touq Al-Najāti, 1422 H.
- Al-Gazzī, Muhammad Shidqī bin Amad bin Muhammad al-Būrnū Abī al- Hāris. *Al-Wajīz Fī idāhi Qawā’id al-Fiqh al-Kulliyah*, Cet. V; Saudi: al-Risālah 1422H.
- Al-Jazairī, Abu Bakar Jābir. *Minhājul Muslim*, Terj. Ikhwanuddin Abdullah dan Taufiq Aulia Rahman, *Minhajul Muslim Pedoman Hidup Seorang Muslim*, Cet. I; Jakarta Timur: Ummul Qura, 2014.
- Al-Jurjany, *Ta’rīfāt*, t.t.; Dār Al-Diyan Littiraś, t.th.
- Al-Mulhim, Dr. Sulaiman. *Al-Qimār Haqiqatuhu wa Ahkāmuhu*, Cet. I; Dar Kanuz Isybiliya li-Nasyri wa Tauzi, Riyadh, 2008 M.
- Al-Nasā’i, Imam. *Al-Mujtaba Min Al-Sunan*, Jilid VII, Cet. II Maktabah Al-Maṭbu’āt Al-Islāmiyah, 1406 H/1986M.
- Al-Saidan, Walid bin Rasyid. *Qowaidul Buyu’ wa Fawaidul Furu’*, Jilid II, t.d.
- As-Sa’di, Abdurrahman bin Nashir. *Bahjah Qulub Al-Abrar wa Qurratu Uyuuni Al-Akhyār Fi Syarhi Jawāmi’ Al-Akhbār*, Tahqiq Asyraf Abdulmaqshud, t.t.: Dar Al-Jail, 1992 M.
- Aṭ-Ṭabrāny, Imam. *Al-Mu’jam Al-Kubra*, Jilid XII.
- At-Tirmizy, Imam. *Sunan At-Tirmizy, Kitāb Al-Buyu, Jilid III. Cet.II; Mesir: Syirkah Maktabah Wa Matba’ah Mustofa Al-Bāby Al-Halby, 1395H/1975M.*
- Az-Zuhaili, Wahba., *Fiqh Imām Syāfi’i*, terj. Muhammad Afifi, dkk, Cet. I, Jakarta: Almahira, 2010.
- Bungin, Burhan. *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial lainnya*, Jakarta: Kencana, 2007.
- Dāwud, Abu. *Sunan Abu Dāwud, kitāb Al-Buyu’*, Jilid. 5, Cet. I; Dār Al-Risālah Al- Ālamiyah, 1430 H/2009 M.
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : Pusat Bahasa, 2008 M.

- Detikinet, “Baru 4 Bulan, PUBG Capai 100 Juta Download dan 14 Juta Pemain Aktif”, Situs Resmi Detikinet. <https://inet.detik.com/games-news/d-4185049/baru-4-bulan-pubg-capai-100-juta-download-dan-14-juta-pemain-aktif> (3 April 2019).
- Fahrian, Muhammad Arif Pemain. Wawancara, 2020.
- G Cube, “Panduan Pemula PUBG Mobile”. Situs Resmi G Cube. <https://pubgmobile.gcube.id/pengantar/> (13 Desember 2019)
- Hadi, Sumasno. “Pemeriksaan Keabsahan Data Penelitian Kualitatif Pada Skripsi”, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Jilid 22, Nomor 1, 2016.
- Hai Grid “5 YouTuber Gaming Indonesia yang Keluarkan Ratusan Juta untuk UC PUBG Mobile”, Situs Resmi hai.grid.id. (22 November 2019). <https://hai.grid.id/read/071808067/5-youtuber-gaming-indonesia-yang-keluarkan-ratusan-juta-untuk-uc-pubg-mobile>.
- Hanbal, Imam Ahmad bin. *Musnad Imām Ahmad*, Jilid XV, Cet. I; t.t.: Muassasah Al-Risālah, 1421 H/ 2001M.
- Jalan Tikus “Cara Beli Unkown Cash players unknown battleground” Situs Resmi Jalan Tikus. <https://jalantikus.com/tips/cara-beli-uc-pubg-mobile/>, (Diakses pada Tanggal 06 April 2020)
- Noor, Juliansyah. *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Kencana, 2011.
- Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur’an dan Terjemahnya*, Cet. IV; Jakarta: PT. Suara Agung, 2017.
- Khasanah, Nur. “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Benda Maya Dalam Game Online.”. *Tesis*. Surabaya: IAIN Sunan Ampel, 2009.
- Kompasiana, “PUBG, Game terkenal yang penuh pro dan kontra di indonesia”, Situs Resmi. <https://www.kompasiana.com/awanpijarandika4917/5d428c860d823052dd4efb54/pubg-mobile-game-populer-yang-penuh-pro-kontra-di-indonesia> (6 April 2020)
- Kurniawan, Drajat Edy. “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta”, *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, Vol. 3, No. 1, 2017.
- Moleong. Lexy, J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002.
- Mājah, Ibnu. *Sunan Ibnu Mājah, kitāb al-Tijārat*, (Dār Ihyāi Kitāab Al-Arabiyyah), Jilid II.
- Malik, Imam. *Muwatta Imam Mālik*, Jilid II, Muassasah Al-Risālah, 1421 H/ 2001M.
- Manzur, Ibnu. *Lisān al-Arab*, Jilid III, Cet III : Beirut: Dar Shadir, 1414 H.

- Muslim, Imam. *Ṣaḥīḥ Muslim, Kitāb Al-Buyu'*, Jilid III Cet. I; Beirut: Dār At-Tāris Al-Araby.
- Qayyim, Ibnu. *I'lam al-Muwaqqi'in 'an Rabb al-'Alamin*, jilid III, (t.d.).
- Qudamah, Ibnu. *Al-Mughni*, t.t.: Maktabah Al-Qohirah : 1968 M.
- Ramadhan, Fhirly. Wawancara, 2020.
- Rivai, Andi Muhammad Rafly Erdian. Wawancara, 2020.
- Sabiq, Sayyid. *Fiqh As-Sunnah*, Jilid III, Cet : Al-Fath li Ilami Araby, 2008 M.
- Salim, Abu Malik Kamal bin As-Sayyid. *Ṣaḥīḥ Fikih Sunnah, terj.*, Jilid IV, Cet. III, Jakarta: Pustaka Azzam, 2011M.
- Suara.com, “PUBG Diharamkan Ulama Aceh, MUI Pusat : Hukumnya Boleh”, *situsresmisuara.com*.<https://www.suara.com/tekno/2019/06/24/183715/pubg-diharamkan-ulama-aceh-mui-pusat-hukumnya-boleh> (24 Juni 2019).
- Subekti, *Hukum Perjanjian*, Cet. 14, Jakarta: Intermasa, 1992 M.
- Sudaryono, *Metode Penelitian*, Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, Bandung: Alfabeta, 2015.
- Syaikh Muhammad Shidqī bin Amad bin Muhammad al-Būrnū Abī al- Hāris al-Gazzī. *al-Wajīz Fī idāhi Qawā'id al-Fiqh al-Kullīyyah*, Cet. V; Saudi: al-Risālah 1422H.
- Taimiyah, Imam Ibnu. *Mukhtashar Al-Fatawa Al-Mishriyyah*, Tahqiq Abdul Majid Sulaim, Beirut: Dar Al-Kutub Al-Ilmiyah, 1985 M.
- Tribun Makassar, “Sejarah Perkembangan PUBG, Ternyata Pria Ini Penciptanya, Terinspirasi Film Remaja Jepang”, Situs Resmi Tribun Timur Makassar. <https://makassar.tribunnews.com/2019/03/10/tribunwiki-pubg-jadi-game-favorit-begini-sejarah-perkembangannya-terinspirasi-film-remaja-jepang> (10 Maret 2019).
- Umar, Husein. *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*, Jakarta: Rajawali Pers, 2014.
- Wijaya, H. (2018). Takyif Fiqh Pembayaran Jasa Transportasi Online Menggunakan Uang Elektronik (Go-Pay Dan OVO). *NUKHBATUL'ULUM: Jurnal Bidang Kajian Islam*, 4(2), 187-203.
- Yusuf, A. Muri. *Metode Penelitian:Kuantitatif, Kualitatif, dan Metode Gabungan*, Jakarta:Kencana, 2014.
- Zamili, Moh. “Menghindar Dari Bias: Praktik Triangulasi Dan Kesahihan Riset Kualitatif”, *Jurnal Lisan Al-Hal*, Volume 7, No. 2, 2015.

A. Identitas Diri

Nama : Hudzaifah Hizburrahman
 Tempat Tanggal Lahir : Ongkoe, 9 Agustus 1998
 Alamat : BTN Taman Sakinah Blok D5 Nomor 12
 Pekerjaan : Guru
 NIM : 161011242
 Nama Ayah : Sabaruddin Syamsir
 Nama Ibu : Rosmini Sennang

B. Pendidikan Formal

- MIN MODEL PALU Tahun 2010
 - PONPES AL-IMAN Tahun
 2010
 - Pondok Pesantren Imam Asyathiby Bontobaddo Tahun
 2016
 - SMA Ahmad Yani Makassar Tahun
 2016

C. Aktivitas & Organisasi

- Ketua Osis PPTQ Imam Asyathiby Tahun 2014-2016
 - Wakil Ketua BRTM Masjid Anas Bin Malik STIBA Tahun 2018-2019
 - Anggota Formal STIBA Makassar Tahun 2019-2020

INSTITUT AGAMA ISLAM
 STIBA MAKASSAR