

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hukum Islam memiliki cakupan yang begitu luas untuk setiap zaman dan tempat, sehingga hukum Islam dikatakan sebagai *rahmatan lil-‘ālamīn* (rahmat bagi seluruh alam). Selain itu hukum Islam juga dapat diterapkan dalam setiap masa dan bangsa.¹ Tidak terkecuali hal-hal yang berkaitan dengan hubungan manusia dengan sesamanya, semua hal itu telah di atur di dalam hukum Islam.

Allah S.W.T telah menjadikan manusia sebagai makhluk sosial yang saling membutuhkan antara satu dengan yang lainnya, agar mereka dapat saling tolong-menolong, saling tukar-menukar kebutuhan hidup masing-masing, baik itu dengan cara jual-beli, bercocok tanam, sewa-menyewa ataupun dengan cara yang lainnya. Dengan cara tersebut dapat menjadikan kehidupan masyarakat yang lebih baik dan teratur serta dapat menjalin hubungan persaudaraan yang baik pula.²

Salah satu bentuk tukar-menukar adalah jual beli. Jual beli adalah sebuah kegiatan ekonomi yang diperbolehkan berdasarkan firman Allah dan sunnah Rasul-Nya serta ijma' umat Islam.³ Jual beli merupakan kegiatan dalam pertukaran benda dengan benda yang lainnya. Dengan adanya jual beli seseorang dapat memiliki suatu benda secara penuh/mutlak.

¹ Abd. Shomad, *Hukum Islam: Penormaan Prinsip Syariah Dalam Hukum Indonesia*, (Jakarta: Kencana, 2017), 55.

² Sulaiman Rasjid, *Fiqh Islam*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2014), 278.

³ Ahmad Sarwat, *Fiqh Jual Beli*, (Jakarta: Rumah Fiqih Publishing, 2018), 6.

Selain hukum jual beli yang diperbolehkan, hukum jual beli juga dapat menjadi haram atau terlarang. Berikut ini adalah penyebab haramnya jual beli yang telah dikelompokkan oleh Para ulama:⁴

1. Haram terkait dengan akad
 - a. Barang melanggar syariah
 - b. Akad melanggar syariah
2. Haram terkait dengan hal-hal di luar akad
 - a. Dharah mutlak
 - b. Melanggar larangan agama

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.

Pada masa primitif, jual beli yang dilakukan oleh masyarakat pada masa itu adalah dengan cara saling menukarkan barang dengan barang (*al-muqāyadah*) yang sering kita sebut dengan istilah barter, dan pada masa itu tidak menggunakan uang sebagai alat tukar, hal itu dikarenakan masyarakat pada masa itu belum mengenal adanya alat tukar.⁵

Selain itu, pada masa primitif apabila mereka hendak melakukan transaksi jual beli, mereka harus saling bertemu. Akan tetapi pada masa sekarang seorang penjual dan pembeli tidak harus bertemu secara langsung dalam

⁴ *Ibid.*, 8-10.

⁵ Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Gaya Media Pramata, 2007), 112.

melakukan transaksi jual beli, karena pada masa sekarang transaksi jual beli dapat dilakukan melalui media sosial atau berbasis *online*.

Adapun barang yang diperjualbelikan juga semakin beragam, bahkan dalam sebuah permainan di dunia maya (*game online*) juga terdapat transaksi jual beli yang berkaitan dengan elemen-elemen dalam permainan tersebut. Salah satunya adalah permainan *mobile legends*.

Alasan penulis mengangkat judul dari sebuah permainan online *mobile legends*, karena *mobile legends* merupakan sebuah permainan online yang di desain untuk ponsel Android dan iOS yang sudah sangat marak digemari dan dimiliki dengan total 170 juta pengguna aktif perbulan diseluruh dunia dan Indonesia yang merupakan kontributor terbesar, dan untuk Indonesia sendiri jumlah aktif bulanan kini mencapai 50 juta.⁶ Bahkan permainan ini sudah mencapai puncak peminat terbanyak dari setiap jenis permainan lainnya. Pada tahun 2019, permainan *mobile legends* akan masuk pada perhelatan SEA Games 2019 di Manila Filipina dan menjadi salah satu bagian cabang olahraga eSport. Hal ini dikarenakan kepopulerannya seantero ASEAN.⁷

Dalam permainan *mobile legends* terdapat transaksi jual beli elemen berlian (*diamond*), yang mana berlian tersebut diperjualbelikan dengan harga yang berbeda-beda sesuai dengan banyaknya berlian yang hendak dibeli. Adapun sistem jual belinya menggunakan beberapa sistem yang telah ditentukan. Jual beli berlian dalam permainan *mobile legends* tidak

⁶ <https://m.liputan6.com/teknoread/3637149/indonesia-penyumbang-pengguna-aktif-terbesar-untuk-mobile-legends> (Akses tanggal 24 Desember 2018).

⁷ <https://m.detik.com/inet/games-news/d-432528/esport-masuk-sea-games-2009-akan-ada-adu-jago-mobile-legends> (Akses tanggal 24 Desember 2018).

sepenuhnya memberikan manfaat kepada para pembeli atau pemain permainan *mobile legends*.

Dalam melakukan sebuah akad, kita harus memenuhi rukun dan syarat dalam akad. Salah satu rukun akad adalah *ma'qūd 'alaih* yaitu barang yang diakadkan. *Ma'qūd 'alaih* dalam sebuah akad memiliki syarat yang harus dipenuhi, diantaranya adalah:⁸

1. Barang tersebut harus suci
2. Barang tersebut dapat dimanfaatkan secara *syar'i* walaupun pada masa akan datang
3. Barang tersebut dapat diserahkan terimakan
4. Barang tersebut merupakan kepemilikan penuh dari seorang penjual
5. Barang tersebut harus diketahui zatnya, jumlahnya, dan sifatnya

Merujuk pada rukun dan syarat jual beli syariah yang tidak sederhana ini, transaksi jual beli berlian di permainan *mobile legends* memiliki potensi permasalahan berkaitan dengan sah tidaknya akad, rukun maupun syarat di dalamnya. Sifatnya yang maya (*online*) dapat menimbulkan problema ditinjau dari perspektif hukum Islam.

Dengan melihat latar belakang tersebut, penulis akan membahas transaksi jual beli berlian dalam permainan *mobile legends* dengan judul **“Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Berlian Dalam Game Online (Studi Kasus Permainan *Mobile Legends* di Kalangan Mahasiswa Prodi Hukum Bisnis Syariah Universitas Trunojoyo Madura)”**

⁸ Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Fiqh Muamalat Sistem Transaksi Dalam Fiqh Islam*, (Jakarta: Amzah, 2014), 48-57.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pelaksanaan jual beli berlian dalam permainan *mobile legends*?
2. Bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap jual beli berlian dalam permainan *mobile legends*?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian
 - a. Mengetahui pelaksanaan jual beli berlian dalam permainan *mobile legends*.
 - b. Mengetahui tinjauan hukum Islam terhadap jual beli berlian dalam permainan *mobile legends*.
2. Kegunaan Penelitian
 - a. Dapat mengetahui pelaksanaan jual beli berlian dalam permainan *mobile legends*.
 - b. Dapat mengetahui tinjauan hukum Islam terhadap jual beli berlian dalam permainan *mobile legends*.
 - c. Penelitian dapat diharapkan bermanfaat bagi para pembaca.
 - d. Penelitian dapat diharapkan mampu menjadi rujukan bagi peneliti yang lainnya dalam masalah jual beli berlian dalam permainan *mobile legends*.

D. Kajian Pustaka

Berdasarkan kajian yang telah penulis lakukan, maka penulis dapat membandingkan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya seperti:

1. Skripsi Hendra Kesuma “Jual Beli *Chip* Poker Secara Online Perspektif Konsep Jual Beli Madzhab Syafi’i”. Dalam skripsi ini menjelaskan tentang bagaimana pandangan Mazhab Syafi’i terhadap hukum dari jual beli *chip* poker yang dilakukan secara online. Di mana jual beli tersebut dapat dilakukan dengan dua cara yaitu *pertama*, seorang *gamer* dapat membeli *chip* pada *zynga* sebagai penyedia resmi *chip*. *Kedua*, seorang *gamer* dapat membeli *chip* pada *gamer* lainnya yang mempunyai *chip* dengan jumlah yang besar.⁹
2. Skripsi Mela Melani “Analisis Jual Beli Akun Game Online *Clash Of Clans* Dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif”. Dalam skripsi ini berisi tentang bagaimana hukum Islam dan hukum positif melihat transaksi jual beli akun *game online clash of clans*. Di mana dalam transaksi jual beli akun *game online clash of clans* ini dilakukan oleh seseorang yang sama-sama pecinta *games* tersebut. Penjualan akun tersebut biasanya dilakukan oleh seorang *gamer* yang sudah mencapai level tinggi pada permainan *games* tersebut. Dalam transaksi jual beli akun *game online clash of clans* ini dapat dilakukan dengan beberapa cara yang di antaranya adalah para pihak menawarkan akun *game online clash of*

⁹ Hendra Kesuma, *Jual Beli Chip Poker Secara Online Perspektif Konsep Jual Beli Madzhab Syafi’i*, Skripsi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018.

clans yang akan dijual di jejaring sosial media, ada pula dengan cara pihak penjual dan pembeli bertemu secara langsung.¹⁰

3. Skripsi Arif Yusuf “Jual Beli *Account Game Online* Dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Kasus di Budi Bodong Traitor Purwekerto)”. Adapun dalam skripsi menjelaskan tentang jual beli *account game online* dalam perspektif hukum Islam. Dalam skripsi ini disimpulkan bahwa jual beli *account game online* tidak jauh berbeda dengan jual beli *online* lainnya. Dalam jual beli *account game online* *ijab* dan *qabul* jual beli *account game online* dilakukan langsung bertatap muka antara penjual dan pembeli yang didahului dengan penentuan tempat dan waktu transaksi. Jual beli *account game online* memiliki hukum yang sah, karena penjual dan pembeli telah memenuhi rukun dan syarat jual beli menurut Islam.¹¹

Dalam uraian di atas, ketiga skripsi tersebut sama-sama menjelaskan tentang jual beli dalam *game online*. Adapun yang membedakan dengan skripsi peneliti adalah terkaid dengan transaksi jual beli permainan *mobile legends* yang memiliki potensi permasalahan yang berkaitan dengan sah tidaknya akad, rukun maupun syarat di dalamnya.

¹⁰ Mela Melani, *Analisis Jual Beli Akun Game Online Clash Of Clans Dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif*, Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2017.

¹¹ Arif Yusuf, *Jual Beli Account Game Online Dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Kasus di Budi Bodong Traitor Purwekerto)*, Skripsi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto, 2018.

E. Sistematika Pembahasan

Dalam skripsi ini peneliti akan menyusunnya dalam lima bab, yang secara garis besar sistematika pembahasan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I (Pendahuluan): Berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan, kajian pustaka, sistematika pembahasan.

BAB II (Landasan Teori): Berisi mengenai teori-teori yang berkaitan dengan topik yang dibahas yaitu Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Berlian Dalam Game Online (Studi Kasus Permainan Mobile Legends).

BAB III (Metode Penelitian): Berisi mengenai metode yang digunakan dalam penelitian, yang meliputi jenis penelitian, objek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV (Hasil Penelitian): Berisi mengenai hasil penelitian dan analisis dari sebuah penelitian, yang meliputi pelaksanaan jual beli berlian dalam permainan *mobile legends* dan tinjauan hukum Islam terhadap jual beli berlian dalam permainan *mobile legends*.

BAB V (Penutup): Berisi mengenai kesimpulan dan saran.