

## ABSTRAK

Jual beli merupakan bentuk transaksi yang tidak dapat terlepas dari kehidupan manusia, apalagi di zaman yang modern ini, bentuk-bentuk jual beli sudah mulai berkembang dan sangat memberikan kemudahan bagi manusia. Mulai dari jual beli secara langsung maupun jual beli secara *online* (dunia maya). Salah satu transaksi jual beli di dunia maya yang menarik peneliti adalah adanya jual beli elemen berlian pada permainan *mobile legends*. Apalagi di Indonesia sendiri pengguna permainan *mobile legends* sudah berkisar 50 juta pengguna aktif bulanan. Sehingga hal tersebut yang menarik peneliti untuk melakukan penelitian terhadap jual beli elemen berlian pada permainan *mobile legends* dan ditinjau berdasarkan hukum Islam. Dalam penelitian ini, peneliti memiliki tujuan dalam menjawab sebuah rumusan masalah yaitu: 1) Bagaimana pelaksanaan jual beli berlian dalam permainan *mobile legends*? dan 2) Bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap jual beli berlian dalam permainan *mobile legends*?

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian lapangan (*field research*). Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu sumber data primer dan sumber data skunder. Sumber data primer di dapatkan melalui wawancara dan observasi secara langsung terhadap subjek penelitian, sedangkan sumber data skunder di dapatkan melalui buku-buku, jurnal-jurnal serta artikel-artikel yang berkaitan dengan objek penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti ada tiga yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini adalah bahwasanya pelaksanaan jual beli elemen berlian pada permainan *mobile legends* menggunakan media sosial untuk alat interaksi antara penjual dan pembeli yang berupa *website* atau aplikasi. Adapun *website* atau aplikasi yang menyediakan jasa penjualan elemen berlian *mobile legends* diantaranya adalah *codashop*, *itemku*, dan aplikasi *play store*. Dalam transaksi jual beli elemen berlian *mobile legends* telah memenuhi rukun dan syarat jual beli, serta sah dan mengikat kedua belah pihak karena telah memenuhi empat syarat dalam akad.

Kata Kunci: Jual Beli, Elemen Berlian, *Mobile Legends*

## ABSTRACT

Buying and selling is a form of transaction that cannot be separated from human life, especially in this modern era, forms of buying and selling have begun to develop and are very convenient for humans. Starting from buying and selling directly or buying and selling online (cyberspace). One of the interesting buying and selling transactions in cyberspace is the buying and selling of diamond elements in the mobile legends game. Especially in Indonesia alone mobile game users have around 50 million active monthly users. So that it is interesting for researchers to conduct research on the buying and selling of diamond elements in the mobile game legends and reviewed based on Islamic law. In this study, researchers have a goal in answering a problem statement, namely: 1) How is the implementation of buying and selling diamonds in the mobile legends game? and 2) What is the view of Islamic law on buying and selling diamonds in mobile legends?

In this study researchers used qualitative methods with the type of field research. The data sources used in this study are two, namely primary data sources and secondary data sources. Primary data sources were obtained through interviews and direct observation of the subject of research, while secondary data sources were obtained through books, journals and articles relating to the object of research. There are three data collection techniques used by researchers, namely observation, interviews and documentation.

The results of this study are that the implementation of buying and selling diamond elements in the mobile game legends uses social media to interact between sellers and buyers in the form of websites or applications. The website or application that provides sales services for the mobile legends diamond elements includes the codashop, my item, and the play store application. In the sale and purchase transaction the diamond elements of mobile legends have fulfilled the pillars and the terms of sale and purchase, and are legitimate and binding on both parties because they have fulfilled the four conditions in the contract.

**Keywords:** *Buying and Selling, Diamond Elements, Mobile Legends*

## DAFTAR ISI

|                                        |          |
|----------------------------------------|----------|
| HALAMAN JUDUL.....                     | i        |
| LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....        | ii       |
| HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....        | iii      |
| SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI..... | iv       |
| NOTA DINAS PEMBIMBING .....            | v        |
| ABSTRAK .....                          | vi       |
| PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....  | viii     |
| MOTTO .....                            | xiv      |
| PERSEMBAHAN .....                      | xv       |
| KATA PENGANTAR .....                   | xvi      |
| DAFTAR ISI.....                        | xix      |
| DAFTAR TABEL .....                     | xxii     |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                   | xxiii    |
| <b>BAB I : PENDAHULUAN.....</b>        | <b>1</b> |
| A. Latar Belakang .....                | 1        |
| B. Rumusan Masalah .....               | 5        |
| C. Tujuan dan Kegunaan .....           | 5        |
| D. Kajian Pustaka.....                 | 6        |
| E. Sistematika Pembahasan.....         | 8        |
| <b>BAB II : PEMBAHASAN.....</b>        | <b>9</b> |
| A. Pengertian Jual Beli.....           | 9        |
| B. Dasar Hukum Jual Beli .....         | 11       |

|                                                                                                   |           |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| C. Hukum Jual Beli.....                                                                           | 14        |
| D. Jenis-Jenis Jual Beli .....                                                                    | 16        |
| E.Rukun dan Syarat Jual Beli.....                                                                 | 17        |
| F.Syarat Akad .....                                                                               | 24        |
| G. Jual Beli di Dunia Maya.....                                                                   | 26        |
| H. Permainan <i>Mobile Legends</i> .....                                                          | 28        |
| I. Cara Jual Beli Elemen Berlian <i>Mobile Legends</i> .....                                      | 29        |
| <b>BAB III : METODE PENELITIAN.....</b>                                                           | <b>32</b> |
| A. Jenis Penelitian.....                                                                          | 32        |
| B. Objek Penelitian .....                                                                         | 33        |
| C. Subjek Penelitian.....                                                                         | 33        |
| D. Sumber Data.....                                                                               | 34        |
| E.Teknik Pengumpulan Data .....                                                                   | 36        |
| F.Teknik Analisis Data .....                                                                      | 38        |
| <b>BAB IV : HASIL PENELITIAN .....</b>                                                            | <b>39</b> |
| A. Pelaksanaan Jual Beli Berlian dalam Permainan <i>Mobile Legends</i> .....                      | 39        |
| B. Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Berlian dalam Permainan<br><i>Mobile Legends</i> ..... | 43        |
| <b>BAB V : PENUTUP .....</b>                                                                      | <b>54</b> |
| A. Kesimpulan .....                                                                               | 54        |
| B. Saran .....                                                                                    | 56        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                                                                        | <b>57</b> |
| <b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>                                                                    | <b>61</b> |

|                                                         |           |
|---------------------------------------------------------|-----------|
| <b>DATA PERTANYAAN DAN JAWABAN HASIL WAWANCARA.....</b> | <b>81</b> |
| <b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>                       | <b>89</b> |

## DAFTAR TABEL

|                                                  |    |
|--------------------------------------------------|----|
| Tabel 3.1 Sumber Data Primer.....                | 34 |
| Tabel 3.2 Sumber Data Skunder .....              | 35 |
| Tabel 3.3 Daftar Pihak yang di Wawancarahi ..... | 37 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                                                                       |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Lampiran 1 Gambaran Memasukkan <i>User ID</i> Pada <i>Codashop</i> .....                              | 61 |
| Lampiran 2 Letak <i>User ID</i> Pada Aplikasi <i>Mobile Legends</i> .....                             | 61 |
| Lampiran 3 Gambaran Memilih Nominal Elemen Berlian Pada <i>Codashop</i> .....                         | 62 |
| Lampiran 4 Gambaran Memilih Metode Pembayaran Pada <i>Codashop</i> .....                              | 63 |
| Lampiran 5 Gambaran Pengisian Alamat e-mail Pada <i>Codashop</i> .....                                | 63 |
| Lampiran 6 Gambaran Penambahan Jumlah Elemen Berlian Pada Aplikasi <i>Mobile legends</i> .....        | 64 |
| Lampiran 7 Gambaran Pilihan Produk Pada <i>Itemku</i> .....                                           | 65 |
| lampiran 8 Gambaran Memasukkan Produk Ke Keranjang Pada <i>Itemku</i> .....                           | 67 |
| Lampiran 9 Gambaran Mengisi <i>Nickname</i> , <i>User Id</i> , <i>Server</i> Pada <i>Itemku</i> ..... | 69 |
| Lampiran 10 Gambaran Mengisi Data Diri Pada <i>Itemku</i> .....                                       | 70 |
| Lampiran 11 Gambaran Verifikasi Nomer Hanphone Pada <i>Itemku</i> .....                               | 71 |
| Lampiran 12 Gambaran Memilih Metode Pembayaran Pada <i>Itemku</i> .....                               | 72 |
| Lampiran 13 Gambaran Verifikasi Pembelian Pada <i>Itemku</i> .....                                    | 73 |
| Lampiran 14 Gambaran Penambahan Jumlah Elemen Berlian Pada Aplikasi <i>Mobile legends</i> .....       | 74 |
| Lampiran 15 Gambaran Bentuk Aplikasi <i>Mobile Legends</i> .....                                      | 75 |
| Lampiran 16 Gambaran Logo Berlian Pada Aplikasi <i>Mobile Legends</i> .....                           | 76 |
| Lampiran 17 Gambaran Pilihan Jumlah Elemen Berlian Pada Aplikasi <i>Mobile Legends</i> .....          | 76 |
| Lampiran 18 Gambaran Memilih Metode Pembayaran Pada Aplikasi <i>Mobile Legends</i> .....              | 77 |
| Lampiran 19 Gambaran Penambahan Jumlah Elemen Berlian Pada Aplikasi <i>Mobile legends</i> .....       | 77 |

|                                                                                                     |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Lampiran 20 Wawancara Bersama Mohammad Firmansyah Alfaresi Selaku <i>Gamer Mobile Legends</i> ..... | 78 |
| Lampiran 21 Wawancara Bersama Mohammad Sofyan Ayadi Selaku <i>Gamer Mobile Legends</i> .....        | 79 |
| Lampiran 22 Wawancara Bersama Nur Alif Muzakki Selaku <i>Gamer Mobile Legends</i> .....             | 79 |
| Lampiran 23 Wawancara Bersama Ilham Ali Ubaid Selaku <i>Gamer Mobile Legends</i> .....              | 80 |