

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Islam adalah agama yang mengatur berbagai aspek kehidupan yang dijadikan sebagai pedoman hidup. Islam sebagai agama yang telah disempurnakan memiliki tujuan mencapai kebahagiaan di dunia dan di akhirat. Oleh karena itu, setiap muslim harus tunduk pada Hukum Islam dengan baik. Aturan-aturan dalam Hukum Islam bersumber dari sumber pokok dan sumber tambahan. *Al-Qur'an* dan *Sunnah* sebagai sumber pokok Hukum Islam, sedangkan sumber tambahannya meliputi *ijmak* (konsensus ulama), *qiyas* (analogi), *istishan* (kebijaksanaan hukum), kemaslahatan, *'uruf* (adat kebiasaan), *sadduz-zariat* (tindakan preventif), *istishab* (kelangsungan hukum).¹

Hukum Islam mempunyai kaidah dasar untuk mengatur tingkah laku manusia yakni kaidah Hukum Islam yang disebut dengan *al-ahkam al-khamsa*. Manusia dapat melakukan suatu perbuatan atau tingkah laku yang dapat menimbulkan kerugian pada orang lain ataupun kerugian pada diri sendiri sehingga diperlukan adanya kaidah-kaidah Hukum Islam. Ada lima kaidah Hukum Islam, yakni terdiri atas *fardhu* (kewajiban atau perintah melakukan suatu perbuatan), *sunnah* (anjukan melakukan suatu perbuatan), *mubah* (kebolehan melakukan suatu perbuatan), *makruh* (anjukan meninggalkan suatu perbuatan) dan *haram* (larangan melakukan

¹ Syamsul Anwar, *Hukum Perjanjian Syariah Studi tentang Teori Akad dalam Fikih Muamalah*, Jakarta, Rajagrafindo Persada, 2010, hlm. 15.

suatu perbuatan).² Aturan dalam Hukum Islam bukan hanya perihal hubungan dengan Allah saja atau yang disebut dengan ibadah, namun juga mengenai hubungan dengan lingkungan dan hubungan dengan sesama makhluk Allah.

Hubungan antara satu makhluk dengan makhluk lainnya ada karena kodrat manusia sebagai makhluk sosial yang saling membutuhkan dan tidak bisa memenuhi kebutuhan hidupnya sendiri. Aturan hukum mengenai hubungan sesama makhluk sangatlah penting untuk menjaga persaudaraan. Oleh karena itu, Hukum Islam mengatur hubungan antara sesama makhluk yang mencakup *muamalah* (hubungan kepentingan antara sesama), *munakahat* (pernikahan), *siyasah syar'iyah* (pengaturan ketatanegaraan dan kemaslahatan manusia), *jinayat* (hukum pidana) dan *akhlak* (tingkah laku)

Muamalah adalah hukum-hukum yang berkaitan dengan perbuatan manusia antara lain jual beli, sewa menyewa, utang piutang, *syirkah* (perseroan), jaminan dan lain sebagainya. *Muamalah* terbagi menjadi dua yaitu *muamalah al-madiyah* dan *muamalah al-adabiyah*. *Muamalah al-madiyah* adalah *muamalah* yang bersifat kebendaan yang dihalalkan dan mendatangkan kemaslahatan bagi manusia, sedangkan *muamalah al-adabiyah* adalah *muamalah* yang ditinjau dari cara tukar menukar.³

Jual beli yang menjadi salah satu kegiatan bermuamalah yang dalam Hukum Islam disebut dengan *ba'i*. *Ba'i* mempunyai arti pertukaran antara benda dengan benda atau pertukaran benda dengan uang yang dilakukan dengan saling rela dan

² Indah Purbasari, *Hukum Islam sebagai Hukum Positif di Indonesia Suatu Kajian di Bidang Hukum Keluarga*, Malang, Setara Press, 2017, hlm. 33.

³ Mardani, *Hukum Ekonomi Syariah di Indonesia*, Bandung, Refika Aditama, 2011, hlm. 198.

tidak ada penipuan.⁴ Dengan demikian, jual beli menjamin para pihak untuk saling memperoleh keuntungan, keuntungan yang dimaksud adalah barang yang dijadikan objek jual beli sampai pada pembeli dan uang transaksi yang telah disepakati diberikan oleh pembeli kepada penjual. Jual beli bukan hanya diatur dalam Hukum Islam saja, namun diatur juga dalam hukum positif di Indonesia yaitu Peraturan Mahkamah Agung Nomor 2 Tahun 2008 tentang Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (selanjutnya disebut dengan KHES) dalam Buku II (dua) mengenai akad.

Bukan hanya KHES yang merupakan hukum positif di Indonesia yang mengatur mengenai jual beli. Hukum positif yang mengatur mengenai jual beli secara umum adalah *Burgerlijk Wetbook* (selanjutnya disebut BW). Pasal 1320 BW menegaskan setiap orang berhak untuk melakukan perjanjian dengan empat syarat sah yakni sepakat, cakap, suatu hal tertentu dan sebab yang halal.⁵ Jual beli merupakan perjanjian sehingga jual beli juga harus memenuhi empat syarat tersebut, pentingnya kesepakatan dari para pihak menekan adanya cacat kehendak sehingga kedua belah pihak mendapatkan keuntungan masing-masing. Menurut subjek hukumnya, para pihak yang melakukan jual beli adalah orang yang cakap, maksudnya adalah mampu melakukan perbuatan hukum dan menanggung resiko dari perbuatan hukum yang telah dilakukan. Prestasi dari jual beli merupakan suatu hal tertentu yang harus diserahkan oleh para pihak, pihak penjual memberikan prestasi berupa benda yang diperjualbelikan dan pembeli memberikan uang sebagai

⁴ *Ibid*, hlm. 2.

⁵ Lihat Pasal 1320 BW

pengganti dari benda tersebut. Jual beli yang dilakukan tidak boleh bertentangan dengan peraturan perundang-undangan dan hukum lain yang sudah diterapkan.

Jual beli yang dilakukan setiap harinya oleh manusia dari masa ke masa semakin beragam. Keberagaman jual beli saat ini dapat dilihat dari cara dan objeknya. Jual beli yang dahulu dilakukan secara *face to face* kini dapat dilakukan dengan jarak jauh karena adanya *internet* sebagai hasil dari adanya teknologi yang semakin canggih dapat memudahkan untuk melakukan transaksi. Jual beli dengan cara menggunakan fasilitas *internet* menjadi alternatif bahkan kegiatan utama sebagian orang. Bukan hanya cara transaksi jual beli yang dapat dilakukan dengan fasilitas *internet*, objek teknologi yang merupakan hasil dari teknologi *internet* saat ini diperjualbelikan oleh sebagian orang.

Salah satu objek teknologi *internet* yang diperjualbelikan adalah permainan yang dapat dimainkan baik sendiri atau bersama orang lain dengan menggunakan fasilitas *internet* yang kemudian disebut *game online* (permainan daring yang selanjutnya tetap disebut dengan *game online*). Banyaknya pemain *game online* dikarenakan mudahnya mengakses *internet* dengan syarat mempunyai *smartphone* (gawai) yang memadai dan kuota *internet* untuk mengunduh. *Game* yang di unduh didapatkan secara gratis oleh pemain *game online*. Semakin banyak peminat *game online* saat ini menjadikan banyaknya *game online* yang muncul dengan inovasi-inovasi permainan yang akan menjadikan pemain akan penasaran dan menimbulkan rasa ingin terus bermain agar semakin meningkatkan *level* permainannya. Naiknya *level game online* menimbulkan kepuasan tersendiri bagi *gamer* karena sudah mampu menyelesaikan misi dari *game* tersebut.

Namun, untuk menaikkan *level* dan menyelesaikan misi *game* tersebut *gamer* harus bermain lebih keras dan harus bermain terus menerus. Oleh karena itu, para *game master* atau pembuat *game* membuat solusi agar *gamer* yang tidak ingin terlalu lama bermain *game* namun tetap naik *level*-nya. Solusi tersebut adalah adanya fitur jual beli yang ada pada *game*. Yang ada dalam fitur jual beli adalah *item-item* yang digunakan dalam permainan. Seperti koin atau mata uang, alat-alat atau senjata *game online*, karakter *game online* dan pakaian yang digunakan oleh karakter *game online*.

Namun, jual beli tersebut dimanfaatkan oleh beberapa pihak yang tidak bekerja sama dengan *game master* dalam pembuatan *item game online* untuk ikut menjual *item* yang ada pada *game*. Pihak-pihak tersebut menjual *item* yang tidak resmi sehingga pada lain hari dapat menimbulkan kerugian pada *gamer*. Pengguna atau pembeli *item* yang tidak resmi disebut dengan *cheater* dalam *game online*. *Item* tidak resmi tersebut dapat menyebabkan akun *gamer* diblokir oleh *game master* dan membuat permainan menjadi bukan permainan namun lebih pada ingin menaikkan *level* sehingga tidak ada keseimbangan dalam bermain yang juga dapat menimbulkan kerugian pada *gamer* lain karena *gamer* lain akan terus kalah jika melawan *gamer* yang mempunyai *item-item* dengan cara membeli, bukan dengan usaha saat bermain game.

Game online yang merupakan perangkat lunak diatur dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disebut dengan UU ITE). UU ITE dalam Pasal 32 ayat (2) menyebutkan bahwa seseorang yang tidak

mempunyai hak tidak diperbolehkan untuk melakukan pemindahan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik kepada orang lain yang tidak mempunyai hak melalui sistem elektronik. Bukan hanya pada Pasal 32 ayat (2) yang mengatur mengenai jual beli *game online*, Pasal 34 UU ITE mengatur lebih jelas mengenai cara memindahkan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik. Pasal 34 ayat (1) huruf a UU ITE menyebutkan bahwa :

- (1) Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum memproduksi, menjual, mengadakan untuk digunakan, mengimpor, mendistribusikan, menyediakan, atau memiliki :
 - a. Perangkat keras atau perangkat lunak computer yang dirancang atau secara khusus dikembangkan untuk memfasilitasi perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 33...⁶

Game yang sedang diminati oleh anak-anak, remaja sampai dengan orang tua yaitu *game Mobile Legends*. Objek jual beli yang ada pada *Mobile Legends* adalah *diamond*, *skin* dan *hero*. Menurut *gamer*, *Diamond* adalah mata uang sebagai alat pembayaran yang ada pada *Mobile Legends* yang dapat digunakan untuk membeli *item-item* dalam *game Mobile Legends*. Pembelian *skin* diharuskan menggunakan *diamond* sebagai alat pembayarannya. *Diamond* juga dapat digunakan untuk membeli *hero* dengan alasan akan lebih cepat jika menggunakan *diamond* daripada mengumpulkan *battle point* (BP) dalam waktu yang panjang, harga yang harus dibayar oleh mereka yang ingin membeli *hero* adalah dengan menggunakan *diamond* adalah 599 unit atau lebih dari Rp 150.000,00 (seratus lima puluh ribu rupiah). *Gamers* juga dapat memberikan *skin* kepada akun lain yang biasanya lebih dikenal sebagai *gift* dengan jumlah unit yang harus disiapkan adalah 269 hingga

⁶ Lihat Pasal 34 ayat (1) huruf a Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 251).

899 unit *diamonds*. Selain sebagai alat pembayaran untuk membeli *item-item* pada *Mobile Legends*, satu hal lagi yang dapat dilakukan adalah dengan membuat *squad* yang hanya bisa diisi oleh sembilan orang pemain saja dengan nama yang dapat ditentukan sendiri, untuk membuat *squad* ini dibutuhkan 199 unit *diamond*. Jual beli *diamond*, *skin* dan *hero Mobile Legends* bisa melalui *game* tersebut, melalui *marketplace* (Shopee, Tokopedia), laman (Codashop, Itemku) yang menyediakan jual beli dan dibayar lewat indomaret atau pulsa dan pada pemain *game* sendiri dengan harga beragam. Banyaknya transaksi diluar *game* dikarenakan harga yang mahal sehingga, *gamer* lebih tertarik untuk membeli *item-item game online* dengan harga yang relatif murah dan terjangkau.

Permasalahan yang kemudian timbul adalah jual beli *item-item* tidak resmi tersebut banyak merugikan banyak orang, baik bagi pembeli dan bagi *gamer* lain dan pada toko *online* (daring) banyak yang menulis keterangan *item* yang dijual adalah *item* yang legal. Permasalahan yang kedua adalah *diamond* yang dianggap oleh *gamer* sebagai mata uang diperjualbelikan dengan sesama *item game Mobile Legends* yaitu *skin* dan *hero* yang kemudian timbul perbedaan jumlah masing-masing *item* dalam transaksi tersebut sehingga perbedaan jumlah tersebut menimbulkan unsur larangan dalam Hukum Islam. Permasalahan-permasalahan tersebut menimbulkan ketertarikan untuk melakukan penelitian pada bidang Hukum Islam karena ketika proses jual beli dilakukan maka menimbulkan konsekuensi adanya peralihan hak dari pembeli kepada penjual maupun sebaliknya yang harus memenuhi rukun dan syarat sah jual beli. Rukun dan syarat jual beli tersebut perlu dipenuhi. Jika tidak, berakibat transaksi jual beli tersebut menjadi

fasid dan/atau batal. Penelitian mengenai penyerahan hak oleh penjual kepada pembeli dan pemenuhan rukun dan syarat jual beli diatas berjudul “*Akad Jual Beli dan Pertukaran Diamond, Skin, Hero Mobile Legends Ditinjau Dari Perspektif Hukum Islam*”.

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut :

1. Apakah akad jual beli *diamond, skin* dan *hero* antar *gamer* (pemain *game*) *Mobile Legends* memenuhi rukun dan syarat jual beli dalam Hukum Islam?
2. Apakah akad pertukaran *diamond* dengan *skin* dan *hero* dalam *game Mobile Legends* dapat menimbulkan unsur larangan dalam Hukum Islam?

1.3.Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian disusun berdasarkan rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Untuk memperoleh kejelasan pemenuhan rukun dan syarat akad jual beli *diamond, skin* dan *hero* antar *gamer* (pemain *game*) *Mobile Legends* menurut Hukum Islam.
2. Untuk memperoleh kejelasan mengenai timbulnya unsur larangan dalam Hukum Islam terhadap akad dalam pertukaran *diamond* dengan *skin* dan *hero* dalam *game Mobile Legends*.

1.4.Kegunaan

Adapun hasil penelitian skripsi ini mempunyai dua kegunaan yang dapat diperoleh, yaitu :

1. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat :
 - a. Memberikan kontribusi dan pengembangan hukum positif di Indonesia, khususnya di bidang Hukum Islam dalam hal jual beli produk teknologi yang diperjualbelikan melalui internet.
 - b. Memperkaya ilmu pengetahuan, khususnya mengenai kejelasan jual beli *diamond, skin* dan *hero Mobile Legends* yang ditinjau dari Hukum Islam.
2. Secara praktis diharapkan penelitian ini dapat :
 - a. Memberikan masukan kepada pihak yang mempunyai kewenangan untuk membuat peraturan yang jelas mengenai jual beli benda maya dalam Hukum Islam.
 - b. Memberikan pemahaman kepada *gamer* mengenai hukum jual beli benda maya secara tidak resmi dalam Hukum Islam yang akibatnya dapat merugikan *gamer* sebagai pembeli.
 - c. Memberikan masukan kepada pembuat *game* untuk memberikan tindakan tegas bagi *cheater* dalam *game online*.
 - d. Memberikan motivasi bagi peneliti selanjutnya untuk mengupas lebih dalam mengenai rukun dan syarat transaksi jual beli *online*.

1.5.Keaslian

Sebelum penelitian ini, adapun penelitian terdahulu yang telah membahas tentang jual beli *item-item* game online. Akan tetapi, setelah dilakukan penelusuran terdapat perbedaan berdasarkan pemikiran dan pemaparan. Penelitian terdahulu diuraikan dalam tabel berikut ini :

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Rumusan Permasalahan	Pembahasan
1	Nur Khasanah, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2009 <i>Tinjauan Hukum Islam terhadap Jual Beli Benda Maya dalam Game Online</i> ⁷	1. Bagaimana sistem jual beli benda maya dalam <i>game online</i>? 2. Bagaimana karakteristik benda maya yang diperjualbelikan dalam <i>game online</i>? 3. Bagaimana tinjauan Hukum Islam tentang jual beli benda maya dalam <i>game online</i>?	Keharaman akad jual beli dan cara penentuan harga yang menyebabkan penipuan saat transaksi
2	Iyan Supiyan Haris, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2015 <i>Perlindungan Konsumen Bagi Pengguna Game Online (Studi Komparatif antara Hukum Islam dan Undang-undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen)</i> ⁸	1. Bagaimana model transaksi dalam <i>game online</i>? 2. Bagaimana tinjauan Hukum Islam terhadap transaksi dalam <i>game online</i>? 3. Bagaimana tinjauan Undang-undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen terhadap sistem transaksi dalam <i>game online</i>?	Perlindungan konsumen atas jual beli <i>game online</i> dan tinjauan Hukum Islam atas transaksi yang dibatasi waktu dan transaksi yang mengidentifikasi adanya taruhan atau judi
3	Yasinta Dewi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2010 <i>Analisa Hukum Islam tentang Jual Beli Gold Pada Game Online</i>	1. Bagaimana pandangan Hukum Islam terhadap jual beli <i>online</i>? 2. Bagaimana proses transaksi jual beli <i>gold</i>?	Transaksi jual beli <i>gold</i> pada <i>game online</i> yang rukun dan syarat terpenuhi namun tidak sah karena objek yang diperjualbelikan merupakan hasil

⁷ Nur Khasanah, *Tinjauan Hukum Islam terhadap jual Beli Benda Maya dalam Game Online*. (Surabaya, Fakultas Syariah Jurusan Muamalah Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel, 2009). <diunduh tanggal 23 Oktober 2018>

⁸ Iyan Supiyan Haris, *Perlindungan Konsumen Bagi Pengguna Game Online (Studi Komparatif antara Hukum Islam dan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen)*. (Malang, Fakultas Syariah Jurusan Hukum Bisnis Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2015). <diunduh tanggal 29 Oktober 2018>

	Jenis World Of Warcraft (WOW)? ⁹	3. Bagaimana pandangan Hukum Islam tentang jual beli <i>gold</i> ?	perjudian yang termasuk dalam barang haram
--	---	--	--

Berdasarkan tabel di atas, penelitian yang pertama mempunyai persamaan dengan penelitian ini yaitu mengenai jual beli benda maya dalam *game online*, namun mempunyai perbedaan yaitu penelitian pertama lebih ditekankan pada penjelasan tentang *game online* secara umum yang tidak disebutkan nama *game online* yang dibahas dan transaksi jual beli benda maya mengandung unsur *gharar* sehingga menimbulkan banyak penipuan, berbeda dengan penelitian ini yang lebih berfokus pada pemenuhan rukun dan syarat jual beli dari *item game Mobile Legends* berupa *diamonds*, *skin*, *hero* dan timbulnya unsur larangan dalam Hukum Islam terhadap akad pertukaran *item game Mobile Legends*.

Penelitian yang kedua dan penelitian ini mempunyai persamaan yaitu transaksi jual beli pada *game online*. Namun, penelitian yang kedua lebih menekankan pada jenis *game online* yang jual belinya dibatasi waktu sehingga transaksi tersebut termasuk pada sewa menyewa, *game online* yang menjadi objek penelitian tersebut juga mengandung unsur judi dikarenakan membeli dengan harga yang sama kemudian diacak akan mendapatkan *item* yang mana. Berbeda dengan penelitian ini yang tidak membahas mengenai transaksi *game online* yang mengandung unsur judi ataupun jual beli yang dibatasi waktu.

⁹ Yasinta Dewi, *Analisa Hukum Islam Tentang Jual Beli Gold Pada Game Online Jenis World Of Warcraft (WOW)*. (Jakarta, Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Syarif Hidayatullah Jakarta, 2010. <diunduh tanggal 3 Oktober 2018>

Penelitian ketiga dan penelitian ini mempunyai persamaan yaitu jual beli mata uang dalam *game online*, perbedaan dari dua penelitian ini adalah pada penelitian ketiga lebih menekankan pada jual beli *gold* pada *game online* yang memenuhi rukun dan syarat jual beli, namun *gold* yang diperjualbelikan merupakan hasil dari perjudian sehingga jual beli tersebut tidak sah menurut hukum Islam sedangkan dalam penelitian ini yang lebih berfokus pada sahnya jual beli *diamond*, *skin*, *hero* yang dilihat dari pemenuhan rukun dan syarat jual beli dan *diamond* yang diperjualbelikan bukan hasil dari perjudian.

1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara atau prosedur untuk mengumpulkan data atau informasi yang dibutuhkan dalam suatu penelitian. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian normatif. Penelitian normatif merupakan penelitian yang mendasarkan pada penemuan hukum untuk menemukan suatu kebenaran hukum. Penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk memberikan argumentasi hukum sebagai dasar penentu atas suatu peristiwa sudah benar atau salah serta bagaimana sebaiknya peristiwa itu menurut hukum.¹⁰ Dengan demikian, penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan argumentasi hukum terhadap peristiwa hukum jual beli secara daring dengan objek berupa *diamond*, *skin*, *hero* yang merupakan *item* dalam *game Mobile Legends* yang

¹⁰ Mukti Fajar dan Yulianto Ahmad, *Dualisme Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2015, hlm. 36.

dilakukan oleh penjual tidak resmi atau tidak melakukan kerjasama dengan pembuat *game*, dalam jual beli tersebut sebaiknya memenuhi rukun dan syarat jual beli dalam Hukum Islam.

1.6.2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dan pendekatan analitis (*analytical approach*) :

1. Pendekatan Perundang-Undangan (*Statute Approach*) mengkaji mengenai berbagai aturan-aturan hukum yang menjadi fokus sekaligus tema sentral suatu penelitian.¹¹ Penelitian ini difokuskan untuk mengkaji mengenai sahnya akad jual beli berdasarkan pemenuhan rukun dan syarat jual beli yang menjadi syarat sah jual beli dan unsur larangan dalam Hukum Islam yang ada pada jual beli *item game Mobile Legends*. Selain itu, transaksi jual beli *item* tersebut ditinjau pula menurut peraturan perundang-undangan di bidang hukum teknologi informasi.
2. Pendekatan Analitis (*Analytical Approach*) merupakan pendekatan yang pada dasarnya menganalisis mengenai istilah-istilah dalam peraturan perundang-undangan secara konsepsional, sekaligus mengetahui penerapannya pada praktik.¹² Penelitian ini mengkaji terkait dengan sahnya akad jual beli atas pemenuhan rukun dan syarat jual beli *item* pada *game online Mobile Legends* dan timbulnya unsur larangan dalam Hukum Islam terhadap akad pertukaran

¹¹ Jhonny Ibrahim, *Teori dan Metode Penelitian Hukum Normatif*, Surabaya, Bayumedia Publishing, 2006, hlm. 57.

¹² *Ibid*, hlm. 311

antara *diamond* dengan *skin* dan *hero* di dalam *game Mobile Legends* serta menganalisis istilah jual beli *ghaib*, *gharar* yang dikaitkan dengan *fasid*, *sharf* dan barter serta yang menjadi fokus dalam penelitian ini.

1.6.3. Bahan Hukum

Bahan hukum yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

A. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer adalah bahan hukum yang mempunyai otoritas, yaitu merupakan hasil dari tindakan atau kegiatan yang dilakukan oleh lembaga yang berwenang untuk itu.¹³ Bahan hukum primer dalam penelitian ini terdiri dari :

1. Ketentuan dalam *Burgelijk Wetboek* mengenai syarat sah perikatan dalam Pasal 1320, mengenai hak milik dalam Pasal 570 dan mengenai cara memperoleh hak milik dalam Pasal 584.
2. Ketentuan mengenai pemindahan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik, Pasal 34 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
3. Ketentuan mengenai transaksi elektronik, Pasal 65 Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2018 tentang Perdagangan.
4. Ketentuan mengenai mata uang yang diakui di Indonesia, Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2011 tentang Mata Uang.
5. Ketentuan Buku II tentang Akad dalam Peraturan Mahkamah Agung Nomor 2 Tahun 2008 tentang Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah.

¹³ Mukti Fajar, *op.cit.* hlm. 157.

6. Ketentuan mengenai jual beli mata uang dalam Pasal 4 Peraturan Bank Indonesia Nomor 181/19/PBI/2016 tentang Valuta Asing.
7. Ketentuan mengenai jual beli mata uang dalam ketentuan umum Dewan Syariah Nasional 28/DSN-MUI/III/2002 tentang Jual Beli Mata Uang (*Al-Sharf*).
8. Ketentuan dalam *Al-Qur'an*, *Hadist*, dan kaidah *Fiqh Muamalah* sebagai sumber Hukum yang menjadi sumber penyusunan hukum positif, khususnya terkait dengan jual beli, *gharar*, *riba* dan *sharf*.

B. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder adalah bahan hukum yang dapat memberikan penjelasan terhadap bahan hukum primer, yang dapat berupa rancangan perundang-undangan, buku-buku teks, jurnal ilmiah, hasil penelitian, surat kabar (koran), pamflet, brosur, dan berita internet.¹⁴ Bahan hukum sekunder dalam penelitian ini berupa buku-buku, jurnal ilmiah, hasil penelitian, dan berita internet yang berkaitan dengan teknologi informasi, *gharar*, *riba*, *sharf* dan jual beli baik dalam Hukum Islam maupun dalam hukum positif di Indonesia.

1.6.4. Analisis Bahan Hukum

Argumentasi pada penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan penilaian kebenaran yang dilakukan dengan menggunakan logika berfikir deduktif yaitu cara berpikir dengan menggunakan ketentuan berdasarkan pengetahuan umum seperti teori-teori, dalil-dalil, atau prinsip-prinsip dalam bentuk proposisi-proposisi untuk

¹⁴ *Ibid.* hlm. 158

menarik kesimpulan terhadap fakta-fakta yang bersifat khusus.¹⁵ Artinya penelitian ini berawal dari ketentuan hukum yang bersifat umum mengenai pemenuhan rukun dan syarat jual beli yang menjadi tolak ukur sahnyanya jual beli dan pertukaran antara *diamond* dengan *skin* dan *hero Mobile Legends* yang dapat timbul adanya unsur larangan dalam Hukum Islam yang kemudian dapat ditarik kesimpulan secara khusus mengenai jual beli dan pertukaran *item game Mobile Legends*. Penilaian sah atau tidak sah tersebut ditelaah dengan menggunakan analisis preskriptif. Analisis preskriptif ini dimaksudkan untuk memberikan argumentasi atas hasil penelitian yang telah dilakukannya dengan memberikan penilaian mengenai benar atau salah atau apa yang seyogianya menurut hukum terhadap fakta atau peristiwa hukum dari hasil penelitian.¹⁶ Oleh karena itu, argumentasi ini menilai benar atau salah atas sahnyanya akad jual beli yang memerlukan pemenuhan rukun dan syarat jual beli *item game Mobile Legends* dan timbulnya unsur larangan dalam akad pertukaran antara *diamond* dengan *skin* dan *hero* sesuai dengan Hukum Islam.

¹⁵ *Ibid.* hlm. 109

¹⁶ *Ibid.* hlm. 184.