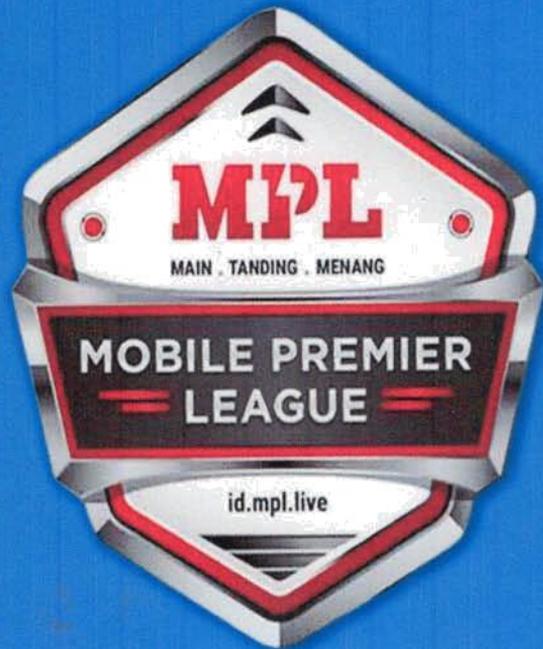


**TUKAR MENUKAR DIAMOND PADA
APLIKASI MOBILE PRIMER LEAGUE (MPL)
PADA KELOMPOK REMAJA USIA 13-17 TAHUN
PERSPEKTIF HUKUM EKONOMI SYARIAH
(Studi Di Desa Abu Sakim Kecamatan Pondok
Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah)**



JULIAN IHSAN PRATAMA

**TUKAR MENUKAR DIAMOND PADA APLIKASI MOBILE
PRIMER LEAGUE (MPL) PADA KELOMPOK REMAJA
USIA 13-17 TAHUN PERSPEKTIF HUKUM EKONOMI
SYARIAH (Studi Di Desa Abu Sakim Kecamatan Pondok
Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah)**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Hukum (SH)



**PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH
FAKULTAS SYARIAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU
TAHUN 2022 M/1444 H**

PERSETUJUAN PEMBIMBING
Skripsi berjudul **"Tukar Menukar Diamond Pada Aplikasi Mobile Primer League (MPL) Pada Kelompok Remaja Usia 13-17 Tahun Perspektif Hukum Ekonomi Syariah (Studi di Desa Abu Sakim Kecamatan Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah)"** yang disusun oleh:

Nama : **Julian Ihsan Pratama**

NIM : **1811120039**

Prodi : **Hukum Ekonomi Syariah**

Telah diperbaiki sesuai saran-saran dosen pembimbing.

Oleh karena itu, skripsi ini disetujui untuk diujikan dalam sidang *munaqasyah* skripsi Fakultas Syariah UINFAS Bengkulu.

Bengkulu, September 2022

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Rohmadi, S. Agg. MA

Wahyu Abdul Jafar, M. HI

NIP. 19710820199603001

NIP. 19861206201531005

BENGKULU



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS SYARIAH

Alamat: Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu, Telp. (0736) 51172

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Julian Ihsan Pratama NIM 1811120039 yang berjudul "Tukar Menukar Diamond Pada Aplikasi Mobile Primer League (MPL) Pada Kelompok Remaja Usia 13-17 Tahun Perspektif Hukum Ekonomi Syariah (Studi di Desa Abu Sakim Kecamatan Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah), Program Studi Hukum Ekonomi Syariah telah diuji dan dipertahankan di depan Tim Sidang Munaqasyah Fakultas Syariah UINFAS Bengkulu pada:

Hari : Jum'at
 Tanggal : 2 Desember 2022

Dan dinyatakan LULUS, dapat diterima dan disahkan sebagai syarat guna memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H) dalam Ilmu Hukum Ekonomi Syariah Bengkulu, 02 Desember 2022 M

8 Djumadil Awal 1444 H
 Dekan Fakultas Syariah

Dr. Sulwarji, M.A
 NIP. 196904021999031004

TIM SIDANG MUNAQASYAH

Ketua Sekretaris

H. Masril, S.H., MH

Wahyu Abdul Jafar, M. HI

NIP. 1959062611994031001

NIP. 19861202015031005

Pengjaji I

Pengjaji II

Dr. Iim Fakhman, Lc., M.A

Hidayat Daryussalam, M.E.Sy

NIP. 19730712200642001

NIP. 198611072020121008

MOTTO

Yang kepunyaan-Nya-lah kerajaan langit dan bumi, dan Dia tidak mempunyai anak, dan tidak ada sekutu baginya dalam kekuasaan (Nya), dan Dia telah menciptakan segala sesuatu, dan Dia menetapkan ukuran-ukurannya dengan serapi-rapinya (QS. AL-Furqan ayat 2)



PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Ayahanda dan Ibunda yang tidak henti-hentinya memberikan do'a, motivasi nasehat, kasih sayang serta pengorbanan yang tak tergantikan untukku.
2. Adikku Terimakasih atas do'a dan dukungan kalian, semoga adek-adeku pun dapat mengikuti jejak langkah baikmu yunda ini.
3. Sahabat kuliah seperjuangan dan seluruh mahasiswa Prodi Hukum Ekonomi Syariah angkatan 2018.
4. Civitas Akademika dan Almamterku UINFAS Bengkulu



SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan:

1. Skripsi dengan judul **“Tukar Menukar Diamond Pada Aplikasi Mobile Primer League (MPL) Pada Kelompok Remaja Usia 13-17 Tahun Perspektif Hukum Ekonomi Syariah (Studi di Desa Abu Sakim Kecamatan Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah)”**. Adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Skripsi ini murni gagasan, pemikiran dan rumusan saya sendiri tanpa bantuan yang tidak sah dari pihak lain kecuali arahan dari tim pembimbing.
3. Di dalam skripsi ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali kutipan secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Bersedia skripsi ini dipublikasikan di jurnal ilmiah fakultas syariah atas nama saya dan nama dosen pembimbing skripsi saya.
5. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar sarjana, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, September 2022
Mahasiswa yang menyatakan

Julian Ihsan Pratama
NIM. 1811120039

ABSTRAK

Julian Ihsan Pratama, NIM. 1811120039, Judul Skripsi “Tukar Menukar Diamond Pada Aplikasi Mobile Primer League (MPL) Pada Kelompok Remaja Usia 13-17 Tahun Perspektif Hukum Ekonomi Syariah (Studi di Desa Abu Sakim Kecamatan Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah).

Fokus masalah dalam penelitian ini adalah (1) bagaimana transaksi tukar menukar diamond pada aplikasi *Mobile Primer League* (MPL) di Desa Abu Sakim Kecamatan Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah. (2) Bagaimana transaksi tukar menukar diamond pada aplikasi *Mobile Primer League* (MPL) di Desa Abu Sakim Kecamatan Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah perspektif hukum ekonomi syariah. Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) dengan pendekatan kualitatif, yaitu suatu proses penelitian yang menghasilkan data deskriptif baik berupa tulisan atau ungkapan yang di peroleh langsung dari lapangan atau wilayah penelitian. Hasil penelitian mengungkapkan pertama, tukar menukar diamond pada aplikasi *Mobile Primer League* (MPL) pada kelompok remaja usia 13-17 tahun di Desa Abu Sakim Kecamatan Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah terdapat berbagai cara dalam melakukan transaksi. Pertama, secara offline atau in game yaitu bertatap muka secara langsung. Kedua, melakukan transaksi secara online dengan menggunakan aplikasi sosial media seperti shopee. Jual beli pada aplikasi shopee dimulai dengan penjual yang mengiklankan produknya dan mencantumkan harga di aplikasi tersebut. Kedua, Ditinjau dari hukum ekonomi syariah transaksi tukar menukar diamond pada aplikasi *Mobile Primer League* (MPL) pada kelompok remaja usia 13-17 tahun di Desa Abu Sakim Kecamatan Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah adalah haram karena termasuk pada tindak perjudian dan tidak sah karena ada syarat yang tidak terpenuhi yaitu penjual ataupun pembeli harus sudah baligh atau mendapat izin dari wali.

Kata Kunci: *Tukar Menukar, Aplikasi Mobile Primer League, Hukum Ekonomi Syariah.*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT. atas segala nikmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Tukar Menukar Diamond Pada Aplikasi Mobile Primer League (MPL) Pada Kelompok Remaja Usia 13-17 Tahun Perspektif Hukum Ekonomi Syariah (Studi di Desa Abu Sakim Kecamatan Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah)”**.

Shalawat dan salam untuk Nabi besar Muhammad SAW, yang telah berjuang untuk menyampaikan ajaran Islam sehingga umat Islam mendapatkan petunjuk ke jalan yang lurus di dunia maupun akhirat.

Penyusunan skripsi ini bertujuan memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H) pada Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syari’ah Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis mendapat bantuan dari berbagai pihak. Dengan demikian penulis mengucapkan terimakasih kepada:

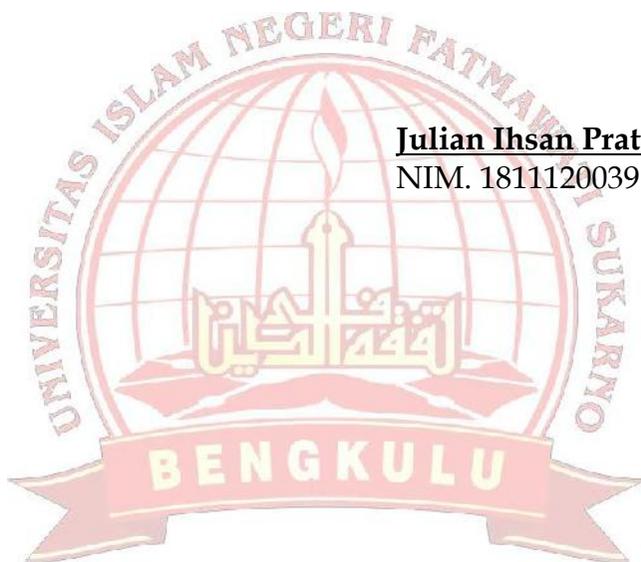
1. Bapak Prof. Dr. KH. Zulkarnain Dali, M. Pd selaku rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu.
2. Bapak Dr. Suwarjin, S. Ag., MA Dekan Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu.
3. Bapak pembimbing I yang dengan penuh kesabaran bersedia mengoreksi secara teliti seluruh isi tulisan yang mulanya tidak tersusun ini, sehingga menjadi lebih layak dan berarti. Semoga kemudahan dan keberkahan selalu menyertai beliau.
4. Bapak Pembimbing II, atas arahan dan nasehat yang diberikan di sela-sela kesibukan waktunya, sehingga dapat terselesaikannya penyusunan skripsi ini. Semoga kemudahan dan keberkahan selalu menyertai Beliau dan keluarganya.
5. Bapak dan Ibu Dosen yang telah mendidik dan mengajar selama kuliah di Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu.

6. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dorongan dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Pada akhirnya penulis banyak menyadari bahwa dalam penulisan ini masih banyak kekurangan maka kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bengkulu, Agustus 2022
Penulis

Julian Ihsan Pratama
NIM. 1811120039



DAFTAR ISI

| | |
|--|-----|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| NOTA PEMBIMBING | ii |
| MOTTO | iii |
| PERSEMBAHAAN..... | iv |
| PERNYATAAN KEASLIAN | v |
| ABSTRAK..... | vi |
| KATA PENGANTAR..... | vii |
| DAFTAR ISI | ix |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 3 |
| C. Tujuan Penelitian | 3 |
| D. Manfaat Penelitian | 4 |
| E. Kajian Penelitian Terdahulu..... | 4 |
| F. Metode Penelitian..... | 8 |
| 1. Jenis dan Pendekatan Penelitian..... | 8 |
| 2. Waktu dan Lokasi Penelitian..... | 8 |
| 3. Informan Penelitian | 8 |
| 4. Sumber Data | 9 |
| 5. Teknik Pengumpulan Data..... | 10 |
| 6. Teknik Analisis Data | 11 |
| BAB II LANDASAN TEORI | |
| A. Hukum Ekonomi Syariah..... | 13 |
| B. Jual Beli..... | 25 |
| C. Tukar Menukar | 30 |
| BAB III GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN | |
| A. Profil Desa Abu Sakim | 33 |
| 1. Letak Astronomis Desa Abu Sakim..... | 33 |
| 2. Letak Geografis Desa Abu Sakim..... | 33 |
| 3. Kependudukan Desa Abu Sakim | 33 |
| 4. Kondisi Sosial Ekonomi dan Budaya..... | 33 |
| 5. Sarana dan Prasarana Desa Abu Sakim..... | 35 |
| B. Gambaran Umum Game Online Online <i>Mobile Primer League</i> (MPL)..... | 35 |

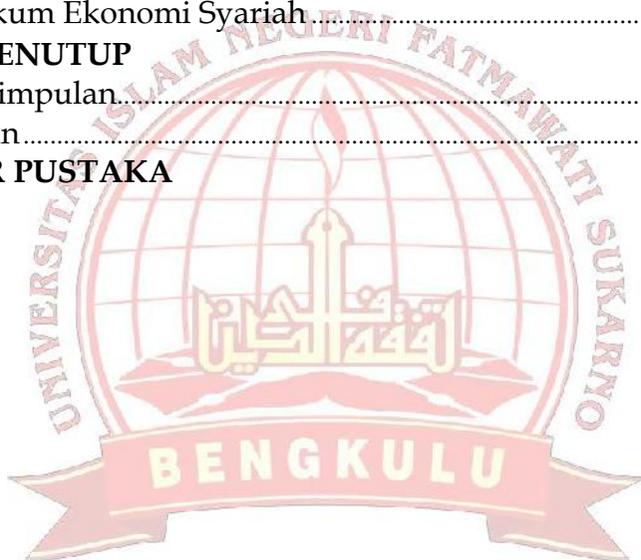
BAB IV TRANSAKSI TUKAR MENUKAR DIAMOND PADA APLIKASI MOBILE PRIMER LEAGUE (MPL) DI DESA ABUSAKIM KECAMATAN PONDOK KELAPA KABUPATEN BENGKULU TENGAH PERSPEKTIF HUKUM EKONOMI SYARIAH

- A. Transaksi Tukar Menukar Diamond pada Aplikasi *Mobile Primer League* (MPL) di Desa Abu Sakim Kecamatan Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah..... 41
- B. Transaksi Tukar Menukar Diamond pada aplikasi *Mobile Primer League* (MPL) di Desa Abu Sakim Kecamatan Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah Perspektif Hukum Ekonomi Syariah 51

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan..... 59
- B. Saran..... 60

DAFTAR PUSTAKA



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Hasan, *Mata Uang Islam* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004).
- Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam (Fiqih Muamalat)*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003).
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*.
- Dimyauddin Djuwaini, *Pengantar Fiqih Muamalah*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008).
- Gemala Dewi, *Hukum Perikatan Islam di Indonesia* (Jakarta: Kencana, 2005)
- Ghufron A. Mas'adi, *Fiqih Muamalah Kontekstual*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002).
- Ibnu Mas'ud dan Zainal Abidin S., *Edisi Lengkap Fiqh Madzab Syafi'i buku 2*.
- Idri, *Hadis Ekonomi Dalam Perspektif Hadis Nabi*. (Jakarta:Kencana,2015).
- Iskandar, *Metodelogi Penelitian Pendidikan Sosial*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008).
- Kasiram, *Metode Penelitian*, (Malang: UIN Malang Press, cet ke I, 2008).
- Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah* (Jakarta: Kencana Prenadamedia, 2013).
- Moh.Rifa'i,dkk,*Terjemah Khulasah KhifayatulAkhyar*, (Semarang: Toha Putra, 1991).
- Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: GayaMediaPratama, 2007).
- Qomarul Huda, *Fiqh Muamalah* (Yogyakarta, Teras: 2011).

- Rachmat Syafe'i, *Fiqh Muamalah*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, cet.ke-10, 2001).
- Rianto Adi, *Metedologi Penelitian Sosial Dan Hukum*, (Jakarta:Granit, 2004).
- Ryan Fahmi. 2019. *Pengaruh Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Konten Obrolan Mahasiswa*, Jurnal UIN Suska Riau.
- Sayyid Sabiq, *Fiqh Sunnah 4*, (Jakarta: CempakaPutih Tengah, 2009)
- shairuman Pasaribu, *Hukum Perjanjian Dalam Islam* (Jakarta: Sinar Grafika, 2004).
- Sugiyono, *Metode Penelitian, Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta Bandung, 2011).
- Suhrawardi K Lubis, *Hukum Ekonomi Islam*, (Jakarta: Sinar Grafika, Cet III, 2004).
- T.M. Hasbi Ash Shiddieqy, *Hukum-hukum Fiqih Islam Tinjauan Antar Mazhab*, (Semarang: PT Pustaka Rizki Putra, 2001).
- Umer Chapra, *Islam dan tantangan Ekonomi Syariah*. (Jakarta: Gema Insani Press, 2000)





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu 38211

Telepon (0736) 51276-51171-51172-Faksimili (0736) 51171-51172

Website: www.uinfabengkulu.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS

Nomor: SK.55/LT-FSY/ 1 /2022

Menindaklanjuti Rekomendasi Laboratoruim Tahsin dan Ibadah Kemasyarakatan Fakultas Syariah. Maka Mahasiswa/i sebagaimana tertera sebagai berikut:

Nama : *Julian Ihsan Pradana*
NIM : *181120039*
Prodi : *HES*

Dosen Penguji:

Penguji : *Dr. Iim Fakhimah, L.L.M.A*
NIP : *197307122006042001*

Berdasarkan hasil tes baca Al-Qur'an, maka mahasiswa/i tersebut dinyatakan **LULUS**.

Demikian Surat keterangan ini dibuat dan dapat digunakan sebagai syarat untuk ujian komprehensif, seminar proposal skripsi dan ujian munaqasyah

Mengetahui
Wakil Dekan I

Dr. Miti Yarmunida, M.Ag
NIP: 197705052007102002

Bengkulu, 07 - November 2022
Pengelola Lab Tahsin,

Winda Nurkhalifah, M.H



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu 38211

Telepon (0736) 51276-51171-51172-Faksimili (0736) 51171-51172

Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

SURAT REKOMENDASI

Nomor: SR.41/LT-FSY/10/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Pengelola Laboratorium Tahsin dan Ibadah Kemasyarakatan Fakultas Syariah.

Berdasarkan hasil pembinaan baca Al-Quran oleh tim Laboratorium Tahsin dan Ibadah Kemasyarakatan Fakultas Syariah. Maka Mahasiswa/i berikut **LAYAK** untuk diuji membaca Al-Quran oleh Penguji

Nama : Julian Ihsan Pratama
NIM : 1811120039
Prodi : Hukum Ekonomi Syariah

Dapat Diujikan Oleh:

Penguji : Dr. Iim Fahimah, L.c.M.A.
NIP : 197307122006042001

Demikian Surat Rekomendasi ini dibuat agar dapat diuji oleh tim Penguji Lab. Tahsin Fakultas Syariah, sebagai syarat untuk ujian komprehensif, seminar proposal skripsi dan ujian munaqasyah.

Bengkulu, 20 Oktober 2022
Pengelola Lab. Tahsin

Winda Nurkhalifah, M.H



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172-Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

BLANGKO PENILAIAN TAHSIN AL-QUR'AN

NAMA MAHASISWA : Julian Ihsan Poatama
NIM : 1811120039
PRODI : HES
DOSEN PENGUJI : Dr. Iim Fahimah L. C.M.A
SURAT YANG DIUJI : AN-Nisah
NILAI : 70
KETERANGAN LULUS/TIDAK LULUS :

CATATAN KESALAHAN

Kesalahan masih sekitar panjang pendek
masih harus diperbaiki, dibuat kelas hanya
dem: Lancarnya Administrasi

Bengkulu, 1 November 2022
Dosen Penguji,

Dr. Iim Fahimah L. C.M.A

SURAT KETERANGAN PLAGIASI

Tim Uji Pengawas Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno
Bengkulu Menerangkan bahwa:

Nama : JULIAN IHSAN PRATAMA

Nim : 1811120039

Prodi : Hukum Ekonomi Syariah

Judul Skripsi : Tinjauan hukum ekonomi syariah terhadap tukar menukar diamond
pada aplikasi Mobile Primer League (MPL) pada kelompok remaja
usia 13-17 tahun.

Telah dilakukan Uji Plagiasi terhadap skripsi sebagai mana tersebut diatas, dengan
tidak ditemukan karya tulis yang bersumber dari hasil karya orang lain dengan
presentasi plagiasi **23%**

Demikian surat keterangan plagiasi ini kami buat untuk dipergunakan
sebagaimana mestinya.

Ketua Tim Uji Plagiasi,

 21/11

Hidayat Darussalam, M.E.Sy
NIP: 198611072020121008

Yang Menyatakan



METERAI
TEMPEL
2AKX031020184


JULIAN IHSAN.P
NIM. 1811120039



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfashengkulu.ac.id

DAFTAR NILAI

NAMA : Julian Ihsan Pratama
NIM : 1811120039
JURUSAN : Hukum Ekonomi Syariah

| | Nilai |
|---|-------|
| I. Nilai yang diperoleh dalam bimbingan Skripsi | |
| 1. Sistematika | |
| 2. Isi | |
| 3. Cara Penyajian | |
| 4. Usaha calon dalam bimbingan | |
| Jumlah | |
| II. Nilai yang diperoleh dalam ujian Skripsi | |
| 1. Sistematika | |
| 2. Isi termasuk konsep, aktualisasi dan jalan pikiran | |
| 3. Bahasa | |
| 4. Cara Penyajian | |
| 5. Kemampuan yang mempertahankan | |
| III. Nilai Skripsi (Penilaian) | |
| 1. Pembimbing I | |
| 2. Pembimbing II | |
| 3. Penguji I | |
| 4. Penguji II | |
| Jumlah | |

Bengkulu, 2022
Pembimbing II

Wahyud Abdul Jafar, M.H.I
NIP. 198612062015031005

Catatan :
- Hanya dinilai oleh Pembimbing

Kepada Yth,
Kasubbag Umum Dan Akademik UIN FAS Bengkulu
di - Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa/ wi yang tersebut dibawah ini:

Nama : *Julian Ihsan Pratama*
NIM : *1811120039*

Jurusan/ Prodi : *HEF*

Telah selesai melengkapi persyaratan untuk ujian skripsi
Demikian untuk dapat dimaklumi.





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
BENGKULU

Jalan. Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
 Telepon (0736) 51171-51276. Faksimili (0736) 51172
 Web: iainbengkulu.ac.id

I. IDENTITAS MAHSISWA

Nama : Julian Ihsan Pratama
 NIM : 1811120039
 Prodi : Syariah
 Semester : 7

Judul Proposal yang diusulkan :

1. Tinjauan Hukum Islam terhadap dampak perubahan diwar dari MUI
2. Tinjauan Hukum Islam terhadap akad ijarah pada hari Rabu
3. Tinjauan Hukum Islam terhadap transaksi jual beli Batain dalam jual beli

II. PROSES KONSULTASI

- a. Konsultasi dengan Pembimbing Akademik
 Catatan: *Siapa saja dosen pembimbing akademik yang akan dibantu dalam proses penelitian ini?*
 Pembimbing: *Prof. Dr. H. Khairuddin, M. Ag*

Prof. Dr. H. Khairuddin, M. Ag
 NIP. 196711141993031002

b. Konsultasi dengan Dosen Bidang Ilmu

Catatan: *Siapa saja dosen pembimbing bidang ilmu yang akan dibantu dalam proses penelitian ini?*
 Pembimbing: *Prof. Dr. H. Khairuddin, M. Ag*

Prof. Dr. H. Khairuddin, M. Ag
 Dosen

III. JUDUL YANG DIUSULKAN

Setelah konsultasi dengan Pembimbing Akademik dan Dosen Bidang Ilmu, maka judul yang saya usulkan adalah : *Tinjauan Hukum Islam terhadap dampak perubahan diwar dari MUI*

Mengetahui,
 Ka. Prodi HES

Wery Gusmansyah, S. II. I. MHI
 NIP: 198202122011011000

Dicatat Ihsan P
 181120039



BUKTI MENGHADIRI SIDANG MUNAQASAH SKRIPSI

Nama : *Oulian Ihsan Pratomo*
 Nim : *181120039*
 Jur/Prodi : *Hukum Ekonomi Syariah*

| No | Hari/Tanggal Waktu | Nama Mahasiswa Yang Ujian | Judul Skripsi | Penguji Skripsi | TTD Penguji Skripsi |
|-----|--------------------------|---------------------------|--|--|---------------------|
| 1. | <i>Jumat, 18-22-21</i> | <i>Fu'ad mahfudz</i> | <i>cerai talak alasan istri (studi kasus) kasus Perkara Perjudi, Jilid 2 Bengkulu Kotak 1A Tahun 2015</i> | 1. <i>Dr. Supardi, M.A.</i> 2. <i>Dovanska L. Man</i> | 1. |
| 2. | <i>Jumat, 18-22-2023</i> | <i>Ankhi Puspawati</i> | <i>Perubahan status multazimah ketika pendaftaran Terorisme di desa lokasi baru kecamatan air perikanan ket selama</i> | 1. <i>Dr. Rohmadi, M.K.</i> 2. <i>Giyarsi, M.Pd.</i> | 1. |
| 3. | <i>Jumat, 18-22-2023</i> | <i>Arinda ika septi</i> | <i>Problematika namban nara pidana narkoba dalam nambanan keluarga keluarga perkuatit hukum Islam.</i> | 1. <i>Dr. Rohmadi M.A.</i> 2. <i>Giyarsi, M.Pd.</i> | 1. |
| 4. | | | | 1. 2. | 1. 2. |
| 5. | | | | 1. 2. | 1. 2. |
| 6. | | | | 1. 2. | 1. 2. |
| 7. | | | | 1. 2. | 1. 2. |
| 8. | | | | 1. 2. | 1. 2. |
| 9. | | | | 1. 2. | 1. 2. |
| 10. | | | | 1. 2. | 1. 2. |

Bengkulu,2020
 Ka. Prodi HES

NIP:



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS SYARIAH**

ALAMAT : Jl. Raden patah pagar dawa Bengkulu Tlp. (0730) 61171, 61172, 61276 Fax. (0730) 61171

BUKTI MENGHADIRI SEMINAR PROPOSAL

Nama : Julian Ihsan P
Nim : 1811120039
Jur/Prodi : Hukum Ekonomi Syariah

| No | Hari/Tanggal Waktu | Nama Mahasiswa Yang Ujian | Judul Proposal | Penyeminar | TTD Penyeminar |
|-----|---|---------------------------------------|--|---|----------------|
| 1. | Senin, 07 September 2021, jam 09.00 / 09.00 | Melto Rizka NIM. 1811200119 | ANALISIS Pelaksanaan Mahkamah Agung Fokus OSN-Mulko 07 Divisi dan Tentang Pembatasan dan Pembatasan Cairan pada 2018 (Studi Kasus di Mahkamah Agung) | 1. Dr. Mubaramad, M.H. 2. Eddy Mike, M.H. | 1. 2. |
| 2. | Senin, 07 September 2021, jam 09.00 / 10.00 | Sandra Rizka Andia NIM. 1811200084 | Implementasi Program Prosidur No 104 TH 2007 tentang Fungsi dan Distribusi dan Pembagian Harga Doc 1/6 2 19 prosedur hukum | 1. Dr. Supardi, M.Pd. 2. Irfan Cahiliana | 1. 2. |
| 3. | Kamis, 16 September 2021 10.00 - 11.00 | Ayuni Peranggo Sari | Tinjauan Fikih muamalah terhadap Kefarmasian dan Kekas dan Gasa serta obat di Indonesia | 1. Dr. Iim Fakhriah M.A. 2. Irfan Syahputra | 1. 2. |
| 4. | Senin, 16 September 2021 10.00 - 11.00 | YOFI Farera | Implementasi UU No 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dan Merek Siginografis dan Merek Produk Keahlian | 1. Dr. Khalidiah Wahid M.A. 2. Irfan Syahputra | 1. 2. |
| 5. | Kamis, 16 September 2021 | Lifi Afifah | Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Jasa Perantara Jual beli biji kopi dewasa | 1. Dr. Khalidiah Wahid M.A. 2. Irfan Syahputra | 1. 2. |
| 6. | | | | | 1. 2. |
| 7. | | | | | 1. 2. |
| 8. | | | | | 1. 2. |
| 9. | | | | | 1. 2. |
| 10. | | | | | 1. 2. |

Bengkulu, ... 2021
Ka. Prodi HES

Wery Gusmansyah, S. H. L. MH
NIP: 198202122011011000



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172 - Faksimili (0736) 51171-51172
Website www.uinfasbengkulu.ac.id

21 Maret 2022

Nomor
Lampiran
Perihal

: 352/Un.23/F.I /PP.00.9/03/2022

: -
: Penyampaian Surat Penunjukan
Pembimbing Skripsi

Yth. Bapak/ Ibu :

Bapak/ Ibu

Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa.

Di

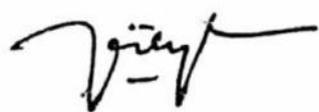
Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Sehubungan dengan penyelesaian skripsi mahasiswa Fakultas Syariah UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu tahun 2022, maka dimohon kepada Bapak/Ibu untuk membimbing skripsi mahasiswa sebagaimana Surat Penunjukan terlampir.

Demikian disampaikan, terimakasih

An. Dekan,
Wakil Dekan I


Dr. Miti Yarmunida, M.Ag
NIP. 19770505200710 2 002

Tembusan :

1. Rektor UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu
2. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah, Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171 51172 Faksimil (0736) 51171-51172
Website www.uisu-bengkulu.ac.id

SURAT PENUNJUKAN

Nomor : 352/Un 23/ F/PP 00 9/03/2022

Dalam rangka penyelesaian akhir studi mahasiswa maka Dekan Fakultas Syariah UIN

Fatmawati Sukarno Bengkulu dengan ini menunjuk Dosen :

1. N A M A : Dr. Rohmadi, S.Ag., MA
NIP. : 19710320199603 1 001
Tugas : Pembimbing I
Wahyu Abdul Jafar, M.H.I
N A M A : 19861206201503 1 005
NIP :
Tugas : Pembimbing II

Untuk membimbing, mengarahkan, dan mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan penyusunan draft skripsi, kegiatan penelitian sampai persiapan ujian munqasyah bagi mahasiswa yang namanya tertera di bawah ini :

- N A M A : Juliah Ihsan Pratama
- NIM/Prodi : 1811120039/HES
- Judul Skripsi : Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Tukar Menukar Diamond Pada Aplikasi Mobile Primer League (MPL) Pada Kelompok Remaja Usia 13-17 Tahun (Studi Kasus di Desa Abusakim, Kecamatan Pondok Kelapa, Bengkulu Tengah)

Demikian surat penunjukan ini dibuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bengkulu
Pada Tanggal : 21 Maret 2022
An. Dekan,
Wakil Dekan I


Dr. Miti Yarmunida, M.Ag
NIP. 19770505200710 2 002

- Terbacaan:
1. Wakil Rektor I
 2. Dosen yang bersangkutan
 3. Mahasiswa yang bersangkutan

PEDOMAN WAWANCARA

Nama : Julian Ihsan Pratama
NIM : 1811120039

Jurusan/Prodi : Ekonomi Syariah

Judul Skripsi : Tukar Menukar Diamond Pada Aplikasi Mobile Primer League (MPL) Pada Kelompok Remaja Usia 13-17 Tahun Perspektif Hukum Ekonomi Syariah (Studi di Desa Abu Sakim Kecamatan Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah)

Daftar Pertanyaan Wawancara Kepada Penjual

1. Sejak kapan anda mulai bermain game online Mobile Primer League (MPL)?
2. Dalam 1 hari ada berapa transaksi jual beli diamond pada gameonline Mobile Primer League (MPL)?
3. Rata-rata berapa usia pembeli diamond pada gameonline Mobile Primer League (MPL)?
4. Apakah anda mengetahui dari mana anak-anak ini memperoleh uang membeli diamond pada gameonline Mobile Primer League (MPL)?
5. Apakah anda mengetahui mekanisme jual beli diamond pada gameonline Mobile Primer League (MPL)? Ada berapa?
6. Bagaimana proses transaksi pembelian diamond pada game online Mobile Primer League (MPL)?
7. Ada berapa banyak diamond yang anda jual? Berapa harganya ?
8. Apakah ada kendala penjualan diamond game online Mobile Primer League (MPL)?
9. Apa alasan anda menjual diamond game online Mobile Primer League (MPL)?
10. Bagaimana anda menyikapi apabila ada complain dari pembeli?

Daftar Pertanyaan Wawancara Kepada Pembeli

1. Berapa usia anda saat ini?
2. Dari mana anda mendapat uang untuk membeli diamond game online Mobile Primer League (MPL)?
3. Berapa besar uang yang telah anda belikan diamond game online Mobile Primer League (MPL) setiap harinya?
4. Sejak kapan anda mulai bermain game online Mobile Primer League (MPL)?
5. Mengapa anda memilih memainkan game Mobile Primer League (MPL) tersebut? Alasannya?
6. Apakah anda pernah membeli diamond game online Mobile Primer League (MPL) di shopee?
7. Bagaimana mekanisme pembelian diamond game online Mobile Primer League (MPL)?
8. Apa fungsinya diamond di game online Mobile Primer League (MPL)?
9. Mengapa anda membeli diamond game online Mobile Primer League (MPL)?
10. Bagaimana anda mengetahui kejujuran penjual dalam transaksi diamond game online Mobile Primer League (MPL)?

Daftar Pertanyaan kepada Pemuka Agama

1. Apakah anda mengetahui diamond game online Mobile Primer League (MPL)?
2. Apakah anda pernah membeli diamond game online Mobile Primer League (MPL)?
3. Bagaimana tanggapan anda mengenai jual beli diamond game online Mobile Primer League (MPL) ini?
4. Apakah anda memahami bagaimana mekanisme jual beli diamond game online Mobile Primer League (MPL)?

5. Menurut anda apakah jual beli diamond game online Mobile Primer League (MPL) ini dapat dilegalkan?
6. Menurut anda apakah anak-anak ini menang sudah pantas untuk melakukan jual beli diamond game online Mobile Primer League (MPL) jika dipandang dari sisi agama?
7. Bagaimana pandangan anda mengenai jual beli diamond game online Mobile Primer League (MPL) ini juga masuk kategori?
8. Menurut anda apakah jual beli diamond game online Mobile Primer League (MPL) ini haram?
9. Apakah diamond game online Mobile Primer League (MPL) ini juga masuk kategori judi yang dilarang dalam islam?
10. Menurut anda seberapa besar dampak negatif dari jual beli diamond game online Mobile Primer League (MPL)?

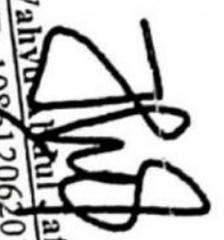
Bengkulu, Juni 2022
Peneliti


Julian Ihsan Pratama
NIM. 1811120039

Pembimbing II

Pembimbing I


Rohmadi. S. Ag. MA
NIP. 19710320199603001


Wahyuni Fauzafar M. HI
NIP. 198612062015031005



KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Julian ihsan pratama
NIM : 1811120039
Fakultas : Syariah
Prodi : Hukum Ekonomi Syariah

Pembimbing I : Dr. Rohmadi, MA
Judul Skripsi : Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Tukar Menukar Diamond Pada Aplikasi Mobile Perimer Leage (MPL) Pada Kelompok Remaja Usia 13-17 Tahun.

| NO | Hari/ Tanggal | Materi Bimbingan | Saran Pembimbing I | Paraf Pembimbing |
|----|---------------|------------------|--|------------------|
| | | BAB I | -perbaiki latar belakang | |
| | | Bab II | Tambahkan teori tentang landasan teorinya | |
| | | Bab III | tambahkan pokok ² objek penelitian. | |
| | | Bab IV | tambahkan tabel analisa yang anda lakukan agar mudah di pahami | |
| | | Bab V | -tulis an arabnya di perbaiki | |
| | | Bab VI | -kesimpulan harus jelas halal dan haramnya. | |
| | | Bab. I-V | Ace | |

Mengetahui,
Kaprod HES

(Bobo. Ihsan) msi
NIP. 198612092019031002.

Bengkulu, 2022 M
1443H
Pembimbing I

(Dr. Rohmadi, MA)
NIP. 197103201996031001.



KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa: Julian Ihsan Pratama
 NIM: 1811120039
 Fakultas Syariah
 Prodi: Hukum Ekonomi Syariah

Pembimbing I: Wahyu Abdul Jafar, M.H.I
 Judul Skripsi: Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Tukar Menukar Diamond Pada Aplikasi Mobile Perimer Leage (MPL) Pada Kelompok Remaja Usia 13-17 Tahun

| NO | Hari/ Tanggal | Materi Bimbingan | Saran Pembimbing I | Paraf Pembimbing |
|----|---------------|------------------|---|------------------|
| | | Bob I | <ul style="list-style-type: none"> - Perbaiki latar belakang. - Metode penelitian beri penjelasan. - tambahkan label informan. | |
| | | Bob II | <ul style="list-style-type: none"> → Kasus Etimologi, kasus dari kasus → Ter arab di Perbaiki | |
| | | Bob III | <ul style="list-style-type: none"> - Tambah Bab 2 di akhir Revisi | |

Bengkulu, 2022 M
 1443H
 Pembimbing II

(Wahyu Abdul Jafar, M.H.I)
 NIP. 1986120621503

Mengetahui,
 Kaprodi HES

 (Wahyu Abdul Jafar, M.H.I)
 NIP. 1986120621503

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

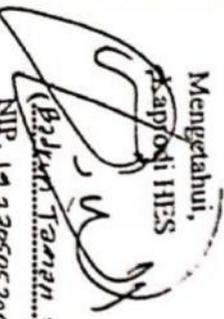
Nama Mahasiswa : Julian Ihsan Pratama
NIM : 1811120039
Fakultas: Syariah
Prodi : Hukum Ekonomi Syariah

Pembimbing II : Wahyu Abdul Jafar, M.H.I
Judul Skripsi : Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Tukar Menukar Diamond Pada Aplikasi Mobile Perimer Leage (MPL) Pada Kelompok Remaja Usia 13-17 Tahun.

| NO | Hari/ Tanggal | Materi Bimbingan | Saran Pembimbing II | Paraf Pembimbing |
|----|---------------|------------------|---|---|
| | | Bab IV | -tambahkan tabel analisa yang anda lakukan agar mudah di pahami oleh pembaca. -kesimpulan harus ringkas dan mudah masalah. -kesimpulannya harus jelas baik dan narasinya. |  |
| | | Bab V | |  |

Bengkulu, 2022 M

1443H
Pembimbing II

Mengetahui,
Sapodi H.I.S

(Bakti Tarigan) M.S.I
NIP. 19 730505 2007 10 2002

(Wahyu Abdul Jafar, M.H.I)
NIP. 1986120621503



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfashengkulu.ac.id

16 Juni 2022

Nomor : 562/Un.23/F.1/PP.00.9/06/2022
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Yth
Kepala Desa Abu Sakim Kecamatan Pondok Kelapa Bengkulu
Tengah

Dengan Hormat,
Sehubungan dengan penyelesaian Program Studi Sarjana S.1 pada
Fakultas Syariah Universitas Fatmawati Sukarno Bengkulu Tahun
Akademik 2021-2022 atas nama:

Nama : Julian Ihsan Pratama
NIM : 1811120039
Prodi : Hukum Ekonomi Syariah (HES)
Fakultas : Syari'ah

Dengan ini kami mengajukan permohonan izin penelitian untuk
melengkapi data penulisan Skripsi yang berjudul : "Tukar Menukar
Diamond pada Aplikasi Mobile Primer League (MPL) pada
Kelompok Remaja Usia 13-17 Tahun Perspektif Hukum
Ekonomi Syariah (Studi di Desa Abu Sakim Kecamatan Pondok
Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah)".
Tempat Penelitian : Kabupaten Bengkulu Tengah

Demikianlah atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan
terima kasih.

An.Dekan,
Wakil Dekan I

Dr. Miti Yarmunida, M. Ag
NIP. 197705052007102002

PEMERINTAH KABUPATEN BENGKULU
KECAMATAN PONDOK KELAPA
DESA ABU SAKIM

Alamat : Jl. Desa Abu Sakim Kec. Pondok Kelapa Kab. Bengkulu Tengah 38371

Nomor : 032/01/SI/ ABS/VI/2022
Perihal : Pemberian Izin Penelitian

Kepada yth :
An. Dekan, Wakil Dekan I
Universitas Islam Negeri Bengkulu
Di -

Bengkulu

Berdasar Surat dari Universitas Islam Negeri Bengkulu Nomor :
562/Un.23/F.1/PP.00.9/06/2022 Perihal Permohonan Izin Penelitian :

Nama : Julian Ihsan Pratama
NIM : 1811120039
Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah (HES)
Fakultas : Syari'ah
Waktu Penelitian : 16 Maret - 16 April 2020

Dengan ini Kepala Desa Abu Sakim Memberi Izin Kepada Mahasiswa tersebut diatas untuk Melakukan Penelitian di Desa Abu Sakim Kecamatan Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah dan setelah Melaksanakan Penelitian Meninggalkan Arsip Hasil Penelitiannya di Desa Abu Sakim.

Demikian Surat izin dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana Mestinya.

Abu Sakim, 23 Juni 2022



23%
SIMILARITY INDEX

23%
INTERNET SOURCES

5%
PUBLICATIONS

5%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 eprints.iain-surakarta.ac.id
Internet Source

9%

2 repository.iainbengkulu.ac.id
Internet Source

4%

3 ejournal.iainbengkulu.ac.id
Internet Source

1%

4 Submitted to IAIN Bengkulu
Student Paper

1%

5 eprints.walisongo.ac.id
Internet Source

1%

6 repositori.uin-alauddin.ac.id
Internet Source

1%

7 repository.iainpalopo.ac.id
Internet Source

<1%

8 www.scribd.com
Internet Source

<1%

9 eprints.umm.ac.id
Internet Source

<1%

<1 %

10

Eka Noerma Yulisa, Yar Johan, Dede Hartono.

<1 %

11

"ANALISIS KESESUAIAN DAN DAYA DUKUNG
EKOWISATA PANTAI KATEGORI REKREASI

PANTAI LAGUNA DESA MERPAS KABUPATEN

KAUR", JURNAL ENGGANO, 2016

Publication

<1 %

12

Mohamad Syafri Tuloli, Mukhlisulfatih Latief,

Manda Rohandi. "CLASH-OF-CLANS API

UNTUK PENGELOLAAN KLAN", Jambura

Journal of Informatics, 2019

Publication

<1 %

13

repository.unhas.ac.id

Internet Source

<1 %

14

Eci Rentiani, Heri Sunaryanto, Sri Handayani

Hanum. "BURUKNYA GIZI IBU HAMIL PADA

KELUARGA MISKIN (Studi Kasus di Desa Sri

Kuncoro Kecamatan Pondok Kelapa,
Kabupaten Bengkulu Tengah)", Jurnal

Sosiologi Nusantara, 2019

Publication

<1 %

15

repositori.usu.ac.id

Internet Source

<1 %

16

risaandriyani.blogspot.com

Internet Source

Submitted to Linfield Christian School
Student Paper

<1%

Submitted to Universitas Airlangga
Student Paper

<1%

repository.ub.ac.id
Internet Source

<1%

Weni Rosdiana. "ANALISIS PEMBERDAYAAN PEREMPUAN DESA (Studi di Desa Bulutengger Kecamatan Sekaran Kabupaten Lamongan)", JKMP (Jurnal Kebijakan dan Manajemen Publik), 2015
Publication

<1%

dspace.uii.ac.id
Internet Source

<1%

jurnalmahasiswa.unesa.ac.id
Internet Source

<1%

moam.info
Internet Source

<1%

repository.ikhac.ac.id
Internet Source

<1%

dinasuciwahyuni.blogspot.com
Internet Source

<1%

investor.id
Internet Source

<1%

| | | |
|----|--|------|
| 27 | www.batan.go.id Internet Source | <1 % |
| 28 | www.jim.unsyiah.ac.id Internet Source | <1 % |
| 29 | Octa Reni Setiawati, Agin Gunado. "PERILAKU AGRESIF PADA SISWA SMP YANG BERMAIN GAME ONLINE", Jurnal Psikologi Malahayati, 2019 Publication | <1 % |
| 30 | ejournal.unsultra.id Internet Source | <1 % |
| 31 | journal.iainkudus.ac.id Internet Source | <1 % |
| 32 | jurnal.untan.ac.id Internet Source | <1 % |
| 33 | kiki-tkjk.blogspot.com Internet Source | <1 % |
| 34 | repo.itera.ac.id Internet Source | <1 % |
| 35 | repository.iainkudus.ac.id Internet Source | <1 % |
| 36 | repository.uinjambi.ac.id Internet Source | <1 % |
| 37 | duniaadadalamblog.blogspot.com Internet Source | <1 % |

| | | |
|----|---|----|
| 38 | inyuni.blogspot.com Internet Source | <1 |
| 39 | papua.antaranews.com Internet Source | <1 |
| 40 | repository.radenintan.ac.id Internet Source | <1 |
| 41 | repository.uin-suska.ac.id Internet Source | <1 |
| 42 | repository.upi.edu Internet Source | <1 |
| 43 | scholar.unand.ac.id Internet Source | <1 |
| 44 | etd.iain-padangsidempuan.ac.id Internet Source | <1 |
| 45 | id.scribd.com Internet Source | <1 |

Exclude quotes Off
Exclude bibliography On

Exclude matches Off



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU

Jalan Raden Falah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172 - Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

DAFTAR NILAI

NAMA : Julian Ihsan Pratama
NIM : 1811120039
JURUSAN : Hukum Ekonomi Syariah

| I Nilai yang diperoleh dalam bimbingan Skripsi | | Nilai |
|---|--------|-------|
| 1. Sistematika | | |
| 2. Isi | | |
| 3. Cara Penyajian | | |
| 4. Usaha calon selam dalam bimbingan | | |
| | Jumlah | 78 |
| II Nilai yang diperoleh dalam ujian Skripsi | | |
| 1. Sistematika | | |
| 2. Isi termasuk konsep, aktualisasi dan jalan pikiran | | |
| 3. Bahasa | | |
| 4. Cara Penyajian | | |
| 5. Kemampuan yang mempertahankan | | |
| III. Nilai Skripsi (Penilaian) | | |
| 1. Pembimbing I | | |
| 2. Pembimbing II | | |
| 3. Penguji I | | |
| 4. Penguji II | | |
| | Jumlah | |

Bengkulu, Nov 2022
Pembimbing I

Dr. Rohmadi, MA
NIP. 197103201996031001

Catatan : Hanya dinilai oleh Pembimbing

**L
A
M
P
I
R
A
N**



Wawancara dengan saudara Erfan Adnan



Wawancara dengan adik Reno Putra



Wawancara dengan adik Peras Suwino dan Tio Nugroho



Wawancara dengan saudara Robi saputra



Wawancara dengan Saudara Bimo Erlangga



Wawancara dengan adik Pindi Apindi dan Yanabut



Wawancara dengan saudara Munarman

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia sebagai makhluk individu yang memiliki berbagai keperluan hidup, telah disediakan oleh Allah beragam benda yang dapat memenuhi kebutuhannya. Dalam rangka pemenuhan kebutuhan yang beragam tersebut tidak mungkin dapat diproduksi sendiri oleh individu yang bersangkutan. Dengan kata lain, ia harus bekerja sama dengan orang lain. Untuk mencapai keseimbangan hidup di dalam masyarakat diperlukan aturan-aturan yang dapat mempertemukan kepentingan individu (pribadi) maupun kepentingan masyarakat.¹

Muamalah merupakan bagian yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Muamalah merupakan suatu kegiatan yang mengatur hal-hal yang berhubungan dengan tata cara hidup sesama umat manusia untuk memenuhi keperluan hidup sehari-hari. Sedangkan yang termasuk dalam kegiatan muamalah diantaranya adalah jual beli, sewa menyewa, tukar-menukar, utang piutang, pinjam meminjam dan lain sebagainya. Oleh karena itu manusia diharapkan bias menjalankan semua aturan-aturan yang telah diatur dalam Al-Qur'an.²

Dalam perkembangan teknologi informasi, banyak berkembang aplikasi mobile. Seperti yang diketahui saat ini, kebutuhan manusia tidak pernah terbatas, seperti kebutuhan komunikasi salah satunya. Sehingga, handphone yang dikenal sebagai alat telepon (komunikasi) genggam semakin berkembang pesat dengan aplikasi-aplikasi terbaru dan bermanfaat untuk kebutuhan manusia. Handphone yang diminati saat ini banyak yang menggunakan sistem operasi android. Dalam perkembangannya, pengguna android di Indonesia sangat berkembang pesat, hal ini dibuktikan dengan berkembangnya sistem operasi android yang merupakan produk dari google.

¹Ryan Fahmi, *Pengaruh Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Konten Obrolan Mahasiswa*, Jurnal UIN Suska Riau, h. 32

²Qomarul Huda, *Fiqh Muamalah* (Yogyakarta, Teras: 2011), h. 77.

Di masa sekarang ini banyak sekali orang yang menggunakan smartphone dengan sistem operasi android dan internet untuk segala hal. Apalagi di masa pandemi Covid-19 seperti yang terjadi sekarang ini, banyak kegiatan yang dibatasi terutama dalam hal pekerjaan. Banyak sekali masyarakat yang kehilangan pekerjaan karena Pemutusan Hubungan Kerja (PHK) oleh perusahaan guna melakukan efisiensi kerja industri. Maka dari itu banyak dari masyarakat yang memanfaatkan smartphone dan internet untuk mencari penghasilan tambahan guna memenuhi kebutuhan hidup mereka di masa pandemi Covid-19 ini.

Manusia juga semakin kreatif dengan mengembangkan suatu program online yang dapat digunakan untuk mendapatkan penghasilan tambahan selain penghasilan pokok. Salah satunya dengan membuat software atau aplikasi yang bisa menghasilkan uang. Ada banyak sekali aplikasi di android yang bisa menghasilkan uang. Aplikasi tersebut bisa diunduh secara gratis di Google Chrome yang ada di android. Dengan mengikuti langkah-langkah yang ada di aplikasi tersebut, seseorang akan mendapatkan poin atau bonus yang nantinya bisa dikonversikan ke rupiah.

MPL adalah salah satu aplikasi yang dapat menghasilkan uang yang dapat diunduh secara gratis di android melalui Google Chrome. Banyak pengguna yang menginstal aplikasi ini dengan tujuan untuk memperoleh tambahan penghasilan. Apalagi di masa pandemi Covid-19 seperti sekarang ini, rating dari aplikasi ini semakin meningkat karena banyak masyarakat yang mengunduh dan menggunakannya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu pengguna aplikasi mobil primer league mengatakan bahwa banyak orang yang membeli atau *top up diamond* untuk mempercantik akun tersebut, karena game tersebut selalu update dengan fitur-fitur terbarunya, dengan hal itu banyak orang yang penasaran dan ingin membeli untuk terlihat lebih menarik pada akun gamenya, tetapi karena yang memainkan game tersebut notabane anak-anak, yang mana jika kita membeli lewat in game tersebut harus menggunakan atm (Anjungan Tunai Mandiri) atau kartu kredit, tetapi dengan maraknya

penjualan melalui via akun line anak anak tersebut lebih mudah untuk membeli diamond tersebut dengan cara pembayaran lewat pulsa, dan memberi konfirmasi kepada pihak official account tersebut bahwa sudah melakukan pengiriman pulsa dan diamond tersebut akan segera di kirim ke account si pembeli. Pengaruh top up diamond terhadap kehidupan masyarakat khususnya anak muda kerap menimbulkan pengaruh yang konsumtif terhadap game itu sendiri. Dapat dikatakan bahwa pembeli tidak hanya melakukan top up sesekali namun berulang kali.³

Oleh karena itu, berdasarkan paparan masalah di atas penulis akan melakukan penelitian dengan judul "**Tukar Menukar Diamond Pada Aplikasi Mobile Primer League (MPL) Pada Kelompok Remaja Usia 13-17 Tahun Perspektif Hukum Ekonomi Syariah (Studi di Desa Abu Sakim Kecamatan Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah)**".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana transaksi tukar menukar diamond pada aplikasi *Mobile Primer League* (MPL) di Desa Abu Sakim Kecamatan Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah?
2. Bagaimana transaksi tukar menukar diamond pada aplikasi *Mobile Primer League* (MPL) di Desa Abu Sakim Kecamatan Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah perspektif hukum ekonomi syariah?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui transaksi tukar menukar diamond pada aplikasi *Mobile Primer League* (MPL) di Desa Abu Sakim Kecamatan Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah.
2. Mengetahui hukum transaksi tukar menukar diamond pada aplikasi *Mobile Primer League* (MPL) di Desa Abu Sakim Kecamatan Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah perspektif hukum ekonomi syariah.

³Hasil wawancara dengan Ade Ardiansyah pengguna aplikasi mobile premier league pada 1 April 2022.

D. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut tujuan penelitian dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Untuk memperkaya keilmuan, khususnya peningkatan sumber daya yang profesional di bidang hukum ekonomi syariah. Dan semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi kalangan akademis kampus sebagai referensi di masa yang akan datang, terkait penelitian yang sejenis.

2. Kegunaan Praktis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi akademik, yang mana secara umum bagi masyarakat luas dan dapat dijadikan landasan dalam melakukan tukar-menukar yang sesuai dengan syari'at Islam.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pedoman atau bahan rujukan bagi rekan-rekan mahasiswa dan masyarakat luas, serta untuk memperluas wawasan bagi penulis sekaligus untuk memenuhi syarat akademik.
- c. Bagi para peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian bermanfaat sebagai sumber pedoman teori atau tambahan referensi dan dapat sebagai bahan tambahan untuk yang melakukan penelitian yang berlanjut

E. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan untuk menghasilkan penelitian yang lebih baik dan sempurna, untuk itu penulis mengambil referensi yang berasal dari penelitian terdahulu yang berupa skripsi:

Tabel 1.1
Penelitian Terdahulu

| NO | Nama dan Judul | Hasil Penelitian | Persamaan | Perbedaan |
|----|---|---|--|--|
| 1 | Muhammad Irkham Firdaus, 2016, judul penelitian "Tinjauan | Kesimpulan Akad dan mekanisme jual beli akun game online Clash Of | Jual beli atau tukar menukar dalam aplikasi online | Jenis aplikasi dan akun yang diperjual belikan |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | <p>Hukum Islam Terhadap Jual Beli Akun Game Online Clash Of Clans (Studi Kasus di Forum “Jual Beli Akun COC Magetan. Madiun. Ngawi. Ponorogo” Melalui Fitur Facebook)”. </p> | <p>Clans menurut hukum Islam telah sesuai dengan hukum Islam dan diperbolehkan, karena akad yang dilakukan secara tertulis tanpa bertatap muka tidak bertentangan dengan syarat dan rukun jualbeli dalam Islam dan telah terpenuhinya unsur rela sama rela.</p> | | |
| 2 | <p>Asrori, Mahfud Anwar. Judul penelitian “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Top Up Unknown Cash Pada Game Online Player Unknown’s Battlegrounds</p> | <p>Akad yang dilakukan dalam jual beli top up UC pada game online PUBG di kabupaten Ponorogo menurut hukum Islam untuk kebolehan dan sahnya</p> | <p>Jual beli atau tukar menukar dalam aplikasi online</p> | <p>Jenis aplikasi dan akun yang diperjual belikan</p> |

| | | | | |
|--|--|---|--|--|
| | <p>diKabupaten Ponorogo. Skripsi. Fakultas Syariah Jurusan Hukum Ekonomi Syariah Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.</p> | <p>masih belum memenuhi dari rukun akad dan rukun jual beli, yaitu ketidak jelasannya identitas dari pihak penyedia unknown cash sehingga menyebabkan transaksi tersebut tidak sah. 2) Objek yang diperjual belikan dalam jual beli top up UC pada game online PUBG di kabupaten Ponorogo dianggap tidak sah karena tidak sesuai dengan hukum Islam. Karena tidak dapat diketahui kepastian kapan</p> | | |
|--|--|---|--|--|

| | | | | |
|--|--|---|--|--|
| | | <p>objeknya bisa diterima dan objek tersebut tidak bisa diserahkan secara langsung bahkan terkadang objek tersebut tidak terkirim, sehingga merugikan salah satu pihak. 3) Terhadap penyelesaian sengketa dalam jual beli top up UC pada game online PUBG di kabupaten Ponorogo ini belum sesuai dengan hukum Islam karena dalam permasalahan ini pihak pembeli atau seorang gamer belum mengetahui identitas atau kejelasan dari</p> | | |
|--|--|---|--|--|

| | | | | |
|--|--|---|--|--|
| | | pihak penjual atau penyedia UC yang menjadi objek dalam jual beli ini | | |
|--|--|---|--|--|

F. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan Jenis penelitian ini adalah *field research* (penelitian lapangan) yaitu penelitian mendalam mencakup keseluruhan yang terjadi di lapangan dengan tujuan untuk mempelajari secara mendalam tentang latar belakang keadaan sekarang. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan sosiologis normatif. Pendekatan sosiologis normatif yaitu pelaksanaan penelitian ini dilakukan secara alamiah, apa adanya, dalam situasi normal dan tidak dimanipulasi keadaan dan kondisinya, serta menekan deskripsi secara alami.

2. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan selama 6 bulan pada tahun 2022 sesuai dengan Surat Izin Penelitian. Lokasi penelitian ini di laksanakan di Desa AbuSakimKecamatan Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah dikarenakan di tempat ini marak terjadinya tukar menukar diamond pada anak usia 13-17 tahun.

3. Subjek/Informan Penelitian

Informan penelitian adalah orang yang memberikan informasi. Makna informasi di sini dapat dikatakan sama dengan responden apabila keterangannya digali oleh pihak peneliti dengan lebih dalam. Untuk menentukan informan penelitian ini, peneliti menggunakan Teknik *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* merupakan metode serta cara pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan dan tujuan tertentu. Sampel yang dipilih berdasarkan pada ciri-ciri yang

dimiliki subjek sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dilakukan.⁴

Untuk menetapkan informan, peneliti menggunakan kriteria sebagai berikut:

- a. Informan terlibat dalam kegiatan yang diteliti.
- b. Memilih informan yang mampu memberikan informasi yang berhubungan dengan objek penelitian.

Berdasarkan kriteria di atas, peneliti mengambil 5 (lima) informan selaku pemain *Mobile Primer League* (MPL) di Desa Abu Sakim Kecamatan Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah yang diambil sampel sebanyak 10 orang.

Tabel 3.1
Data Anak Informan Penelitian

| NO | Anak | Umur | Keterangan |
|----|---------------|----------|------------|
| 1 | Erfan Adnan | 14 Tahun | Informan |
| 2 | Reno Putra | 15 tahun | Informan |
| 3 | Persa Suwino | 15 Tahun | Informan |
| 4 | Tio Nugroho | 14 Tahun | Informan |
| 5 | Robi Saputra | 13Tahun | Informan |
| 6 | Bimo Erlangga | 14 Tahun | Informan |
| 7 | Pindi Apindi | 15 Tahun | Informan |
| 8 | Yanabut | 14 Tahun | Informan |
| 9 | Taidi Hartono | 12 Tahun | Informan |
| 10 | Munarman | 15 Tahun | Informan |

4. Sumber Data

Sumber data yang dimaksud dalam penelitian adalah subjek dari mana data diperoleh.⁵ Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua sumber data yaitu primer dan data sekunder.

- a. Data Primer

⁴ Kasiram, *Metode Penelitian*, (Malang: UIN Malang Press, cet ke I, 2008), h. 113

⁵Rianto Adi, *Metedologi Penelitian Sosial Dan Hukum*, (Jakarta:Granit, 2004), h. 72

Data primer merupakan data yang diperoleh melalui serangkaian kegiatan. Data primer adalah data pokok yang diperoleh secara langsung dari subjek penelitian dengan menggunakan metode wawancara langsung kelapangan dan mengumpulkan data, sehingga data yang terhimpun benar-benar data yang valid dan kemudian menjadi salah satu sumber dari data penelitian tersebut. Responden yang diwawancarai adalah pemain *Mobile Primer League* (MPL) di Desa Abu Sakim Kecamatan Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh melalui pengumpulan atau pengolahan data yang bersifat studi dokumentasi, berupa dokumen pribadi, dokumen resmi kelembagaan, referensi-referensi atau peraturan yang memiliki relevansi dengan fokus permasalahan penelitian.

Data sekunder dalam penelitian ini adalah data dokumentatif yang diperoleh melalui sumber lain, yaitu data yang diperoleh dari tabloid, internet, dan buku-buku yang menjadi salah satu data pendukung pada penelitian ini. Data sekunder diperoleh dari dokumen-dokumen resmi wilayah penelitian dan data-data lain yang berkaitan dengan judul penelitian.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yang digunakan oleh penulis diantaranya adalah dengan wawancara, dan dokumentasi, agar mampu mendapatkan informasi yang tepat antara teori yang didapat dengan praktek yang ada di lapangan.

a. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu metode dalam pengumpulan data dengan jalan komunikasi, yakni melalui kontak atau hubungan pribadi antara pengumpul data (pewawancara) dengan sumber data (informan).

Maka dalam penelitian ini penulis akan melakukan wawancara kepada orang-orang yang terkait dengan penelitian ini antara lain pemain *Mobile Primer League* (MPL)

di Desa Abu Sakim Kecamatan Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah.

b. Dokumentasi

Untuk metode ini sumber data berupa catatan media masa atau dokumen-dokumen yang tersedia dan berkaitan dengan objek penelitian⁶. Seperti gambaran dan data-data yang mendukung dalam penelitian ini.

6. Teknik Analisis Data

Melakukan analisis berarti melakukan kajian untuk memahami struktur suatu fenomena-fenomena yang berlaku di lapangan. Menurut Sugiyono analisis kualitatif adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil pengamatan (observasi), wawancara, catatan lapangan, dan studi dokumentasi, mengorganisasikan data kesintesis menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan mana yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.⁷

Menurut Iskandar melakukan analisis berarti melakukan kajian untuk memahami struktur suatu fenomena-fenomena yang berlaku di lapangan.⁸ Analisis dilakukan dengan melakukan telaah terhadap fenomena atau peristiwa secara keseluruhan maupun terhadap bagian-bagian yang membentuk fenomena-fenomena tersebut serta hubungan keterkaitan. Dalam penelitian ini setelah data terkumpul kemudian diklasifikasikan sesuai dengan pokok permasalahan, kemudian data tersebut diperiksa kembali dengan teliti sesuai pokok masalah secara cermat.

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis yang disarankan oleh data. Analisis data dalam penelitian kualitatif terdapat dua model yaitu analisis model

⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta Bandung, 2011), h.. 58

⁷Iskandar, *Metodelogi Penelitian Pendidikan Sosial*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), h. 220

⁸Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 247-249

Miles dan Huberman dan analisis model *Spydley*. Penelitian ini menggunakan analisis data model Miles dan Huberman melalui langkah-langkah sebagai berikut:

a. *Data Collection*

Data collection merupakan pengumpulan data yang peneliti kumpulkan mulai dari sebelum dilakukannya penelitian.

b. *Data Display*

Langkah selanjutnya penyajian data, data yang telah diperoleh disajikan dalam bentuk daftar kategori setiap data yang didapat dengan berbentuk naratif

Menurut Sugiyono dengan melakukan penyajian data akan mempermudah peneliti untuk memahami apa yang telah dipahami tersebut.

c. *Data Reduction*

Reduksi data merupakan proses berfikir sensitif yang memerlukan kecerdasan dan kaluasan serta kedalaman wawasan. Dalam mereduksi data yang dilakukan adalah merangkum, mengambil data yang penting saja, hal ini dikarenakan data yang ditemukan di lapangan cukup banyak sehingga harus disaring menjadi lebih terarah. Data direduksi mana yang valid dan mana data yang tidak valid.

d. *Data Conclusion*

Selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan awal yang bersifat sementara dan akan berubah jika ditemukan bukti-bukti yang kuat mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Untuk menghindari kesalahan interpretasi yang dapat mengaburkan makna dari hasil analisis data, maka dilakukan verifikasi dari temuan di lapangan sehingga dapat disusun suatu kesimpulan akhir.

BAB II KERANGKA TEORI

A. Hukum Ekonomi Syariah

1. Pengertian Hukum Ekonomi Syariah

Kata hukum yang di kenal dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa arab hukum yang berarti putusan (*judgement*) atau ketentuan (*provision*). Dalam ensiklopedia hukum Islam, hukum berarti penetapan sesuatu atas sesuatu atau meniadakannya.⁹

Secara Bahasa Arab, ekonomi dinamakan *al-muamalah al madiyah* yaitu aturan-aturan tentang pergaulan dan perhubungan manusia mengenai kebutuhan hidupnya dan disebut juga *al-iqtishad* yaitu pengaturan soal-soal penghidupan manusia dengan sehemat-hematnya dan secermat-cermatnya. Secara istilah, pengertian ekonomi Islam dikemukakan dengan redaksi yang beragam di kalangan para pakar ekonomi Islam.¹⁰

Ekonomi syariah didefinisikan sebagai sebuah pengetahuan yang membantu upaya realisasi kebahagiaan manusia melalui alokasi dan distribusi sumber daya yang terbatas dan berada dalam koridor yang mengacu pada pengajaran Islam tanpa memnerikan kebebasan individu (*laissez faire*) atau tanpa perilaku makro ekonomi yang berkesinambungan dan tanpa ketidak seimbangan lingkungan.¹¹

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa ilmu ekonomi syariah adalah ilmu yang mempelajari aktivitas atau perilaku manusia secara aktual, dan empirikal, baik dalam produksi, distribusi, maupun konsumsi berdasarkan syariat Islam yang bersumber kepada Al Qur'an dan As-Sunnah serta ijma' para ulama dengan tujuan untuk mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat. Ekonomi syariah bukan

⁹HA. Hafizh Dasuki, *Ensiklopedi Hukum Islam*, PT Ichtiar Baru van Hoeve, (Jakarta: FIK- IMA, 2011), h. 5

¹⁰Idri, *Hadis Ekonomi Dalam Perspektif Hadis Nabi*. (Jakarta: Kencana, 2015), h. 02.

¹¹Umer Chapra, *Islam dan tantangan Ekonomi Syariah*. (Jakarta: Gema Insani Press, 2000), h.10.

sekedar etika dan nilai yang bersifat normatif, tetapi juga bersifat positif sebab ia mengkaji aktivitas aktual manusia. Problem-problem ekonomi masyarakat dalam perspektif Islam. Dalam ekonomi syariah, baik konsumen maupun produsen bukanlah raja. Perilaku keduanya harus dituntun oleh kesejahteraan umum, individual, dan sosial sebagaimana yang telah ditetapkan oleh syariat Islam.

Dari definisi tersebut dapat di simpulkan bahwa hukum ekonomi syariah adalah ilmu yang mempelajari aktivitas atau perilaku manusia secara aktual dan empirikal, baik dalam produksi, distribusi, maupun konsumsi berdasarkan syariat Islam yang bersumber dari *Al-qur'an* dan *As-Sunnah* serta *ijma'* para ulama dengan tujuan untuk mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat.

2. Dasar Hukum Ekonomi Syariah

Adapun beberapa sumber-sumber hukum ekonomi syariah sebagai berikut:

a. Alqur'an

Al-Qur'an adalah sumber utama, asli, abadi, dan pokok dalam hukum ekonomi syariah yang Allah SWT turunkan kepada Rasul Saw guna memperbaiki, meluruskan dan membimbing umat manusia kepada jalan yang benar. Di dalam Al-Qur'an banyak terdapat ayat-ayat yang melandasi hukum ekonomi syariah, salah satunya dalam Surat An-Nahl ayat 90 yang mengemukakan tentang peningkatan kesejahteraan umat Islam dalam segala bidang termasuk ekonomi.

Artinya: Sesungguhnya Allah menyuruh (kamu) Berlaku adil dan berbuat kebajikan, memberi kepada kaum kerabat, dan Allah melarang dari perbuatan keji, kemungkaran dan permusuhan. Dia memberi pengajaran kepadamu agar kamu dapat mengambil pelajaran.

b. Hadis dan sunnah

Setelah Al-qur'an, sumber hukum ekonomi adalah hadis dan Sunnah. Yang manapara pelaku ekonomi akan mengikuti sumber hukum ini apabila di dalam Al-Qur'an tidak terperinci secara lengkap tentang hukum ekonomi tersebut.

c. Ijma

Ijma' adalah sumber hukum yang ketiga, yang mana merupakan konsensus baik dari masyarakat maupun cara cendekiawan agama yang tidak terlepas dari Al-Qur'an dan hadis.

d. Ijtihad dan Qiyas

Ijtihad adalah usaha setiap meneruskan usaha untuk menemukan sedikit banyaknya kemungkinan suatu persoalan syariat. Sedangkan Qiyas adalah pendapat yang merupakan alat pokok ijtihad yang dihasilkan melalui penalaran analogi.

e. Ihtisan

Istihsan, Istislah dan Istishab adalah bagian dari pada sumber hukum yang lainnya dan telah diterima oleh sebagian kecil dari keempat Mazhab.

B. Jual Beli

1. Definisi Jual Beli

Secara linguistik, *albai* (jual beli) berarti pertukaran sesuatu dengan sesuatu. Secara istilah, menurut madzhab Hanafiyah, jual beli adalah pertukaran harta (*mal*) dengan harta dengan menggunakan cara tertentu. Pertukaran harta dengan harta di sini, diartikan harta yang memiliki manfaat serta terdapat kecenderungan manusia untuk menggunakannya, cara tertentu yang dimaksud adalah *sighat* atau ungkapan *ijab* dan *qabul*.

Kata jual menunjukkan adanya perbuatan menjual, sedangkan beli adalah adanya perbuatan membeli. Dengan demikian, perkataan jual beli menunjukkan adanya dua perbuatan dalam satu peristiwa, yaitu satu pihak menjual

dan pihak lain membeli. Maka dalam hal ini terjadilah peristiwa hukum jual beli.¹²

Jual beli dalam istilah Fiqh disebut dengan *al-bai* yang berarti menjual, mengganti dan menukar sesuatu dengan sesuatu yang lain. Sedangkan arti jual beli menurut bahasa artinya: memberikan sesuatu karena ada pemberian (imbalan yang tertentu). Menurut istilah artinya: pemberian harta karena menerima harta dengan ikrar penyerahan dan jawab penerimaan dengan cara yang diizinkan.¹³

Jual beli merupakan akad yang umum digunakan oleh masyarakat, karena dalam setiap pemenuhan kebutuhannya, masyarakat tidak bisa berpaling untuk meninggalkan akad ini. Untuk mendapatkan makanan dan minuman misalnya, terkadang ia tidak mampu untuk memenuhi kebutuhan itu dengan sendirinya, tapi akan membutuhkan dan berhubungan dengan orang lain, sehingga kemungkinan besar akan terbentuk akad jual beli.¹⁴

Jadi jual-beli merupakan sarana tempat bertemunya antara penjual dan pembeli yang dilakukan atas dasar suka sama suka, sehingga keduanya dapat saling memperoleh kebutuhannya secara sah. Dengan demikian dapat dipahami bahwa inti jual beli ialah suatu

Imam Taqiyuddin mendefinisikan jual beli adalah tukar menukar harta, saling menerima, dapat dikelola (*tasharruf*) dengan ijab dan qabul, dengan cara yang sesuai dengan syara. Perjanjian tukar-menukar benda atau barang yang mempunyai nilai secara sukarela di antara kedua belah pihak, yang satu menerima benda-benda dan pihak lain sesuai dengan perjanjian atau ketentuan yang telah dibenarkan *syara'* dan disepakati.¹⁵

¹²Suhrawardi K Lubis, *Hukum Ekonomi Islam*, (Jakarta: Sinar Grafika, Cet III, 2004), h. 128.

¹³Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Gaya Media Pratama, 2007), h. 111.

¹⁴Dimyauddin Djuwaini, *Pengantar Fiqih Muamalah*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), h. 69.

¹⁵Imam Taqiyuddin Aby Bakrin Muhammad Al Husaain, *Kifayatul Akhyar, Juz II*, Bandung: CV. Alma"arif, 2002), h. 29

2. Dasar Hukum Jual Beli

Landasan hukum diperbolehkannya jual beli yaitu berdasarkan al-Qur'an, sunnah dan ijma.

a. Al-Qur'an

Dasar hukum jual beli dalam Al-Qur'an diantaranya terdapat dalam ayat: 1) Surat al-Baqarah ayat 275 berikut ini:

Artinya: Orang-orang yang Makan (mengambil) riba tidak dapat berdiri melainkan seperti berdirinya orang yang kemasukan syaitan lantaran (tekanan) penyakit gila. Keadaan mereka yang demikian itu, adalah disebabkan mereka berkata (berpendapat), Sesungguhnya jual beli itu sama dengan riba, Padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. orang-orang yang telah sampai kepadanya larangan dari Tuhannya, lalu terus berhenti (dari mengambil riba), Maka baginya apa yang telah diambilnya dahulu (sebelum datang larangan); dan urusannya (terserah) kepada Allah. orang yang kembali (mengambil riba), Maka orang itu adalah penghuni-penghuni neraka; mereka kekal di dalamnya.¹⁶

Surat Al-Baqarah ayat 198:

¹⁶Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*.

Artinya: Tidak ada dosa bagimu untuk mencari karunia (rezki hasil perniagaan) dari Tuhanmu. Maka apabila kamu telah bertolak dari 'Arafat, berdzikirlah kepada Allah di Masy'arilharam. dan berdzikirlah (dengan menyebut) Allah sebagaimana yang ditunjukkan-Nya kepadamu; dan Sesungguhnya kamu sebelum itu benar-benar Termasuk orang-orang yang sesat.¹⁷

Surat an-Nisaa' ayat 29:

Artinya: Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang Berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. dan janganlah kamu membunuh dirimu. Sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu.¹⁸

b. As-sunnah

Berkaitan dengan jual beli, rasulullah SAW pernah ditanya oleh salah satu sahabatnya mengenai pekerjaan yang baik, maka jawaban beliau ketika itu adalah jual beli. Peristiwa ini sebagaimana dijelaskan dalam hadis:

¹⁷Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*.

¹⁸Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*.

- b. Orang yang membeli
- c. Ikrar (serah terima)
- d. Ada barangnya,
- e. Orang yang menjual dan membeli harus sehat akalnya. Orang yang gila atau belum tamyis, tidak sah jual belinya.¹⁹ Jual beli berlangsung dengan ijab dan kabul, terkecuali untuk barang-barang kecil, tidak perlu dengan ijab dan kabul, cukup dengan saling memberi sesuai dengan adat dan kebiasaan yang berlaku. Yang diperlukan adalah saling rela (*ridlo*), direalisasikan dalam bentuk mengambil dan memberi.²⁰

Dalam jual beli harus disempurnakan 4 macam syarat, yakni:

- a. Syarat *in'iqad*
Merupakan syarat yang harus diwujudkan dalam akad sehingga akad tersebut diperbolehkan secara syari, jika tidak lengkap maka akad menjadi batal.
- b. Syarat *sah*
Merupakan syarat yang harus disempurnakan dalam setiap transaksi jual beli agar jual beli tersebut menjadi sah dalam pandangan syara'.
- c. Syarat *Nafadz*
Dalam syarat *Nafadz* ini menekankan pada objek transaksi yang akan ditasarufkan, yaitu merupakan milik murni penjual dalam arti penjual haruslah pemilik asli dan memiliki kemampuan penuh untuk mentransaksikannya.
- d. Syarat *Luzum*
Merupakan syarat yang akan menentukan akad jual beli bersifat *sustainable* atau tidak, yakni tidak ada ruang bagi salah satu pihak untuk melakukan pembatalan akad.²¹
Subjek Akad atau *aqid* (penjual dan pembeli) yang dalam hal ini bisa dua atau beberapa orang melakukan akad, adapun syarat-syarat bagi orang yang melakukan akad ialah:

¹⁹Moh.Rifa'i, dkk, *Terjemah Khulasah Khifayatul Akhyar*, (Semarang: Toha Putra, 1991), h. 183.

²⁰Sayyid Sabiq, *Fiqh Sunnah 4*, (Jakarta: Cempaka Putih Tengah, 2009), h.49.

²¹Djuwaini, *Pengantar Fiqih Muamalah*. 69.

- a. *Baligh*, Berumur 15 tahun keatas/dewasa. Anak kecil tidak sah jual belinya. Adapun anak-anak yang sudah mengerti tetapi belum sampai umur dewasa, menurut pendapat sebagian ulama, mereka diperbolehkan berjual beli barang-barang yang kecil, karena kalau tidak diperbolehkan, sudah tentu menjadi kesulitan dan kesukaran, sedangkan agama Islam sekali-kali tidak akan menetapkan peraturan yang mendatangkan kesulitan kepada pemeluknya.
 - b. *Kehendak Sendiri*, artinya tidak ada unsur pemaksaan kehendak baik dari penjual atau pembeli dalam transaksi jual beli. Unsur yang dikedepankan adalah adanya kerelaan (suka sama suka) antara penjual dan pembeli
 - c. Tidak Mubazir, (Pemboros), sebab harta orang yang mubazir itu ditangan walinya.
 - d. *Berakal*, Yang dimaksud dengan berakal adalah dapat membedakan atau memilih mana yang terbaik bagi dirinya.²²
4. Ijab Kabul

Harus ada ijab dan kabul, yaitu kerelaan kedua belah pihak antara penjual dan pembeli untuk melakukan jual beli. Agar ijab dan qabul dalam jual beli dapat mengakibatkan sahnya akad, maka harus memenuhi syarat yaitu: Tujuan pernyataan itu jelas, sehingga dapat dipahami dari pernyataan itu jenis akad yang dikehendaki, karena akad-akad itu sendiri berbeda dalam sasaran dan hukumnya. Beberapa cara yang dilakukan untuk menyatakan ijab dan qabul, yaitu: Dengan ucapan, dalam hal ini tidak disyaratkan untuk menyebutkan barang yang dijadikan objek transaksi kecuali dalam akad pernikahan. Dengan tulisan, yang dilakukan oleh orang yang bias bicara atau tidak. Boleh melakukan akad dengan tulisan, dengan syarat tulisan jelas, tampak dan dapat dipahami oleh keduanya. Dengan perbuatan, yaitu dengan melakukan perbuatan yang menunjukkan kehendak untuk melakukan suatu akad. Dengan isyarat, pernyataan ijab dan qabul dengan isyarat ini hanya

²²Suhrawardi K Lubis, *Hukum Ekonomi Islam*, (Jakarta: Sinar Grafika, Cet III, 2004), h. 130.

boleh dilakukan orang yang tidak bias bicara (bisu). Akan tetapi, jika mereka (orang bisu) maka sebaiknya menyatakan ijab dan qabul dengan tulisan.²³

Syarat pertama jual beli adalah ijab dan qabul sebagai wujud kerelaan kedua belah pihak. Adanya kerelaan tidak dapat dilihat sebab kerelaan berhubungan dengan hati yang dapat diketahui melalui tanda-tanda lahirnya yang jelas menunjukkan kerelaan adalah ijab dan Kabul. Jual beli menjadi kebiasaan yang menjadi kebutuhan sehari-hari. Menurut fatwa ulama syafi'iyah jual beli barang-barang yang kecil maupun harus ijab dan qabul, tetapi menurut imam al-Nawawi dan ulama *muta'akhirin Syafi'iyah* berpendirian bahwa, boleh jual beli barang-barang kecil dengan tidak ijab dan Kabul seperti membeli sebungkus rokok.

Agar ijab dan qabul dalam jual beli dapat mengakibatkan sahnya akad, maka harus memenuhi beberapa syarat berikut:

- a. Jangan ada yang memisahkan, pembeli jangan diam sajasetelah penjual mengatakan ijab dan sebaliknya.
- b. Jangan diselingi dengan kata-kata lain antara ijab dan Kabul.
- c. Beragama Islam, khusus untuk pembeli dalam benda-benda tertentu, missal seorang dilarang menjual hambanya yang beragama Islam kepada pembeli tidak beragama Islam, sebab besar kemungkinan tersebut akan merendahkan abid yang beragama Islam, sedangkan Allah melarang orang-orang mukmin memberi jalan kepada orang kafir untuk merendahkan mukmin.

5. Objek Sighat Jual Beli

Fuqaha Hanafiyah membedakan objek jual beli menjadi dua, yaitu: pertama *Mabi''*, yakni barang yang dijual. Dan yang kedua *tsaman* atau harga.²⁴

Barangyang boleh dijual belikan ada empat syarat, yaitu:

²³Ibnu Mas'ud dan Zainal Abidin S., *Edisi Lengkap Fiqh Madzab Syafi'I* buku 2, h. 27.

²⁴Ghufron A. Mas''adi, *Fiqih Muamalah Kontekstual*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2002), h. 128.

- a. Barang itu ada atau tidak ada ditempat, tetapi pihak penjual menyatakan kesanggupannya untuk mengadakan barang itu.
- b. Bermanfaat bagi manusia. Oleh sebab itu, bangkai, khamar, dan darah tidak sah menjadi objek jual beli, karena dalam pandangan syara benda-benda seperti itu tidak bermanfaat bagi muslim. Memberi manfaat menurut Syara', maka dilarang jual beli benda-benda yang tidak boleh diambil manfaatnya menurut Syara', seperti menjual babi, kala, cicak dan yang lainnya. Alasannya adalah bahwa yang hendak diperoleh dari transaksi ini adalah manfaat itu sendiri. Bila barang itu tidak ada manfaatnya, bahkan dapat merusak seperti ular dan kalajengking, maka tidak dapat dijadikan objek transaksi. Sedangkan yang dimaksud dengan barang yang bermanfaat kemanfaatan barang tersebut sesuai dengan ketentuan hukum agama (syari'at Islam). Maksudnya pemanfaatan barang tersebut tidak bertentangan dengan norma-norma agama. Misalnya kalau sesuatu barang dibeli, yang tujuan pemanfaatannya untuk berbuat yang bertentangan dengan syari'at Islam maka barang tersebut dapat dikatakan tidak bermanfaat.
- c. Milik seseorang, barang yang sifatnya belum dimiliki seseorang tidak boleh diperjual belikan. Seperti memperjualkan ikan dilaut atau emas dalam tanah (barang harus jelas).
- d. Boleh diserahkan saat akad berlangsung, atau pada waktu yang disepakati bersama ketika transaksi berlangsung.²⁵

Menurut madzhab Hanafiyah, rukun yang terdapat dalam jual beli hanyalah *sighat*, yakni pernyataan *ijab* dan *qabul* yang merefleksikan keinginan masing-masing pihak untuk melakukan transaksi. Berbeda dengan mayoritas ulama (jumhur), rukun yang terdapat dalam akad jual beli terdiri dari *a"kid* (penjual dan pembeli), harga dengan objek) serta

²⁵Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam (Fiqih Muamalat)*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), h.101.

sighat.²⁶

Ada tiga syarat yang harus dipenuhi dalam *Shighat Akad*, yaitu:

- a. Satu sama lainnya berhubungan di satu tempat tanpa ada pemisah yang merusak.
 - b. Ada kesepakatan ijab dengan qabul pada barang yang saling mereka rela berupa barang yang dijual dan harga barang. Jika sekiranya kedua belah pihak tidak sepakat, jual beli (akad) dinyatakan tidak sah. Seperti jika si-penjual mengatakan: "Aku jual kepadamu baju ini seharga lima pound", dan si-pembeli mengatakan: "Saya terima barang tersebut dengan harga empat pound", maka jual beli dinyatakan tidak sah. Karena ijab dan qobul berbeda.
 - c. Ungkapan harus menunjukkan masa lalu (*madhi*) seperti perkataan penjual: *Aku telah jual* dan perkataan pembeli : *aku telah terima*, atau masa sekarang (*mudhari'*) jika yang diinginkan pada waktu itu juga, Seperti : *sekarang aku jual* dan *sekarang aku beli*. Jika yang diinginkan masa yang akan datang atau terdapat kata yang menunjukkan masa dating dan semisalnya, maka hal itu baru merupakan janji untuk berakad. Janji untuk berakad tidak sah.²⁷
6. Jual Beli yang Terlarang

Berkenaan dengan jual beli yang dilarang dalam Islam, dapat dibedakan menjadi empat poin yaitu sebagai berikut: a. Terlarang sebab ahliah (Ahli Akad)

Akhliah Akad adalah orang yang melakukan akad baik dari penjual maupun pembeli. Ulama telah sepakat bahwa jual beli dikategorikan sah apabila dilakukan oleh orang yang baligh, berakal, dapat memilih. Adapun yang dipandang tidak sah jual-belinya adalah sebagai berikut:

²⁶Djuwaini, *Pengantar Fiqih Muamalah*, h. 73.

²⁷Sayyid Sabiq, *Fikih Sunnah*, alih bahasa Kamaluddin, Marzuki dkk, (Bandung: Alma'arif), h. 50.

1) Jual Beli orang gila

Ulama fiqih sepakat bahwa jual beli orang yang gila tidak sah, begitu juga sejenisnya seperti orang mabuk dan lain-lain. Jika orang gila dapat sadar seketika dan gila seketika (kadang-kadang sadar dan kadang-kadang gila), maka akad yang dilakukannya pada waktu sadar dinyatakan sah, dan yang dilakukan ketika gila, tidak sah.²⁸

2) Jual beli anak kecil

Ulama fiqih sepakat bahwa jual beli anak kecil (belum mumayyiz) dipandang tidak sah, kecuali dengan perkara-perkara yang ringan.²⁹

3) Jual Beli orang Buta

Jual beli orang buta dikategorikan sah menurut Jumhur jika barang yang dibelinya diberi sifat (dijelaskan sifat-sifatnya). Jual beli orang buta tidak sah, sebab ia tidak bisa membedakan barang yang baik dengan yang jelek

4) Jual beli terpaksa

Jual beli ini tidak sah karena tidak ada keridhaan baik dari penjual maupun pembeli. Jual beli dianggap tidak sah hukumnya, jika salah satu dari penjual atau pembelinya merasa terpaksa yang bukan dalam hal yang benar.

5) Jual beli milik orang tanpa izin pemiliknya.

Jual beli fudhul adalah jual beli milik orang tanpa seizin pemiliknya. Disyariatkan agar kedua pihak yang melakukan akad jual beli adalah orang yang mempunyai hak milik penuh terhadap barang yang sedang diperjual belikan atau ia mempunyai hak untuk mengantikan posisi pemilik barang yang asli.

6) Jual beli Orang yang terhalang

Maksud terhalang di sini adalah terhalang karena kebodohan, bangkrut atau sakit. Jual beli orang yang bodoh yang suka menghamburkan hartanya, jual beli

²⁸T.M. Hasbi Ash Shiddieqy, *Hukum-hukum Fiqih Islam Tinjauan Antar Mazhab*, (Semarang: PT Pustaka Rizki Putra, 2001). h. 328.

²⁹Shiddieqy, *Hukum-Hukum Fiqih*, h. 328.

tersebut tidak sah sebab tidak ada ahli dan ucapannya dipandang tidak dapat dipegang.

7) Jual beli *malja'*

Jual-beli *malja'* adalah jual beli orang yang sedang dalam bahaya, yakni untuk menghindari dari perbuatan zalim.

b. Terlarang sebab Sighat

Jual beli terlarang sebab sighat maksudnya adalah tidak terpenuhinya perkataan, ucapan serah terima baik (ijab-qabul) dari penjual maupun pembeli. Ulama fiqih telah sepakat atas sahnya jual beli yang didasarkan pada keridhaan diantara pihak yang melakukan akad. Ada kesesuaian di antara ijab dan qabul, berada disatu tempat, dan tidak terpisah oleh suatu pemisah.

1) Jual beli mu'athah

Jual beli mu'athah adalah jual beli yang telah disepakati oleh pihak akad, berkenaan dengan barang maupun harganya, tetapi tidak memakai ijab-qabul. Menurut Jumhur ulama sah apa bila ada ijab dari salah satunya.

2) Jual Beli Melalui Surat Utusan

Ulama fiqih sepakat bahwa jual beli melalui surat atau utusan sah, jika qabul melebihi tempat akad tersebut dipandang tidak sah seperti surat atau utusan yang tidak sampai kepada yang dimaksud.

3) Jual beli dengan Isyarat

Disepakati kesahihan akad dengan isyarat atau tulisan, tetapi jika isyarat tidak bisa dipahami dan tulisan yang tidak dapat dibaca maka tidak sah akad jual beli.

4) Jual Beli Barang yang tidak ada di tempat akad

Ulama fiqih sepakat bahwa jual beli atas barang yang tidak ada ditempat adalah tidak sah sebab tidak memenuhi syarat *in'iqad* (terjadinya akad).

5) Jual beli tidak bersesuaian antar ijab dan qabul/tidak ada ijab

Hal ini dipandang tidak sah menurut kesepakatan Jumhur ulama. Misalkan jual beli dengan *munabadzah*, yaitu jual beli secara lempar melempar, seperti seseorang berkata; "lemparkanlah kepadaku apa yang ada padamu, nanti kulemparkan pulakepadamu apa yang ada padaku", setelah terjadi lempar-melempar, maka terjadilah jual beli, hal ini dilarang karena mengandung tipuan dan tidak ada ijab dan kabul.

6) Jual beli *Munjiz*

Jual beli *munjiz* adalah jual beli yang dikaitkan dengan suatu syarat atau ditangguhkan pada waktu yang akan datang.³⁰

c. Terlarang Sebab *Ma'qud Alaih*

Ma'qud alaih adalah harta yang dijadikan alat pertukaran oleh orang yang akad yang biasa disebut *mabi'* (barang jualan) dan harga. Ulama fiqih sepakat bahwa jual beli dianggap sah apabila *ma'qud alaih* adalah barang yang tetap atau bermanfaat, berbentuk, dapat diserahkan dapat dilihat oleh orang-orang yang akad, tidak bersangkutan dengan milik orang lain, dan tidak ada larangan dari syara

Ada beberapa masalah yang disepakati oleh sebagian ulama, tetapi diperselisihkan oleh ulama lainnya, diantaranya sebagai berikut

1) Jual beli *Muhaqalah* (barang yang tidak ada atau dikhawatirkan tidak ada). Jual beli sesuatu yang tidak ada atau dikhawatirkan tidak ada. Para ulama fiqh sepakat menyatakan jual beli seperti ini tidak sah/batil. Misalnya, memperjual belikan buah-buahan yang putiknya pun belum muncul di pohonnya.

2) Jual beli barang yang tidak dapat diserahkan

Jual beli barang yang tidak dapat diserahkan seperti burung yang ada di udara, ikan yang ada di air tidak berdasarkan syara.

3) Jual Beli *gharar*

³⁰Rachmat Syafe'i, *Fiqh Muamalah*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, cet.ke-10, 2001), h. 73.

Jual beli *gharar*, yaitu jual beli yang mengandung unsur-unsur penipuan dan pengkhianatan, baik karena ketidakjelasan dalam objek jual beli atau ketidakpastian dalam cara pelaksanaannya. Seperti penjualan ikan yang masih di kolam atau menjual kacang tanah yang atasnya kelihatan bagus tapi di bawahnya jelek atau jual beli dengan mulamasah, yaitu jual beli secara sentuh menyentuh, misalkan seseorang menyentuh sehelai kain dengan tangannya di waktu malam atau siang hari, maka orang yang menyentuh berarti telah membeli kain tersebut. Hal ini dilarang karena mengandung tipuan dan kemungkinan akan menimbulkan kerugian bagi salah satu pihak.

4) Jual beli barang najis atau terkena Najis

Ulama sepakat tentang larangan jual beli barang yang najis seperti khamar. Akan tetapi, mereka berbeda pendapat barang yang terkena najis (*al-mutanajis*) yang tidak mungkin dihilangkan, seperti minyak yang terkena bangkai tikus. Ulama Hanafiyah membolehkannya untuk barang yang tidak dimakan, sedangkan ulama Malikiyah membolehkan setelah dibersihkan.

5) Jual Beli Air

Ulama sepakat melarang menjual air yang mubah, yakni yang semua manusia boleh memanfaatkannya.

6) Jual beli Mudhamin

Jual beli mudhamin adalah transaksi jual beli yang objeknya adalah hewan yang masih dalam perut induknya. Jual beli seperti ini dilarang, karena barangnya belum ada dan tidak tampak.

7) Jual Beli Buah-Buahan dan Tumbuhan

Menjual buah-buahan yang belum pantas untuk dipanen, seperti menjual rambutan yang masih hijau, mangga yang masih kecil-kecil dan yang lainnya. Hal ini dilarang karena barang tersebut masih samar, dalam artian mungkin saja buah tersebut jatuh tertiuip angin kencang atau yang lainnya, sebelum diambil oleh

si pembelinya.³¹

d. Terlarang Sebab Syara'

Ulama sepakat membolehkan jual beli yang memenuhi persyaratan dan rukunya. Namun, demikian ada beberapa masalah yang diperselisihkan diantara para ulama, diantaranya sebagai berikut.

1) Jual beli riba

Riba adalah setiap kelebihan dari modal dasar/asli yang ditentukan sebelumnya karena, semata-mata imbalan bagi berlalunya waktu.

2) Jual beli barang dari hasil pengecatan barang

Yakni mencegat pedagang dalam perjalanan menuju tempat yang dituju sehingga orang yang mencegatnya akan mendapatkan keuntungan jual beli ini termasuk fasid.

3) Jual beli waktu azan jumat

Yakni bagi laki-laki yang berkewajiban melaksanakan shalat Jumat.

4) Jual beli anggur untuk dijadikan khamar

Menurut ulama Hanafiyah dan Syafi'iyah zahirnya sah tetapi makruh, sedangkan menurut ulama Malikiyah dan Hanabillah adalah batal

5) Jual beli induk tanpa anak yang masih kecil

Hal ini dilarang sampai anaknya besar dan mandiri.

6) Jual beli barang yang sedang dibeli oleh orang lain

Seseorang telah sepakat akan membeli suatu barang, namun masih dalam khiyar, kemudian datang orang lain yang menyuruh untuk membatalkan sebab ia akan membelinya dengan harga lebih tinggi.

7) Jual beli memakai syarat

Jual beli dengan syarat (iwadh majhul), jual beli seperti ini, hampir sama dengan jual beli dengan menentukan dua harga, hanya saja di sini dianggap sebagai syarat, seperti seseorang berkata; "aku jual rumahku yang butut ini kepadamu dengan syarat kamu

³¹Syafe'i, *Fiqh Muamalah*, h. 73.

mau menjual mobilmu padaku", lebih jelasnya jualbeli ini sama dengan jual beli dengan dua harga arti yang kedua menurut al-Syafi'i.

C. Tukar Menukar

1. Pengertian Tukar Menukar Uang (*Sharf*)

Secara bahasa, pertukaran mata uang asing atau al-Sarf mempunyai arti penukaran, penghindaran, atau transaksi jual beli.³² Tukar menukar secara istilah adalah kegiatan saling memberikan sesuatu dengan menyerahkan barang. Pengertian ini sama dengan pengertian yang ada dalam jual beli dalam islam, yaitu saling memindahkan milik dengan ganti yang dapat dibenarkan.³³

Menurut ulama fiqh, ulama Malikiah, Safi'iyah dan Hanabilah bahwa tukar-menukar adalah saling menukar harta dengan harta dalam bentuk pemindahan milik dan pemilikan. Sebagai pemindahan barang seseorang dengan cara menukarkan barang-barang tersebut dengan barang lain berdasarkan keikhlasan/kerelaan. Tukar-menukar bisa diartikan transaksi pertukaran kepemilikan antara dua barang yang berbeda jenis, seperti menukar beras dengan tempe atau perdagangan secara komersial yang mencakup penyerahan satu barang untuk memperoleh barang yang lain yang sering disebut saling tukar menukar.³⁴

Pengertian tukar menukar sebagaimana dijelaskan dalam bab VI pasal 1541 KUH Perdata yaitu: Suatu persetujuan dengan mana kedua belah pihak mengikatkandiri untuk saling memberikan suatu barang secara timbal balik sebagai ganti suatu barang lain.

Dalam Islam sendiri pertukaran mata uang dengan mata uang dinamakan *alsarf*. Yang mana secara harfiah *al-sarf* berarti penambahan, penukaran, penghindaran, pemalingan/transaksi jual beli sebagai transaksi, *sarf* berarti perjanjian jual beli valuta dengan valuta lainnya. Transaksi

³³ Chairuman Pasaribu, *Hukum Perjanjian Dalam Islam* (Jakarta: Sinar Grafika, 2004), 34. 19

³⁴Mardani, *Hukum Ekonomi Syariah Di Indonesia*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2011), h. 178

jual beli mata uang asing (valuta asing) dapat dilakukan baik sesama mata uang yang sejenis (rupiah dengan rupiah) maupun yang tidak sejenis (misalnya rupiah dengan dolar). Sedangkan secara istilah atau terminologi, terdapat beberapa definisi, dari ulama' Veith Rivai mengatakan, bahwa *Al-Sarf* adalah jual beli mata uang. Pada asalnya mata uang merupakan emas dan perak. Biasanya uang emas disebut dinar dan uang perak disebut dirham.³⁵ Definisi lain yaitu *Al-Sarf* pertukaran dua jenis barang berharga atau jual beli uang dengan uang atau disebut juga Valas.³⁵

Adapun mata uang dengan mata uang lebih dominan disebut *Al-Sarf*. Telah dijelaskan bahwa *Naqd* (alat bayar) adalah salah satu bagian dari dua bagian hasil klarifikasi barang-barang jenis riba. Telah dijelaskan pula bahwa bila terjadi jual beli sesama jenis maka harus tamatsul dan Taqabud, dan bila lain jenis harus *taqabud*). Adapun menurut ulama fiqh *al-Sarf* adalah sebagai memperjual belikan uang dengan uang yang sejenis maupun tidak sejenis.³⁶

Berdasarkan hal itu, maka dalam pertukaran uang dengan barang uang dengan jasa atau uang dengan uang memerlukan suatu akad yaitu pertalian antara ijab dan qabul yang dibenarkan oleh syara' yang menimbulkan akibat hukum terhadap objeknya. Dilihat dari berbagai literatur, akad terdiri dari beraneka bentuk. Para ahli fiqh mengelompokkannya berbeda-beda sesuai dengan pemikiran mereka masing-masing. Untuk memberi kemudahan dalam memahami bentuk-bentuk akad, maka bentuk akad berdasarkan kegiatan usaha yang sering dilakukan saat ini dapat dibagi dalam tiga bentuk, yaitu;

- a. Pertukaran;
- b. Kerja sama;
- c. Pemberian kepercayaan

Jenis-jenis *al-sarf* dapat digolongkan atas:

³⁵Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah* (Jakarta: Kencana Prenadamedia, 2013), h. 318.

³⁶ Gemala Dewi, *Hukum Perikatan Islam di Indonesia* (Jakarta: Kencana, 2005), h. 98.

- a. Transaksi spot yaitu transaksi pembelian dan penjualan valas untuk penyerahan pada saat itu atau penyelesaiannya paling lambat dalam jangka 2 hari.³⁷
- b. Transaksi Forward yaitu transaksi pembelian dan penjualan valas yang nilainya ditetapkan pada saat sekarang dan diberlakukan untuk waktu yang akan datang.
- c. Transaksi swap yaitu kontrak pembelian atau penjualan valas dengan harga spot yang dikombinasikan dengan pembelian antara penjualan valas yang sama dengan harga forward.

Arti harfiah dari *al-sarf* adalah penambahan, penukaran, penghindaran, pemalingan, atau transaksi jual-beli. Secara terminologi, *al-sarf* adalah jual beli uang logam dengan uang logam lainnya, misal, jual beli *al-sarf* adalah penukaran emas dengan emas, perak dengan perak atau penukaran salah satu dari emas dan perak dengan jenis lainnya. Menurut Ahmad Hasan, *al-sarf* adalah sebuah nama untuk penjualan nilai harga (semua jenis nilai harga) satu dengan yang lainnya atau disebut dengan "penukaran uang baik dengan jenis yang sama maupun saling berbeda".³⁸

2. Rukun Sharf

Rukun dan Syarat Tukar Menukar Adapun rukun tukar menukar uang yang menunjukkan sikap saling tukar menukar atau saling memberi, Ijab dan Qabul adalah perbuatan yang menunjukkan kesediaan kedua belah pihak untuk menyerahkan milik masing-masing kepada pihak lain dengan menggunakan perkataan dan perbuatan sebagai berikut:

- a. Penjual (*Bai'*)
- b. Pembeli (*Musytari'*)
- c. Mata uang yang diperjual belikan (*Sharf*)
- d. Nilai Tukar (*Si'rus Sharf*)
- e. Ijab Qobul (*Sighat*)³⁹

³⁷ Mardani, Fiqh Ekonomi Syariah, 319.

³⁸ Ahmad Hasan, *Mata Uang Islam* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004),

h. 240.

³⁹ <https://idcloudhost.com/pengertian-aplikasi->

BAB III

GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN

A. Profil Desa Abu Sakim

1. Letak Astronomis Desa Abu Sakim

Secara astronomis Desa Abu Sakim terletak di Kecamatan Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah. Letak astronomis memberikan gambaran bahwa kecamatan Pondok kelapa beriklim tropis. Terdapat dua musim seperti kecamatan lain di Kabupaten Bengkulu Tengah yaitu musim penghujan dan musim kemarau. Musim penghujan lebih banyak terjadi pada akhir hingga awal tahun. Sedangkan musim kemarau lebih banyak terjadi pada pertengahan tahun.

2. Letak Geografis Desa Abu Sakim

Desa Abu Sakim terletak di dalam wilayah administrasi Kabupaten Bengkulu Tengah, provinsi Bengkulu, Indonesia. Berjarak sekitar 20 km dari ibu Kota Kabupaten. Luas wilayah daratan Desa Abu Sakim mencapai 652,52 hektar Km².

3. Kependudukan Desa Abu Sakim

Jumlah penduduk Desa Abu Sakim pada tahun 2022 diperkirakan mencapai 1007 jiwa. Jumlah penduduk laki-laki mencapai 508 jiwa dan perempuan 499 jiwa. Angka ini menunjukkan bahwa penduduk laki-laki lebih besar dibandingkan dengan penduduk perempuan. Mayoritas penduduk di Desa Abu Sakim adalah Muslim sedangkan yang non muslim berjumlah 2 Kepala Keluarga (KK).

4. Kondisi Ekonomi Sosial Budaya

Secara umum masyarakat Desa Abu Sakim adalah masyarakat homogen dengan mata pencarian beragam, dengan data sebagai berikut:

Tabel 3.1

Tabel Mata Pencarian Masyarakat

| NO | Jenis Pekerjaan | L | P |
|----|-----------------|-----|----|
| 1 | Petani | 170 | 5 |
| 2 | Buruh Tani | 122 | 10 |

| | | | |
|----|-----------------------------------|-----|----|
| 3 | Buruh Migran | 0 | 0 |
| 4 | PNS | 4 | 4 |
| 5 | Pengrajin Rumah Tangga | 0 | 0 |
| 6 | Pedagang Keliling | 2 | 0 |
| 7 | Peternak | 104 | 10 |
| 8 | Nelayan | 0 | 0 |
| 9 | Montir | 0 | 0 |
| 10 | Dokter Swasta | 0 | 0 |
| 11 | Bidan | 0 | 2 |
| 12 | Perawat | 0 | 2 |
| 13 | Pembantu | 0 | 0 |
| 14 | TNI | 0 | 0 |
| 15 | Polisi | 0 | 0 |
| 16 | Pensiun PNS | 2 | 1 |
| 17 | Pengusaha | 0 | 0 |
| 18 | Pengacara | 0 | 0 |
| 19 | Dukun | 2 | 1 |
| 20 | Notaris | 0 | 0 |
| 21 | Jasa Pengobatan Alternatif | 0 | 0 |
| 22 | Guru/Dosen | 2 | 4 |
| 23 | Pengusaha Besar | 0 | 0 |
| 24 | Arsitek/Tukang | 17 | 0 |
| 25 | Artis | 0 | 0 |
| 26 | Karyawan Perusahaan Swasta | 12 | 5 |
| 27 | Karyawan Perusahaan Pemerintah | 5 | 1 |

Masyarakat Desa Abu Sakim merupakan suku Rejang, Jawa dan lainnya. Sebagian besar mata pencariannya adalah proyek yang menggarap perkebunan karet, sawit dan petani padi.

Dengan potensi yang cukup besar, Desa Abu Sakim ini. Memiliki kepala keluarga semestinya menjadi desa yang sejahtera dan maju. Keadaan ekonomi masyarakat Desa Abu

Sakim ini tentunya sangat dipengaruhi oleh hasil pertanian terutama pada perkebunan karet dan sawit.

5. Sarana dan Prasarana Desa Abu Sakim

Yang penulis maksud di sini adalah dalam bidang penghargaan sarana dan prasarana, terutama adalah sarana pendidikan bagi umat Islam yang jumlah mayoritas didalam hal ini ada beberapa tempat ibadah agama lain seperti Kristen. Karena yang memeluk agama selain Islam adalah penduduk pendatang. Hal ini dapat dilihat dari sarana peribadatan yang ada hanya sarana peribadatan umat Islam.

Tabel 3.2
Data Sarana Dan Prasana

| NO | Sarana Yang Ada | Jumlah |
|----|------------------------------|--------|
| 1 | Masjid | 2 |
| 2 | Mushola | 3 |
| 3 | Lapangan | 2 |
| 4 | Pesantren | 1 |
| 5 | Puskesmas | 1 |
| 6 | Kelompok Yasinan (Pengajian) | 7 |
| 7 | Kelompok Risma | 3 |
| 8 | Kelompok Tani | 6 |
| 9 | TPU | 2 |
| 10 | Balai Desa | 1 |
| 11 | PAUD Jaya Lestari | 1 |
| 12 | SD | 1 |

B. Gambaran Umum Game Online *Mobile Primer League* (MPL)

Game online merupakan paduan dari kata *game* dan *online* yang belakangan membentuk sebuah frasa baru dengan makna tersendiri. *Game* merupakan serapan dari Bahasa Inggris yang artinya permainan atau pertandingan. Sedangkan *online* diartikan terhubung, perpaduan dari tranliterasi *on* yang bermakna berada dan *line* yang artinya garis. Biasanya istilah *online* digunakan untuk menjelaskan jaringan internet pada suatu perangkat. Jadi *game online* bermakna permainan yang

terhubung antara satu server dengan server yang lain melalui jaringan internet.

Game Online diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan secara kelompok atau individu diseluruh dunia. Bahwa game *online* ialah salah satu jenis permainan yang dapat diakses melalui internet. Terdapat seperangkat permainan dalam bentuk gambar-gambar menarik yang dapat digerakkan dengan kehendak pemainnya. Game *online* juga bisa untuk ajang berkompetisi untuk memperoleh poin tinggi yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau menang.

Game online merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. *Game online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain *game online* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Hal ini menjadikan *gamer* tidak hanya menjadi pengguna *game online* tetapi juga dapat menjadi pecandu *game online*.

Permainan *game online* secara psikologis dapat membangkitkan pemain untuk terus bersemangat untuk mengalahkan lawannya. Secara sosiologis, *game online* juga dilakukan secara berkelompok baik langsung maupun tidak langsung. Secara langsung, para pemain mengenali satu sama lain yang berasal dari diluar aktifitas sekolah, kerja atau lainnya. Secara tidak langsung, tidak saling mengenal namun mereka mengenal melalui komunikasi pada saat di permainan yang sama.



Gambar 3.1

Remaja Desa Abu Sakim yang bermain MPL

Game *online* adalah media elektronik yang menyuguhkan berupa tampilan gerak, warna, suara yang memiliki aturan main dan terdapat tingkatan tertentu, yang bersifat menghibur dan bersifat adiktif. Secara operasional game *online* berasal dari kata *game* dan *online*. Game adalah dasar permainan, *online* adalah langsung dengan bantuan internet.

Game *Online Mobile Primer League* (MPL) merupakan game sangat populer dari sekian banyak game di Indonesia bahkan seluruh dunia, dengan server yang berbeda antara lain: Asia: Malaysia, Singapura, Korea, Jepang, dan Indonesia. Eropa : Inggris, Spanyol, Italia, Portugal, Prancis, dan Jerman. Amerika : Argentina, Brazil, Meksiko, Peru, Kolombia, dan Amerika.

Sejak dunia dikuasai oleh arus globalisasi, segala sekatkan antar wilayah menjadi hilang seketika. Orang yang ribuan kilometer jarak lokasinya, seakan hanya berjarak beberapa hasta saja dikarenakan jaringan globalisasi. Tak terkecuali juga dalam permainan *game online*. 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 pemainnya seolah-olah mereka berinteraksi satu sama lain di

dunia nyata. Hal ini sangat memberikan keleluasaan bagi para *gamer* untuk berinteraksi dengan para *gamer* lainnya yang berada di entah belahan dunia mana.

Interaksi tersebut oleh sebagian pihak yang mencari peruntungan dalam berniaga via *game* dijadikan 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 via dunia maya (*chatting-room*, aplikasi *chatting*, dan media sosial). Transaksi yang terjadi melalui *chatting-room* biasanya merupakan kejadian yang dilakukan di dalam sebuah *game*. *Game* yang oleh creatornya disediakan *chatting-room* melakukan transaksi jual beli *account* maupun inventasi pelengkap lainnya melalui fasilitas yang disediakan oleh *creator* tersebut. Ketika transaksi dilakukan, masing-masing dari pihak penjual dan pembeli mengajak serta temannya yang lain untuk menjadi saksi atas transaksi yang terjadi. Bentuk keikutsertaan pihak ketiga dan keempat ini bertujuan untuk meminimalisir adanya unsur penipuan dalam transaksi via *online* tersebut. Hal ini juga merupakan antisipasi terhadap keraguan-keraguan yang ada pada para pihak. Sehingga dengan adanya pihak ketiga dan keempat sedikit agak menghilangkan keraguan yang ada pada diri para pihak. Lalu mekanisme transaksi yang dilakukan melalui aplikasi *chatting* biasanya terjadi apabila para pihak ingin transaksi yang akan dilaksanakan menjadi lebih intens. Seolah menghilangkan kesan akan terjadinya penipuan apabila transaksi dilakukan melalui aplikasi *chatting*, karena dalam aplikasi *chatting*, identitas para pihak tertera dengan lebih jelas..



Gambar 3.2
Kegiatan Anak Main Game Bareng

Belakangan juga muncul website yang merupakan sarana bagi kontributor (penjual) dan pembeli untuk bertemu. Website yang dimaksud adalah www.itemku.com. Di web tersebut, kontributor dan pembeli sama-sama membuat *account* untuk bisa log in kedalam website, yang kemudian website tersebut memperjualbelikan segala jenis *account game online* maupun inventaris pelengkap sebagai sarana seorang *gamers* untuk meningkatkan kualitas akunya.

Dalam transaksi jual beli *game online*, harga sebuah *account* atau inventaris pelengkap pada sebuah *game* sangat bervariasi. Mulai dari puluhan ribu, hingga bahkan bisa mencapai puluhan juta jika *account* tersebut telah berada pada level *pro* (professional). Dalam penetapan harga *account*, parameter yang digunakan biasanya berdasarkan *rank* yang telah dicapai oleh sebuah *account*. Semakin besar *rank* sebuah *account game*, maka semakin mahal harga yang ditetapkan. Tidak ada acuan yang akurat tentang kepastian harga sebuah *account*, para *gamers* biasanya mengikuti adat setempat dalam menjual *game*.

Cara bermain *mobile premier league* yaitu sebagai berikut:

1. Download aplikasinya di situs resmi Mobile Premier League. Aplikasi Mobile Premier League tidak tersedia di Play Store

dan App Store. Aplikasi ini hanya bisa diunduh di situs resminya, id.mpl.live.

2. Daftar aplikasi MPL

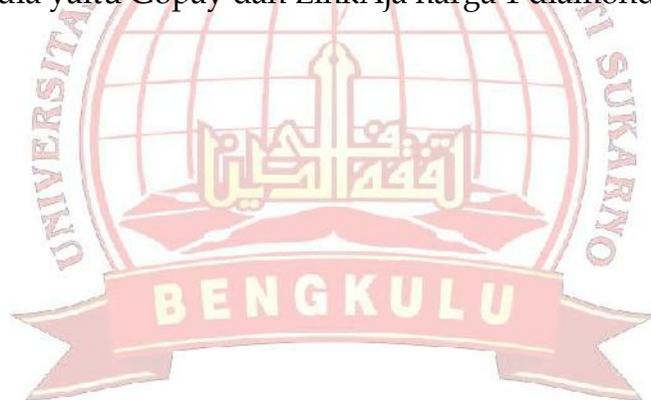
Setelah diunduh, kamu bisa langsung daftar di aplikasi ini dengan memasukkan nomor telepon. Nantinya aplikasi bakal mengirim kode nomor OTP lewat SMS ke nomor handphone.

3. Mainkan game yang diinginkan

Mulai memainkan game yang diinginkan dari puluhan game yang tersedia.

4. Main terus hingga meraih peringkat tertinggi

Jika kalah, bisa main lagi untuk meraih peringkat tertinggi. Kalau memang, dapat hadiah diamond dan token dalam jumlah yang lebih banyak. Jika sudah terkumpul, tukar diamond menjadi uang rupiah lewat dompet digital yang tersedia yaitu Gopay dan LinkAja harga 1 diamond = Rp200.



BAB IV
TRANSAKSI TUKAR MENUKAR DIAMOND PADA
APLIKASI *MOBILE PRIMER LEAGUE* (MPL) DI
DESA ABU SAKIM KECAMATAN PONDOK
KELAPA KABUPATEN BENGKULU TENGAH
PERSPEKTIF HUKUM EKONOMI SYARIAH

A. Transaksi Tukar Menukar Diamond pada Aplikasi *Mobile Primer League* (MPL) di Desa Abu Sakim Kecamatan Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah

Sejak dunia dikuasai oleh arus globalisasi, segala sekatkan antar wilayah menjadi hilang seketika. Orang yang ribuan kilometer jarak lokasinya, seakanhanya berjarak beberapa hasta saja dikarenakan jaringan globalisasi. Tak terkecuali juga dalam permainan game online. 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 pemainnya seolah-olah mereka berinteraksi satu sama lain di dunia nyata. Hal ini sangat memberikan keleluasaan bagi para gamer untuk berinteraksi dengan para gamer lainnya yang berada di entah belahan dunia mana.

Game online adalah aktivitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Selain itu, game membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi atau untuk menang taruhan. Game online adalah sebuah game atau permainan yang dimainkan secara online via internet, bisa menggunakan PC (*personal computer*) atau konsol game biasa seperti PS2, Xbox dan sejenisnya. Adapun dalam kamus Wikipedia, game online disebutkan mengacu pada sejenis games yang dimainkan melalui jaringan komputer, umumnya dimainkan dalam jaringan internet. Umumnya internet games dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan di mana satu sama lain bisa tidak mengenal.

Erfan Adnan seorang gamer game online mengatakan:

“Game Online itu dibagi menjadi 2, yaitu game online PC (Personal Computer) game yang dilakukan di Komputer dan game online Mobile (HP) game yang dilakukan di HP. Game online dilakukan menggunakan jaringan internet yang biasanya pemainnya bersama player atau disebut permainan Daring, game online menggunakan unsur utama yaitu server sebagai jaringan dan clain merupakan metode permainan”.⁴⁰

Begitu juga menurut saudara Reno Putra, dia menjelaskan bahwa

“Game online menurut saya adalah permainan yang memerlukan bantuan sinyal internet supaya bisa memainkannya”.⁴¹

Dan tidak jauh berbeda dengan pendapat dari Persa Suwino mengatakan:

“*Game online* merupakan game yang hanya bisa dimainkan ketika tersambung internet entah itu di komuter atau di HP”.⁴²

Berdasarkan pemaparan beberapa narasumber diatas maka pengertian game online dapat disimpulkan bahwa game online adalah suatu permainan yang membutuhkan jaringan internet, baik itu digunakan di HP atau di PC dan hanya digunakan sebagai hiburan.

Dengan sangat viralnya game *mobile premier league* saat ini di kalangan masyarakat tak sedikit orang yang rela untuk mengeluarkan uangnya untuk memenuhi kebutuhan gamenya tersebut, bahkan bisa dikatakan sudah hampir menjadi kebutuhan Primer dalam kehidupan sehari-harinya karena dalam setiap hari setiap waktu banyak orang yang menggunakan waktunya hanya untuk bermain game *mobile premier league* ini, banyak yang melakukan *top up unknown cash*.

⁴⁰Hasil wawancara pada 19 September 2022

⁴¹Hasil wawancara pada 20 September 2022

⁴²Hasil wawancara pada 22 September 2022

Transaksi yang terjadi melalui *chatting-room* biasanya merupakan kejadian yang dilakukan di dalam sebuah game. Game yang oleh creatornya disediakan *chatting-room* melakukan transaksi jual beli *account* maupun inventasi pelengkap lainnya melalui fasilitas yang disediakan oleh creator tersebut. Ketika transaksi dilakukan, masing-masing dari pihak penjual dan pembeli mengajak serta temannya yang lain untuk menjadi saksi atas transaksi yang terjadi. Bentuk keikutsertaan pihak ketiga dan keempat ini bertujuan untuk meminimalisir adanya unsur penipuan dalam transaksi via online tersebut. Hal ini juga merupakan antisipasi terhadap keraguan-keraguan yang ada pada para pihak. Sehingga dengan adanya pihak ketiga dan keempat sedikit agak menghilangkan keraguan yang ada pada diri para pihak.

Adapun motif yang melatarbelakangi para gamers memperjual belikan *account* diantaranya:

1. Gamers memainkan dua *account* pada satu game, sehingga pada titik tertentu hal tersebut membuat gamers gamang serta bosan, yang berakhir pada kesimpulan untuk menjual game bersangkutan kepada user yang lain. Hal ini dilakukan setelah pertimbangan agar hal-hal yang berada di sekitar dunia gamers tidak saja berdampak negatif, akan tetapi juga memberikan dampak positif bagi para gamers sendiri.
2. Penjualan *account* disebabkan oleh rasa bosan yang di alami seorang gamers sudah mencapai klimaksnya. Motif ini tidaklah terdengar aneh karena segala hal bisa terjadi pada game online tersebut. Bentuk perasaan trauma, bosan, stress, dan depresi bukan lagi merupakan suatu hal yang tabu dalam dunia game online. Hal ini dikarenakan seorang individu dituntut untuk terus fokus pada game tersebut, yang pada akhirnya menimbulkan rasa jenuh.
3. Seorang gamers menjual *account* karena ia tidak ingin lagi memainkan game tersebut, dan ingin berpindah pada game yang baru. Motif yang terakhir ini agaknya yang banyak terjadi di kalangan masyarakat, khususnya yang berumur produktif (15-30 tahun). Jadi gamer tersebut mendapatkan keuntungan dari jerih payahnya selama ini memainkan game tersebut.

Dalam transaksi jual beli game online, harga sebuah account atau inventaris pelengkap pada sebuah game sangat bervariasi. Mulai dari puluhan ribu, hingga bahkan bisa mencapai puluhan juta jika account tersebut telah berada pada *level pro* (professional). Dalam penetapan harga *account*, parameter yang digunakan biasanya berdasarkan rank yang telah dicapai oleh sebuah account. Semakin besar rank sebuah *account game*, maka semakin mahal harga yang ditetapkan. Tidak ada acuan yang akurat tentang kepastian harga sebuah *account*, para gamers biasanya mengikuti adat setempat dalam menjual game.

Tukar menukar diamond dalam game online *Mobile Premier League* bisa langsung melalui in-game dan bisa melalui platform luar (Shopee, Tokopedia, unipin dll). Transaksi *in-game* biasanya pembeli diamond langsung dari toko yang telah disediakan developer game online *mobile legends* tersebut. Transaksi jual beli diamond *Mobile Premier Leagues* sama halnya dengan penjualan barang-barang lain yang ada di internet. Penjual dan pembeli tidak berada dalam satu wilayah daerah yang sama. Oleh karena itu penjual harus menjual barang di media online atau aplikasi. Masalah harga *Mobile Premier League* sudah tertera dalam rincian yang di posting penjual.

Setelah peneliti melakukan penelitian, maka didapatkanlah informasi terkait cara atau proses untuk melakukan *top up unknown cash* pada game online *Mobile Premier League* dari beberapa narasumber. Yang pertama, berikut ini adalah penjelasan oleh Tio Nugroho, yang merupakan gamer berbagai game online mengatakan:

“Pernah melakukan *top up* tetapi tidak sangat sering karena masih level rendah dan skill belum terlalu baik jadi untuk melakukan *top up*. Untuk tempatnya bisa dilakukan sendiri lewat link internet atau langsung beli didalam game tersebut (sambil menunjukkan gamenya untuk melakukan *top up uc*) disini tinggal memilih berapa banyak yang di inginkan *uc nya* dan juga sudah tertera harganya, dan juga bisa dilakukan melalui Alfamart, Indomart, kalau lewat indomart atau alfamart kita tinggal ngomong pada kasirnya nanti kasirnya sudah faham.

Kalau yang sudah pernah saya lakukan yaitu lewat link internet, jadi kita harus menyediakan pulsa lalu membuka browser langsung ketik di pencarian yaitu top up uc *Mobile Premier League*, setelah itu muncul pilihan alamat yang menawarkan tempat untuk top up setelah kita masuk pada alamat tersebut kita tinggal klik berapa jumlah UC yang kita inginkan dan disitu juga sudah tertera harganya, setelah kita klik jumlah UC yang diinginkan disitu nanti kita disuruh untuk verifikasi nomor HP, nomor ID game setelah itu kita tunggu UC untuk dikirim ke Game kita".⁴³

Berbeda cara dengan yang sudah pernah dilakukan oleh Robi Saputra mengatakan:

"Bisa melakukan top up lewat Aplikasi Gopay, Aplikasi Dana, Kartu Kredit, Pulsa Pra Bayar, Indomart, Alfamart dan lewat game itu sendiri. Itu yang masih saya ketahui. Untuk top up *Mobile Premier League* yang sudah pernah saya lakukan, yang pertama lewat GOPAY kita harus memiliki aplikasi GO JEK setelah itu kita lihat di menu maka terdapat pilihan yang bernama GOPAY dan pilih metode pembayaran menggunakan rekening setelah itu kita cari game *Mobile Premier League* dan tentukan jumlah UC yang dibutuhkan. Yang kedua lewat Pulsa pra bayar, untuk melakukan top up UC lewat Pulsa pra bayar maka kita harus memiliki pulsa terlebih dahulu dengan jumlah pulsa minimal Rp, 50.000, kemudian kita masuk dalam game tersebut untuk melakukan transaksi Top Up UC dengan cara memasukkan Nomor HP yang terdapat di Pulsanya tadi, 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 *Mobile Premier League* anda".⁴⁴

⁴³Hasil wawancara pada 23 September 2022

⁴⁴Hasil wawancara pada 24 September 2022

Dari penjelasan beberapa narasumber diatas sangatlah jelas terkait tempat dan proses atau cara untuk melakukan *top up unknown cash* pada game online *Mobile Premier League* diantaranya yaitu kita dapat melakukan *top up unknown cash* pada Alfamart, Indomart, Aplikasi Gopay, Codashop.com, serta lewat link internet yang berada di browser atau juga lewat pada game *Mobile Premier League* itu sendiri. Untuk langkah *top up unknown cash* melalui aplikasi Go-Pay yang pertama kita harus masuk pada web resmi *Mobile Premier League* yaitu bisa lewat browser yang berada dalam android yang kita gunakan untuk bermain setelah itu kita memasukkan ID karakter yang berada didalam game kita sebagai alamat pengiriman *Unknown cash* nanti dan tinggal memilih berapa *unknown cash* yang akan kita belisetelah itu kita akan diarahkan ke aplikasi Go-jek dan melakukan pembayaran dengan memasukkan PIN atau kode yang sudah diberikan. 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.

Penggunaan media elektronik menempati kedudukan yang sangat penting dalam memudahkan proses transaksi. Melalui teknologi informasi segala kegiatan komunikasi dapat lebih memudahkan dan menyebabkan banyak perubahan kegiatan manusia dalam berbagai bidang. Dalam transaksi jual beli diamond game *Mobile Premier League*. Ada 2 alur mekanisme yang digunakan yaitu jual beli secara offline dan jual beli secara online:

Gambar 4.1
Alur Transaksi Diamond



1. Transaksi Secara Offline

Jual beli offline adalah jual beli antar penjual dan pembeli dalam suatu tempat dimana dilakukan secara langsung bertatap muka antar penjual dan pembeli atau *face to face*. Dengan memperjual belikan suatu barang dan terjadi ijab Kabul antar penjual dan pembeli. Dalam game *Mobile Premier League* membeli diamond sangat wajar dilakukan, bagi seorang Gamer membeli diamond sangat penting karena itu sebagai wujud eksistensinya dalam dunia game, adu gengsi antar pemain merupakan kepuasan tersendiri bagi seorang Gamer. Hampir semua yang memiliki game mobile legends sudah melakukan top up diamond untuk membuat gamenya lebih lengkap dan bersemangat untuk bermain game dan ketika dijual akunya bisa menghasilkan harga yang lebih tinggi. Mekanisme jual beli diamond game online *Mobile Premier League* secara offline yaitu:

- a. Pembeli langsung pergi ke tempat konter/*In-game*.
- b. Penjual dan pembeli bertatap muka secara langsung atau *face to face*
- c. Pembeli membeli diamond sesuai yang dibutuhkan.
- d. Setelah selesai, terjadi ijab qabul antara penjual dan pembeli.

2. Transaksi secara Online

Jual beli online diartikan sebagai jual beli barang dan jasa melalui media elektronik, khususnya melalui internet

atau secara online. Jual beli online tidak jauh beda dengan jual beli offline yaitu adanya penjual dan pembeli, obyek yang diperjualbelikan serta ada akadnya (ijab qabul) yang membedakan hanya model transaksinya yaitu menggunakan media internet. Jual beli dalam game online sama halnya dengan jual beli yang ada dalam dunia maya. Yaitu jual beli yang dilakukan oleh seorang penjual dan pembeli dengan cara online. Yang mana penjual mempromosikan barang yang akan dijual lewat karakter yang dimilikinya dalam permainan tersebut, sedangkan si pembeli menawarnya juga melalui karakter yang dimiliki dalam permainan tersebut juga. Meskipun dari situ para penjual dan pembeli kemudian melakukan transaksinya secara langsung atau mengadakan pertemuan berikutnya secara langsung. Mekanisme jual beli diamond game online *Mobile Premier League* secara online yaitu:

- a. Penjual sudah masuk dalam aplikasi yang akan dipostingnya seperti Facebook, Instagram, dan sosial media lainnya
- b. Penjual memposting dan mencantumkan foto serta harga diamond secara detail, dan mencantumkan kontak yang bisa dihubung.
- c. Setelah penjual memposting, menunggu komentar dari pembeli yang minat untuk membeli.
- d. Negoisasi antara penjual dan pembeli dilakukan melalui aplikasi tersebut atau media lainnya.
- e. Setelah terdapat kesepakatan pihak pembeli membayarkan dengan nominal yang dia sepakati.
- f. Pembeli memberikan ID *Mobile Premier League*.
- g. Pembeli memeriksa jumlah diamond yang masuk di game *Mobile Premier League* sebesar yang disepakati.
- h. Diamond siap digunakan.

Dengan kemajuan teknologi di zaman modern ini untuk melakukan transaksi ekonomi sangatlah mudah berbeda dengan zaman dahulu yang harus bertemu dengan seseorang untuk membeli barang yang diinginkan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, sedangkan pada saat ini kita bisa dengan mudah mendapatkan apa yang kita inginkan tanpa harus pergi kemana-

mana cukup melalui HP kita bisa memenuhi kebutuhan sehari-hari mulai kebutuhan primer sekunder maupun kebutuhan tersier seperti halnya yaitu top up *Mobile Premier League* ini juga dapat kita lakukan lewat HP.

Sedangkan jual beli yang terjadi disini adalah top up *unknown cash* untuk mendapatkan suatu item yang berada didalam game *Mobile Premier League*, seperti yang sudah dijelaskan diatas untuk melakukan *top up unknown cash* yaitu melalui media online juga diantaranya go pay, coda shop.com, aplikasi dana, pulsa Prabayar, sehingga dalam transaksi top up *unknown cash* tersebut seorang gamer menyetorkan uang lewat aplikasi ataulink yang tersedia tersebut untuk mendapatkan *unknown cash*. *Unknown cash* atau yang sering disebut dengan UC bisa dikatakan sebagai mata uang digital dalam game *Mobile Premier League* yang kamu mainkan. Nantinya *unknown cash Mobile Premier League* yang telah sudah dimiliki, bisa digunakan untuk membeli item premium, mulai dari *inventory*. Selain pencarian data dari internet, peneliti juga menggali informasi dari para gamer yang berada di Desa Bang Haji ini, berikut ini merupakan penjelasan dari beberapa narasumber tentang *unknown cash* yang berada dalam game online *Mobile Premier League*.

Berikut merupakan penjelasan *unknown cash* Menurut Bimo Erlangga:

"*Unknown Cash* juga bisa diartikan merupakan suatu alat untuk membeli barang atau skin bahkan juga untuk membeli karakter dalam game tersebut".⁴⁵

Sedikit memiliki perbedaan penjelasan dengan Ilham Putra, berikut merupakan penjabaran *Unknown Cash* Menurut Pindi Apindi:

"Kalau menurut saya ya, untuk betul atau tidaknya nanti coba masnya cari di browsing karena saya pernah baca juga di internet UC itu kepanjangan dari *unknown cash* yang mana UC itu kalau didunia nyata adalah uang

⁴⁵Hasil wawancara pada 23 September 2022

yang bisa digunakan untuk membeli berbagai perlengkapan dan perlatan”.⁴⁶

Begitu juga penjelasan menurut Yanabut juga memiliki sedikit perbedaan dengan yang sudah dijelaskan oleh responden lain, berikut ini merupakan penjelasan dari Pindi Apindi:

“UC sendiri kalau menurut saya itu semacam sebutan mata uang yang digunakan pada game *Mobile Premier League*, seperti kalau di game *Mobile Premier League* kan namanya Diamond, untuk melakukan top up nya ya menurut saya sama saja nggak ada bedanya”.⁴⁷

Sedangkan berikut penjelasan menurut Taidi Hartono tentang *unknown cash*:

“UC adalah jenis alat tukar uang yang dipakai dalam permainan *Mobile Premier League* yang bisa digunakan untuk pembelian kebutuhan dalam game. Semakin lengkap peralatan yang dimiliki maka ketika bosan dan ingin dijual juga bisa meningkatkan harga jual game tersebut”.⁴⁸

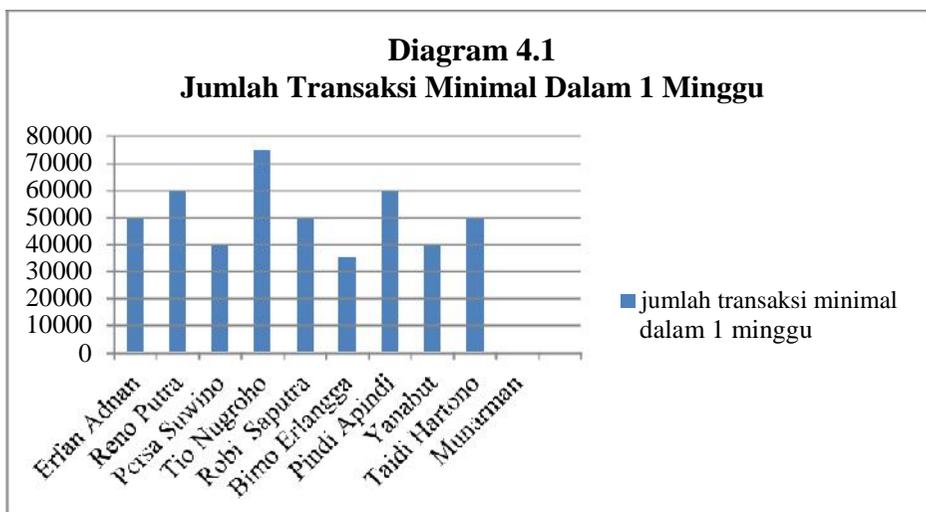
Berikut data transaksi Top Up diamond pada remaja yang menjadi sampel di Desa Abu Sakim Kecamatan Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah:



⁴⁶Hasil wawancara pada 24 September 2022

⁴⁷Hasil wawancara pada 24 September 2022

⁴⁸Hasil wawancara pada 25 September 2022



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 *Mobile Premier League* ini sangat berbeda merupakan jual beli yang benda atau objeknya tidak dapat diraba dan diketahui ukurannya bahkan juga pihak pembeli tidak mengetahui secara jelas mereka jual beli dengan siapa karena pembayaran uang tersebut juga lewat media online serta tidak dapat diketahui berapa lama tenggang waktu untuk penyerahan obyek tersebut.

B. Transaksi Tukar Menukar Diamond pada aplikasi *Mobile Primer League* (MPL) di Desa Abu Sakim Kecamatan Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah Perspektif Hukum Ekonomi Syariah

Game online atau permainan sesungguhnya adalah bagian dari sarana hiburan dan sarana melepas lelah. Islam mewajibkan kepada umatnya agar mengabdikan seluruh hidupnya hanya untuk beribadah kepada Allah SWT. Itulah orientasi tunggal yang harus dipegang oleh kaum muslimin etika menjalani kehidupan. Islam lalu memerintahkan umatnya agar melaksanakan perintahnya Allah dengan segenap potensi yang ia miliki dan tidak melanggar larangan-larangan Allah SWT.

Namun demikian, Islam sesungguhnya adalah agama yang sangat menghormati realitas obyektif dan realitas konkrit yang terdapat di sekitar dan dalam diri manusia. Ketika manusia menyukai keindahan, kecantikan, ketampanan, kelezatan, dan kemerduan, Islam kemudian menghalalkannya, dengan syarat hal tersebut didapatkan dengan cara yang baik dan dilakukan dengan cara yang benar.

Tidak semua hiburan mendapatkan tempat dalam agama Islam. Islam hanya memperbolehkan jeni-jenis hiburan yang di dalamnya terdapat unsur-unsur pendidikan, kesehatan, dan nilai-nilai moral lainnya. Yusuf al-Qaradawi menyebutkan jenis-jenis hiburan yang atau permainan yang dilarang dalam agama Islam, yaitu:

1. Permainan atau hiburan yang mengandung unsur bahaya, seperti tinju, karena di dalamnya terdapat unsur menyakiti badan sendiri dan orang lain.
2. Permainan atau hiburan yang menampilkan fisik dan aurat wanita di depan laki-laki bukan mahramnya, seperti renang dan gulat.
3. Permainan atau hiburan yang mengandung unsur magis (sihir).
4. Permainan atau hiburan yang menyakiti binatang, seperti menyabung ayam.
5. Permainan atau hiburan yang mengandung unsur judi.
6. Permainan atau hiburan yang melecehkan atau menghina orang atau kelompok lain.
7. Permainan atau hiburan yang dilakukan secara berlebihan.⁴⁹

Bahkan, bermain *game online* bisa menjadi haram jika membuat orang tersebut melalaikan kewajibannya, baik kewajiban yang bersifat duniawi maupun kewajiban ibadah. Misalnya, seorang suami yang seharusnya mencari nafkah malah sibuk menghabiskan waktunya bermain game. Hukum ini bisa terjadi apabila permainan itu berdampak pada terbengkalainya kewajiban, tidak bermanfaat untuk agamanya,

⁴⁹Fatwa Majelis Tarjih dan Tajdid Muhammadiyah Tentang Hukum Bermain Game Online pada tanggal 27 Mei 2011

menjadikannya malas, menurunkan etos kerja, dan efek negatif lainnya

Kaitannya dengan game online ini ada tukar menukar diamond pada aplikasi *Mobile Premier League* (MPL). Tukar menukar atau Jual beli (*al-Ba'i*) ialah menukarkan barang dengan barang atau barang dengan uang, dengan jalan melepaskan hak milik dari satu kepada yang lain atas dasar saling merelakan. Jual beli secara Islam adalah akad antara penjual (*al-Ba'i*) dan pembeli (*al-Musytari*) yang mengakibatkan perpindahan kepemilikan objek yang dipertukarkan barang (*mutsmān*) dan harga (*tsaman*). Dalam hukum Islam tidak ada jual beli yang dilarang kecuali dalam Al- Qur'an dan Hadits. Walaupun hukum Islam sangat intensif terhadap masalah-masalah muamalah, namun memiliki sifat yang fleksibel dalam penerapan prinsip-prinsip dasarnya.

Dalam Al-Quran menjelaskan bahwa jual beli hukumnya halal asalkan sesuai dengan syarat dan rukunnya, begitu juga dalam jual beli online. Mekanisme tukar menukar game *Mobile Premier League* seperti yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya dilakukan dengan cara pembayaran oleh pihak pembeli terlebih dahulu yang kemudian diikuti dengan penyerahan akun *Mobile Premier League* yang sebelumnya ditanggungkan sehingga dapat dikategorikan sebagai jual beli salam (*Ba'i as Salam*). *Ba'i as Salam* merupakan penjualan suatu barang yang disebutkan sifat-sifatnya sebagai persyaratan jual beli dan barang tersebut masih dalam tanggungan penjual, dimana syarat-syarat diantaranya adalah mendahulukan pembayaran pada waktu akad disepakati oleh kedua belah pihak.

Jual beli diamond game *Mobile Premier League* dikatakan sah apabila telah memenuhi rukun dan syaratnya. Namun, apabila terdapat salah satu rukun atau syarat yang belum terpenuhi maka hukum jual beli online dapat dikatakan tidak sah. Mekanisme jual beli diamond *Mobile Premier League* ini tidak lepas dari rukun jual beli yaitu ada para pihak yang terlibat dalam transaksi, lalu ada barang/obyek yang diperjualbelikan dan akadnya. Berikut praktik pelaksanaan jual beli diamond game *mobile premier league* yang biasa dilakukan:

a. Penjual

Penjual adalah penyedia barang/jasa. Ia harus memiliki barang yang dijualnya atau mendapatkan izin untuk menjualnya, dan sehat akalnya. Penjual memiliki kekuasaan penuh atas barang/jasa yang diperjualbelikan karena penjual telah memiliki barang/jasa tersebut. Dalam praktiknya penjual diamond ini sudah memiliki obyek yang diperjualbelikan dan mendapatkan persetujuan dari perusahaan penyedia diamond dan tentunya penjual sehat akalnya atau tidak gila. Sehingga dalam hukum Islam penjual telah memenuhi syarat untuk memperjual belikan diamond.⁵⁰

b. Pembeli

Pembeli adalah orang yang menerima manfaat dari barang/jasa dengan cara membeli barang/jasa tersebut. Ia disyaratkan diperbolehkan bertindak dalam arti ia bukan orang yang kurang waras, atau bukan anak kecil yang tidak mempunyai izin untuk membeli. Dalam praktiknya terkadang belum sesuai karena banyak yang membeli diamond adalah anak kecil yang belum baligh/dewasa. Hal tersebut dapat terjadi karena dalam transaksi jual beli online diamond game *Mobile Premier League* pada aplikasi shopee pembeli tidak diharuskan menunjukkan identitas yang menunjukkan bahwa usia calon pembeli sudah dewasa, sebagai contoh Kartu Tanda Penduduk atau sejenisnya. Maka, dalam hukum Islam hal ini tidak diperbolehkan kecuali sudah ada yang mengawasi atau mendapat izin dari orang yang lebih tua atau dewasa dan juga pembeli tidak dalam keadaan gila.

3. Barang yang Diperjual Belikan

Syarat barang yang diperbolehkan untuk jual beli yaitu suci, jangan ditaklikkan/dikaitkan dengan suatu hal, tidak dibatasi waktu, milik sendiri, dapat diketahui/dilihat barang yang diperjualbelikan. Diamond adalah suatu barang yang tidak nyata tetapi ada seperti halnya pulsa, kuota dan uang elektronik (*e-money*). Diamond memiliki nilai seperti halnya

⁵⁰Ibnu Mas'ud dan Zainal Abidin S., *Edisi Lengkap Fiqh Madzab Syafi'i* buku 2, h. 27.

uang, didalam game *Mobile Premier League* ini diibaratkan seperti uang untuk membeli suatu barang. Biasanya diamond ini digunakan untuk membeli skin *Mobile Premier League*. Harga diamond disetiap tempat berbeda-beda. Misalnya ditempat online salah satunya adalah shopee, di shopee harga diamond lebih murah tapi pengirimannya lebih lama. Disebabkan faktor respon dari penjual diamond dan juga pihak shopee dalam merespon pembelian juga lama. Sedangkan jika membeli kekonter/toko game itu lebih cepat karena konter sudah memiliki barang/diamond tersebut sehingga diamond tinggal dikirim.

Permasalahan jual beli diamond *Mobile Premier League* melalui shopee, yaitu perbedaan harga dan lamanya pengiriman barang/obyek yang diperjual belikan sehingga pembeli yang dirugikan. Seperti halnya jual beli yang dibatasi oleh waktu, jual beli dibatasi waktu adalah menjual barang dengan dibatasi waktutertentu misal satu minggu, satu bulan atau satu tahun misalnya, ku jual motorku ini kepada anda selama satu tahun maka jual beli tersebut tidak sah sebab ketika barang yang dibeli dibatasi dengan waktu maka gugurlah system kekuasaan sepenuhnya terhadap barang tersebut.

4. Ijab Kabul

Penyerahan (ijab) dan penerimaan (kabul) dengan perkataan atau ijab qabul dengan perbuatan. Kerelaan kedua belah pihak, penjual dan pembeli.⁵¹ Jadi jual beli tidak sah dengan ketidakrelaan salah satu dari dua pihak. Akad adalah suatu rukun yang wajib ada di jual beli dalam Islam, begitu juga di jual beli diamond game online *Mobile Premier League*, akad yang dilakukan yaitu secara tulisan, antara penjual dan pembeli bertatapan muka langsung, akad yang dilakukan pada postingan yang ada di media sosial atau internet dan dalam postingan tersebut sudah tertera jumlah nominal harga yang ditawarkan, sehingga para gamernya tinggal memilih yang sesuai kebutuhan, setelah cocok mereka tinggal

⁵¹Ibnu Mas'ud dan Zainal Abidin S., *Edisi Lengkap Fiqh Madzab Syafi'i* buku 2, h. 27.

melanjutkan pembelian dengan syarat-syarat yang ada dan membayar dengan alat pembayaran yang disepakati. Akad yang terjadi dalam jual beli diamond game online *Mobile Premier League* merupakan akad tertulis via online tanpa ada tatap muka dan lisan. Akad yang dapat digunakan dalam jual beli diamond game *Mobile Premier League* yaitu, antara lain: a. Akad dengan lafadz

Akad yang banyak digunakan orang sebab mudah digunakan dan mudah dipahami. Kedua pihak saling mengerti dan menunjukkan keridhaannya. Biasanya jual beli diamond dilakukan pada saat jual beli secara offline yaitu penjual dan pembeli bertatap muka secara langsung atau *face to face*.

b. Akad dengan perbuatan

Akad yang dilakukan dengan menunjukkan saling ridha. Akad ini dilakukan dengan cara berjabat tangan sebagai tanda persetujuan yang dilakukan secara langsung antar penjual dan pembeli.

c. Akad dengan isyarat

Bagi orang yang tidak bisa bicara boleh menggunakan isyarat, apabila tulisannya bagus maka dianjurkan menggunakan tulisan. Diperbolehkan apabila cacat sejak lahir, apabila tidak sejak lahir harus berusaha dengan isyarat. Akad ini digunakan apabila pembeli membeli secara langsung atau offline.

d. Akad dengan tulisan

Dibolehkan bagi orang yang mampu berbicara ataupun tidak dengan syarat tulisan jelas, nampak, dan dapat dipahami keduanya. Ijab Kabul dengan tulisan jika kedua belah pihak berada ditempat yang saling berjauhan satu sama lain atau pihaknya tidak dapat bicara. Akad ini biasa digunakan ketika jual beli secara online, penjual dan pembeli menggunakan media chatting sebagai tanda akad.

Syarat adalah sesuatu yang bukan merupakan unsur pokok tetap merupakan unsur yang harus ada di dalamnya jika tidak ada maka perbuatan tersebut dipandang tidak sah. Berikut syarat sah jual beli diamond game *Mobile Premier League*, diantaranya:

a. Baligh

Baligh atau berakal berarti seorang yang melakukan jual beli bukan orang gila, mabuk serta anak kecil (kecuali mendapat izin dari walinya). Apabila tidak sesuai dengan ketentuan tersebut maka jual beli tidak sah akadnya. Tujuannya adalah agar penjual maupun pembeli tahu dan cakap untuk melakukan apa yang dikerjakan. Sedangkan dalam jual beli secara online (tidak langsung), sulit untuk memastikan apakah para pihak sudah bisa dikatakan telah baligh dan berakal, karena peminat game online salah satunya dari kalangan anak-anak, sehingga dibutuhkan informasi lebih lanjut dan detail.

b. Tidak dalam keadaan terpaksa

Penjual menjual akun yang dimilikinya sendiri tanpa paksaan dengan menggunakan media sosial yang dikehendaki, kemudian pembeli yang tertarik akan menghubungi penjual atas keinginannya sendiri untuk membeli akun tersebut, negosiasi mengenai kesepakatan antara kedua belah pihak melalui chatting pada kolom komentar atau whatsapp. Apabila penjual dan pembeli telah memiliki kesepakatan berkaitan dengan barang dan harga serta ketentuan lainnya maka jual beli dapat dilaksanakan. Namun apabila tidak dapat mencapai kesepakatan antar kedua belah pihak, maka jual beli tidak dapat diteruskan.

c. Objek yang diperjual belikan adalah halal

Dalam jual beli game *Mobile Premier League* boleh digunakan untuk hiburan atau kesenangan dan tidak boleh digunakan secara berlebihan. Game online dapat menjadi haram apabila mengakibatkan kelalaian suatu kewajiban atau tugas yang lebih penting sehingga dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain.

Dalam melakukan transaksi jual beli diamond game online *Mobile Premier League* diantara penjual dan pembeli haruslah bersikap jujur agar tidak merugikan salah satu pihak yang melakukan transaksi. Terbukti banyak manusia yang pekerjaannya menjadi pedagang untuk memenuhi kebutuhannya. Sehingga muncul berbagai macam jual beli

misalnya jual beli diamond game online *Mobile Premier League* untuk memenuhi kepuasan dalam bermain. Sebagaimana dijelaskan dalam bab-bab sebelumnya, dalam menjalankan jual beli terdapat rukun dan syarat yang harus terpenuhi. Apabila rukun dan syaratnya tidak terpenuhi, maka jual beli tersebut tidak sah atau haram. Akad dalam jual beli diamond game *Mobile Premier League* ini sudah memenuhi syarat dan ketentuan dalam hukum Islam sehingga jual beli diamond ini diperbolehkan dalam Islam. Dalam transaksi jual beli diamond game *Mobile Premier League* secara online memerlukan aplikasi yaitu salah satunya shopee. Shopee adalah situs jual beli online untuk memperjualbelikan barang. Dimana penjual bisa menjual diaplikasi ini dan pembeli bisa membeli diaplikasi ini dengan syarat dan ketentuan berlaku.

Berdasarkan analisa, penulis menemukan kejanggalan pada rukun jual belinya yaitu pembeli tidak sesuai dengan hukum Islam yaitu banyak yang membeli diamond adalah anak kecil yang belum baligh/dewasa. Sehingga dalam hukum Islam hal ini tidak diperbolehkan kecuali sudah ada yang mengawasi atau mendapat izin dari orang yang lebih tua atau dewasa dan juga pembeli tidak dalam keadaan gila. Kejanggalan kedua adalah pada obyek/barang yang diperjualbelikan, jual beli tersebut tidak sah karena adanya pembatasan waktu sebab ketika barang yang dibeli dibatasi dengan waktu maka gugurlah sstsem kekuasaan sepenuhnya terhadap barang tersebut.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas, mengenai pelaksanaan jual beli diamond game online *Mobile Premier League* maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Transaksi tukar menukar diamond pada aplikasi *Mobile Primer League* (MPL) pada kelompok remaja usia 13-17 tahun di Desa Abu Sakim Kecamatan Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah terdapat berbagai cara dalam melakukan transaksi. Pertama, secara offline atau in game yaitu bertatap muka secara langsung. Kedua, melakukan transaksi secara online dengan menggunakan aplikasi sosial media seperti shopee. Jual beli pada aplikasi shopee dimulai dengan penjual yang mengiklankan produknya dan mencantumkan harga di aplikasi tersebut. Kemudian, calon pembeli yang membuka aplikasi shopee akan memilih produk digital. Calon pembeli akan memilih Voucher Game dan memilih *Mobile Premier League*. Apabila calon pembeli telah memasukkan User ID dan Server ID, langkah selanjutnya adalah memilih nominal diamond yang akan dibeli. Kemudian, calon pembeli memilih metode pembayaran dan membayar transaksi sesuai metode yang dipilih.
2. Ditinjau dari hukum ekonomi syariah transaksi tukar menukar diamond pada aplikasi *Mobile Primer League* (MPL) pada kelompok remaja usia 13-17 tahun di Desa Abu Sakim Kecamatan Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah adalah haram karena termasuk pada tindak perjudian dan tidak sah karena ada syarat yang tidak terpenuhi yaitu penjual ataupun pembeli harus sudah baligh atau mendapat izin dari wali. Permainan *Mobile Primer League* (MPL) pada remaja usia 13-17 ini juga memicu tindak kriminal seperti pencurian oleh para remaja karena kebutuhan uang untuk membeli diamond. Pada transaksi tukar menukar diamond pada aplikasi *Mobile Primer League* (MPL) pada kelompok remaja usia 13-17 tahun di Desa Abu Sakim Kecamatan Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah tidak terdapat transparansi berkaitan hal tersebut, seperti kartu identitas

yang menunjukkan usia pembeli. Selain itu, obyek/barang yang diperjualbelikan tidak sah karena adanya pembatasan waktu sebab ketika barang yang dibeli dibatasi dengan waktu maka gugurlah sistem kekuasaan sepenuhnya terhadap barang tersebut.

B. Saran

1. Untuk para pemain game online bermainlah sewajarnya dan jangan menya-nyiakan waktu yang bermanfaat.
2. Untuk para pelaku tukar menukar diamond lebih berhati hatilah dalam melakukan transaksi diamond game *Mobile Premier League* agar terhindar dari oknum oknum yang akan menipu.
3. Untuk para konsumen sebaiknya membeli sesuai kebutuhan dan jangan berlebih-lebihan.

