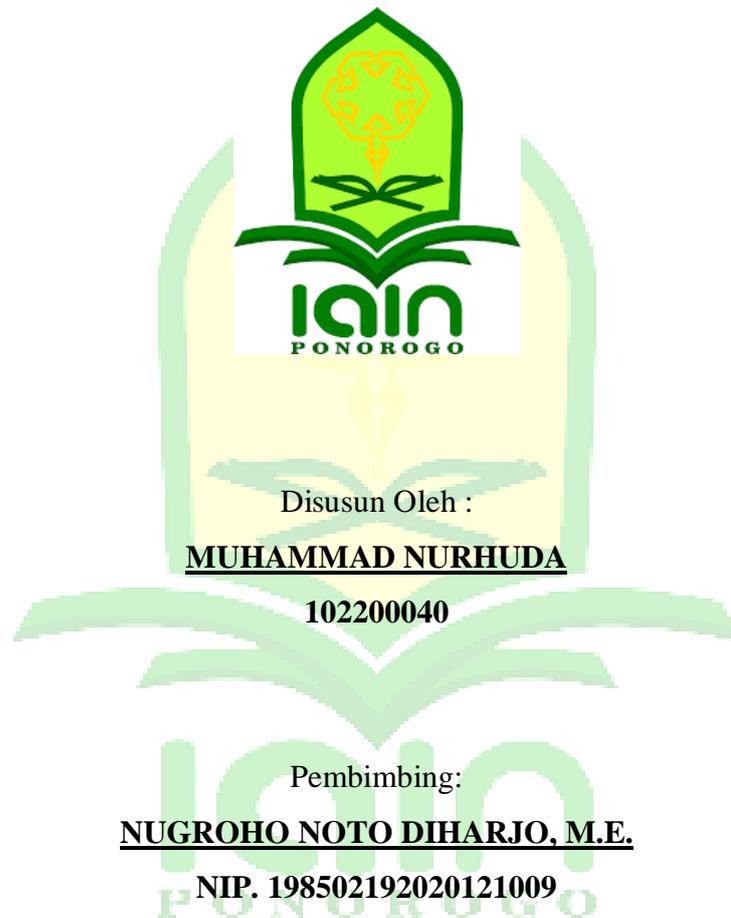


**ANALISIS HUKUM POSITIF DAN HUKUM ISLAM TERHADAP KASUS  
SCAM DAN HACKBACK JUAL BELI AKUN GAME *GENSHIN IMPACT*  
DI *INSTAGRAM***

**SKRIPSI**



**JURUSAN HUKUM EKONOMI SYARIAH  
FAKULTAS SYARIAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**2024**

## ABSTRAK

NurHuda, Muhammad. 2024. *Analisis Hukum Positif Dan Hukum Islam Terhadap Kasus Scam Dan Hackback Jual Beli Akun Game Genshin Impact Di Instagram*. Skripsi. Fakultas Syariah Jurusan Hukum Ekonomi Syariah Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing Bapak Nugroho Noto Diharjo, M.E.

**Kata Kunci:** *Genshin Impact*, Jual beli, *Scam* dan *HackBack*.

Jual beli akun game *genshin impact* di *instagram* yang dilakukan oleh para pemain terdapat sebuah kasus *scam* dimana saat akad berlangsung objek barang yang sudah dibeli tidak diserahkan oleh penjual. Selain itu, terdapat kasus lain akun yang sudah dibeli oleh pembeli dalam kurun waktu tertentu akun tersebut diambil lagi (*HackBack*) oleh penjual, sehingga mengakibatkan kerugian besar yang dialami oleh pembeli.

Berawal dari permasalahan tersebut, maka peneliti menemukan rumusan masalah, 1) bagaimana tinjauan hukum Positif dan hukum Islam terhadap adanya *Scam* dalam jual beli akun game *genshin impact* di *instagram*? 2) bagaimana tinjauan hukum Islam dan hukum Positif terhadap adanya *HackBack* jual beli akun game *genshin impact* di *instagram*?

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian yaitu Penelitian kualitatif, dan menggunakan pendekatan normatif. Data dalam penelitian ini yaitu, data tentang kasus *scam* dan *hackback* dalam jual beli akun game *genshin impact* dan Sumber datanya yaitu para penjual dan para pembeli akun game *genshin impact*. Pengumpulan data dilakukan dengan cara melalui wawancara dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini antara lain: 1) adanya *scam* dalam jual beli akun game *genshin impact* di *instagram* menyebabkan transaksi jual beli tersebut tidak sah baik menurut hukum Islam maupun hukum positif. Dalam hukum Islam, salah satu syarat sah jual beli adalah barang yang diperjualbelikan harus dapat diserahkan oleh penjual. Namun, karena akun tidak diserahkan, jual beli ini tidak sah dan termasuk jual beli yang batal. Selain itu, sebagaimana pasal 1320 KUHPerdara, pada syarat ketiga menyatakan bahwa objek perjanjian harus sudah ada atau berada di tangan pembeli pada waktu perjanjian dibuat. *Scam* ini melanggar syarat dalam perjanjian tersebut, sehingga jual beli akun tersebut tidak sah menurut hukum positif. 2) adanya *Hackback* dalam jual beli akun *genshin impact* di *instagram* menyebabkan tidak terpenuhinya syarat-syarat jual beli baik secara hukum positif maupun hukum Islam. Dalam hukum Islam, transaksi tersebut tidak sah karena akun tidak diserahkan kepada pembeli secara permanen, Dalam hukum positif, jual beli ini tidak sah karena objek perjanjian (akun) tidak sepenuhnya berada di tangan pembeli saat perjanjian dibuat, adanya *hackback* juga melanggar syarat keempat dalam perjanjian yaitu sebab yang halal, yang berarti isi perjanjian harus sesuai hukum dan norma. Berdasarkan Pasal 31 UU ITE, tindakan *hackback* ini merupakan intersepsi ilegal, membuat transaksi jual beli akun tersebut batal karena penjual meretas akun yang sudah dibeli pembeli dengan mengganti email dan kata sandi melalui verifikasi nomor telepon.



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO  
FAKULTAS SYARIAH**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Muhammad NurHuda  
NIM : 102200040  
Jurusan : Hukum Ekonomi Syariah  
Judul : **ANALISIS HUKUM POSITIF DAN HUKUM ISLAM  
TERHADAP KASUS SCAM JUAL BELI AKUN  
GAME GENSHIN IMPACT DI INSTAGRAM**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian skripsi.

Ponorogo, 20 Mei 2024

Mengetahui

Ketua Jurusan

Hukum Ekonomi Syariah



M. H. H. M. H. I.  
NIP 19860801 201503 1 002

Menyetujui

Pembimbing

Nugroho Noto Diharjo, M.E.  
NIP 19850219 202012 1 009



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO  
FAKULTAS SYARIAH**

**PENGESAHAN**

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Muhammad NurHuda  
NIM : 102200040  
Jurusan : Hukum Ekonomi Syariah  
Judul : ANALISIS HUKUM POSITIF DAN HUKUM ISLAM  
TERHADAP KASUS *SCAM* DAN *HACKBACK* JUAL  
BELI AKUN GAME *GENSHIN IMPACT* DI *INSTAGRAM*

Skripsi ini telah dipertahankan pada sidang Munaqasah Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Jum'at  
Tanggal : 31 Mei 2024

Dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana dalam ilmu syariah pada:

Hari : Kamis  
Tanggal : 06 Juni 2024

Tim Penguji :

1. Ketua Sidang : Dr. Moh. Mukhlas, M.Pd.
2. Penguji I : Dr.Hj. Khusniati Rofiah, M.S.I.
3. Penguji II : Nugroho Noto Diharjo, M.E.

Ponorogo, 06 Juni 2024

Mengesahkan

Dekan Fakultas Syariah



## LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad NurHuda

NIM : 102200040

Fakultas : Syariah

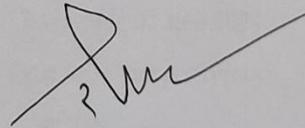
Program studi : Hukum Ekonomi Syariah

Judul Skripsi : ANALISIS HUKUM POSITIF DAN HUKUM ISLAM  
TERHADAP KASUS *SCAM* DAN *HACKBACK* JUAL BELI  
AKUN GAME *GENSHIN IMPACT* DI *INSTAGRAM*

Menyatakan bahwa naskah skripsi/tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh Perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di [etheses.iainponorogo.ac.id](http://etheses.iainponorogo.ac.id). Adapun isi dari keseluruhan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 7 Juni 2024



Muhammad NurHuda  
102200040

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

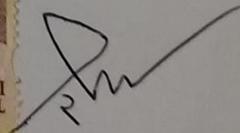
Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad NurHuda  
Nim : 102200040  
Fakultas : Fakultas Syariah  
Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah  
Judul Skripsi/Tesis : ANALISIS HUKUM POSITIF DAN HUKUM ISLAM  
TERHADAP KASUS *SCAM* DAN *HACKBACK* JUAL  
BELI AKUN GAME *GENSHIN IMPACT* DI  
*INSTAGRAM*

Menyatakan bahwa naskah skripsi/tesis tersebut adalah benar-benar karya sendiri. Di dalam tidak terdapat bagian yang berupa plagiat dari karya orang lain, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutip dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan di dalam karya ini, saya bersedia menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Ponorogo, 07 Juni 2024

Yang membuat pernyataan,



**MUHAMMAD NURHUDA**

**102200040**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Manusia diciptakan oleh Allah dengan sifat saling membutuhkan antara satu dengan yang lainnya untuk beribadah kepadanya. Tidak ada seorangpun yang dapat memiliki seluruh apa yang diinginkannya, akan tetapi sebagian orang lain tidak memiliki namun membutuhkannya. Sebaliknya, sebagian orang lain membutuhkan sesuatu yang orang lain telah memilikinya.<sup>1</sup>

Salah satunya aktifitas yang membawa manfaat dan keuntungan bagi manusia satu dengan manusia lainnya dalam memenuhi kebutuhan hidup masing-masing yaitu jual beli. Dengan adanya perkembangan teknologi, jual beli yang dulunya dilakukan dengan bertatap muka langsung antara penjual dan pembeli, sekarang dapat dilakukan tanpa harus bertatap muka langsung.

Seiring waktu, perkembangan teknologi yang canggih juga mempunyai banyak manfaat yang dapat merubah kehidupan manusia maupun makhluk hidup lainnya. Salah satu teknologi yang banyak digunakan oleh orang-orang saat ini yaitu handphone dan komputer. Handphone dan komputer merupakan teknologi yang digunakan manusia sebagai alat bantu dalam memenuhi kebutuhan hidupnya salah satunya yaitu sebagai sarana hiburan misalnya yaitu bermain game.

---

<sup>1</sup> Yusuf Qardhawi, *Halal Dan Haram Dalam Islam*, diterj. Mu'ammal Hamidy (Surabaya: Bina Ilmu, 1980), 66.

Game merupakan sarana hiburan yang digunakan oleh orang-orang untuk memenuhi kepuasan batinnya. Ada 2 kategori game yang dimainkan baik itu dari kalangan anak-anak maupun dewasa yaitu game *offline* dan game *online*. Game *offline* merupakan permainan yang dimainkan tanpa menggunakan internet. Sedangkan game *online* merupakan game yang dimainkan dengan adanya koneksi internet.<sup>2</sup> Game *online* banyak diminati oleh semua kalangan remaja maupun anak-anak dari pada game *offline* karena dalam game *offline* tidak bisa untuk mabar (main bareng) dengan player lainnya.

Salah satu game *online* yang populer sekarang ini yaitu *genshin impact*. Game tersebut sudah didownload lebih dari 50 juta pengguna smartphone maupun komputer. Menurut Agus, sebagai penjual game *genshin impact*, alasan banyaknya orang bermain game *genshin impact* karena game tersebut mempunyai efek visual yang bagus dan grafik yang dapat memanjakan mata serta mempunyai alur cerita yang menarik.<sup>3</sup>

*Genshin impact* merupakan game bergenre *RPG (Role Play Game) Open World*. *RPG Open World* yaitu sebuah *genre* game dimana pemain mengontrol salah satu karakter dalam sebuah cerita yang dimainkan di game tersebut<sup>4</sup> dan game *genshin impact* ini dapat dimainkan dengan 4 karakter

---

<sup>2</sup> Dimas Yoga Maulana, "Ingin Tahu Perbedaan Game Online Dan Game Offline?," 2019, <https://www.viva.co.id/vstory/teknologi-vstory/1188177-ingin-tahu-perbedaan-game-online-dan-game-offline-simak-penjasannya>. Diakses pada tanggal 10 Oktober 2023.

<sup>3</sup> Agus, *Hasil Wawancara*, 8 Oktober 2023.

<sup>4</sup> Luluk Nadifah, "Pengembangan Game 'PADUKA. Exe' Berbasis RPG Maker MV Sebagai Media Belajar Mandiri Pada Materi Fungsi Komposisi" (Universitas Negeri Sunan Ampel, 2018), 15.

dalam satu tim, setiap karakter dalam satu tim memiliki elemen atau vision yang berbeda-beda dan dapat dikombinasikan.<sup>5</sup>

*Genshin impact* juga merupakan game berat yang jika di HP minimal spesifikasi HP harus *CPU Snapdragon* 800 ke atas, dan di komputer atau PC harus mempunyai spesifikasi minimal *Processor Intel Core i5* setara atau yang lebih tinggi, *RAM (Random Access Memory)* harus 8GB keatas dan *OS (Operating System)* yaitu *Windows 7 SP1 64-bit*, *Windows 8.1 64-bit* atau *Windows 10 64-bit*.<sup>6</sup>

*Processor* yaitu komponen utama atau otak dari komputer atau pc. *RAM* yaitu ruang dimana file yang sedang digunakan dalam aplikasi dan game disimpan. Sedangkan *Operating System (OS)* yaitu *software* terpenting yang berjalan di sebuah komputer, *software* ini akan mengelola memori dan memproses semua komunikasi antara perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).<sup>7</sup>

Game ini membutuhkan kontrol yang membuat pemain harus beradaptasi, karena untuk membunuh musuh-musuhnya pemain harus lincah dan gesit dalam menekan tombol attack, skill, maupun ultimate skillnya (jurus andalannya). Dalam game tersebut terdapat tombol *move* yang berfungsi untuk menggerakkan karakter dalam berjalan, berlari, berenang, dan lain sebagainya. Seluruh karakter *genshin impact* bisa

---

<sup>5</sup>Pecinta Games, "Apa Itu Game Open World?," 2023, <https://www.pecinta.games/2020/10/apa-itu-game-open-world.html>. Diakses pada tanggal 10 Oktober 2023.

<sup>6</sup> Peter Parkour, "Spesifikasi Minimum Genshin Impact Di PC Dan Android," IndoVirtus, 2023, <https://www.indovirtus.net/2023/01/spesifikasi-minimum-genshin-impact.html>. Diakses pada tanggal 10 Oktober 2023.

<sup>7</sup> Saiful Rahman Yuniarto, "Hardware Komputer Dan Fungsinya" (Universitas Brawijaya, 2012), 1.

ditingkatkan level dan talentnya, sehingga dapat mempermudah dalam menghadapi lawan yang kuat. Selain itu, karakter di *genshin impact* memiliki elemen yang berbeda-beda, elemen tersebut antara lain: *Pyro* (Api), *Anemo* (Angin), *Cryo* (Es), *Hydro* (Air), *Geo* (Tanah), *Dendro* (Tanaman). dan *Electro* (Petir/Listrik), dan karakter ini juga bisa digabungkan di dalam satu tim, dengan masing-masing tim berjumlah empat karakter. Player juga bisa mengonta-ganti karakter dengan hanya menekan ikon nama karakter yang berada di bagian kanan layar game.

*Instagram* merupakan suatu platform medsos yang populer saat ini yang hampir menandingi platform lainnya yaitu Facebook, Twitter, Dll.<sup>8</sup> Fungsi *instagram* bukan hanya untuk interaksi sosial, share foto & video untuk menambah *followers* dan media hiburan. namun juga terdapat sebuah praktik muamalah yaitu jual beli. Salah satu kegiatan *mu'āmalāt* di *instagram* yaitu jual beli akun game *genshin impact*. Dalam jual beli tersebut pihak penjual memostingkan akun miliknya di *instagram* supaya pembeli mengetahui harga, karakter dan senjata yang terdapat di akun penjual tersebut.

Dalam hukum Islam dikatakan sebagai jual beli yaitu adanya sebuah unsur kerelaan atau keikhlasan antara penjual dan pembeli dalam memperjualbelikan suatu barang atau objek jual beli dengan cara tukar menukar barang dengan barang, harta dengan harta, atau barang dengan harta yang senilai, dengan rukun dan syarat yang ditentukan dalam syariat

---

<sup>8</sup>Asfihan, "Pengertian Instagram," Ruangpengetahuan, 2023, <https://ruangpengetahuan.co.id/pengertian-instagram/>. Diakses Pada tanggal 10 Oktober 2023.

Islam. Adapun rukun jual beli menurut pendapat ‘ulama ada 4 yakni penjual dan pembeli, barang yang diperjualbelikan, ijab qobul, ada nilai tukar pengganti barang.<sup>9</sup>

Untuk mendapatkan karakter dan senjata kuat bintang 5 harus melakukan gacha dengan *primogems*. *Primogems* bisa didapatkan melalui *world quest*, *daily quest* dan dengan *top up*. Salah satu penyebab orang-orang lebih memilih membeli akun *genshin impact* di *instagram*, karena untuk memperoleh karakter dan senjata yang bagus tidak banyak menghabiskan waktu dan uang.

Dalam kegiatan jual beli akun tersebut terdapat kasus *scam* (penipuan) dimana saat akad berlangsung, objek barang yang sudah dibeli oleh pembeli tidak diserahkan oleh penjual, sehingga mengakibatkan kerugian besar yang dialami oleh pembeli.

Selain itu, terdapat sebuah kasus *HackBack (HB)* pada saat akad jual beli antara penjual dan pembeli telah mencapai kesepakatan. Penjual memberikan akun miliknya yang sudah dibeli oleh pembeli, dalam kurun waktu tertentu pembeli atau pemain kehilangan akses masuk ke game karena akun game tersebut di *HackBack* (diambi lagi) oleh penjual.<sup>10</sup>

Di Indonesia, terdapat lapisan hukum yang mengatur mengenai Transaksi Elektronik (E-Commerce) yaitu Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Terbentuknya undang-

---

<sup>9</sup> Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Fiqh Muamalat : Sistem Transaksi Dalam Fiqh Islam*, Cet. 1 (Jakarta: Amzah, 2010), 28.

<sup>10</sup> Muhammad Faiz Ardiansyah, *Hasil Wawancara*, Ponorogo, 23 Febuari 2024.

undang ini dengan tujuan untuk menjaga ruang digital Indonesia yang bersih, sehat, beretika, produktif, dan berkeadilan, perlu diatur pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik yang memberikan kepastian hukum, keadilan, dan melindungi kepentingan umum dari segala jenis gangguan sebagai akibat penyalahgunaan Informasi Elektronik, Dokumen Elektronik, Teknologi Informasi, dan/ atau Transaksi Elektronik yang mengganggu ketertiban umum.<sup>11</sup> Tetapi dalam praktik jual beli akun game *genshin impact* di *instagram* masih terdapat kasus *scam* dan *Hackback (HB)* yang merugikan pihak pembeli atau para pemain.

Selain itu, dalam hukum Islam, akad jual beli adalah sebuah aspek penting dalam ekonomi. Hukum Islam mempunyai suatu prinsip yang mengatur sebuah transaksi yang sesuai dengan prinsip-prinsip syariah.

Adanya kasus *scam* dan *hackback* dalam jual beli akun *genshin impact* di *instagram* menimbulkan sebuah konflik antara aspek hukum positif yang berlaku di Indonesia khususnya Undang-Undang dan dalam prinsip-prinsip hukum Islam yaitu jual beli.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, ada sebuah hal yang menarik untuk diteliti yaitu terkait dengan kasus *scam* dalam jual beli akun game *genshin impact* menurut hukum Positif dan hukum Islam serta kasus *hackback* dalam jual beli akun game *genshin impact* dalam hukum Positif dan hukum Islam. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“ANALISIS HUKUM POSITIF DAN HUKUM ISLAM**

---

<sup>11</sup> Republik Indonesia, “Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik” (Jakarta, 2024).

## **TERHADAP KASUS SCAM DAN HACKBACK DALAM JUAL BELI AKUN *GENSHIN IMPACT* DI *INSTAGRAM*”**

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijabarkan di atas, maka penulis membuat rangkaian rumusan permasalahan. Adapun rumusan masalah yang diangkat sebagai berikut:

1. Bagaimana tinjauan hukum Positif dan hukum Islam terhadap adanya *scam* dalam jual beli akun game *genshin impact* di *instagram*?
2. Bagaimana tinjauan hukum Islam dan hukum Positif adanya *hackback* jual beli akun game *genshin impact* di *instagram*?

### **C. Tujuan Penelitian**

Agar penelitian sesuai dengan rumusan masalah, maka dirumuskan tujuan penelitian, adapun tujuan penelitian meliputi :

1. Untuk mengetahui dan menganalisis tentang kasus *scam* dalam jual beli akun game *genshin impact* di *instagram* menurut hukum Positif dan hukum Islam.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis tentang adanya *hackback* dalam jual beli akun game *genshin impact* di *instagram* menurut hukum Islam dan hukum Positif.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini berharap memberi manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Sebagai sarana untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana kasus *scam* dan *hackback* dalam jual beli akun game

*genshin impact*, dan memberikan pandangan yang luas tentang bagaimana prinsip-prinsip hukum Islam dalam akad jual beli dapat diterapkan terhadap jual beli akun game *genshin impact* di *instagram*.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pihak penjual, Yang membaca skripsi ini dapat mengetahui kerugian bagi pembeli karena adanya penjual yang melakukan *scam* dan *hackback* dalam jual beli akun game *genshin impact*, dengan begitu mereka mendapatkan pemahaman terhadap hak dan kewajiban mereka dalam bertransaksi jual beli akun game *genshin impact* di *instagram* dan membantu para penjual memahami prinsip-prinsip hukum Islam yang harus diterapkan dalam jual beli akun game *genshin impact* seperti prinsip keadilan dan prinsip kejujuran.
- b. Bagi pihak pembeli atau para pemain game *genshin impact* tersebut, setelah membaca skripsi ini diharapkan agar berhati hati lagi dalam melakukan transaksi jual beli akun game *genshin impact* di *instagram* dan mampu memilih tempat yang aman dan terpercaya yang sesuai dengan hukum Islam.
- c. Bagi pihak pembaca, setelah membaca skripsi ini, para pembaca mendapatkan pengetahuan tentang kasus *scam* dan *hackback* dalam jual beli game *genshin impact* ini.

## 3. Kajian Pustaka

Telaah pustaka adalah telaah literatur/kajian terhadap hasil dari penelitian yang dilakukan peneliti terdahulu yang memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Dalam hal ini, banyak peneliti yang

membahas tentang game online. Oleh karena itu, untuk membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya perkembangan beberapa skripsi yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan antara lain :

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Alfi Husna yang berjudul “Analisis Jual Beli Akun Game Online Mobile Legend Menurut Fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017”, Pada tahun 2019. Pada skripsi ini membahas tentang 1. Apakah permainan game online Mobile Legends tersebut? 2. Bagaimanakah praktik jual beli akun game online Mobile Legends ? 3. Bagaimanakah analisis Fatwa DSN MUI terhadap jual beli akun game online Mobile Legends?. Hasil dari penelitian ini yakni game mobile legend merupakan sebuah permainan yang terdapat dari 2 tim yang bertarung, dalam satu tim terdiri dari 5 orang, untuk mencapai kemenangan, Kedua tim lawan berjuang untuk menghancurkan *base* musuh sambil mempertahankan *base* mereka sendiri.

Adapun proses jual beli game mobile legend dengan cara pertama masuk ke dalam grup jual beli akun Mobile Legend baik yang ada di media sosial seperti facebook, wa atau instagram. Kemudian admin pihak ketiga memposting akun yang akan dijual dengan memberikan keterangan seperti harga, rank yang telah dicapai, jumlah skin dan hero beserta atribut – atribut lainnya. Di dalam grup tersebut ada admin yang akan mengawasi proses pembelian sampai terjadinya kesepakatan. Jika pembeli sudah sepakat dengan harga yang sudah ditentukan maka pembeli akan mengirimkan sejumlah uang yang telah disepakati dan pihak penjual akan menyerahkan username beserta password nya. Berdasarkan analisa penulis jual beli akun

game online Mobile Legends hukumnya mubah (boleh) karena unsur dan syarat yang menjadi dasar dari jual beli telah terpenuhi. Sedangkan dari segi objek akadnya game online memang bukan sesuatu yang mendatangkan manfaat secara syariah.<sup>12</sup>

Yang selanjutnya penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Muhammad Luqman Fauzan yang berjudul “Perlindungan Konsumen Dalam Jual Beli Akun Dalam Game Online Mobile Legend”, Pada tahun 2020. Penelitian ini membahas tentang bagaimana keabsahan transaksi jual beli online mobile legend dan bagaimana perlindungan konsumen dalam jual beli akun game mobile legend. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa keabsahan transaksi jual beli game online mobile legend sudah memenuhi unsur dalam jual beli. Dalam hal Perlindungan hukum terkait dengan hak informasi konsumen dalam jual beli akun Game Online Mobile Legend masih belum terlaksana secara optimal karena masih terdapat pelaku usaha yang memberikan informasi yang tidak lengkap mengenai isi objek yang diperjualbelikan kepada konsumen, Hal tersebut mengakibatkan konsumen merasa dirugikan atas tindakan yang dilakukan oleh para pelaku usaha.<sup>13</sup>

Yang selanjutnya penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mela Melani yang berjudul “Analisis Jual Beli Akun Game Online Clash Of Clans Dalam Perspektif Hukum Islam Dan Hukum Positif”, pada tahun

---

12 Alfi Husna, “Analisis Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Menurut Fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017 (Studi Kasus Squad Saints Indo 2)” (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2019), 64.

13 Muhammad Luqman Fauzan, “Perlindungan Konsumen Dalam Jual Beli Akun Game Online Mobile Legend” (Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, 2020), 106.

2017. Penelitian ini membahas mengenai mekanisme transaksi jual beli akun game online yang dilakukan oleh mahasiswa Jurusan Muamalah angkatan Tahun 2013 Fakultas Syariah UIN Raden Intan Lampung dan transaksi jual beli akun game online clash of clans dalam perspektif Hukum Islam dan Positif. Hasil dari penelitian ini yaitu Mekanisme Transaksi Jual beli yang dilakukan oleh mahasiswa dikalangan Mahasiswa Jurusan Muamalah Angkatan Tahun 2013 UIN Raden Intan Lampung berawal dari kesenangan dalam bermain game kemudian para pemain dapat menjual akun game online clash of clans kepada pembeli. Harga jual akun game online clash of clans ditentukan dengan spesifikasi level permainan semakin tinggi level permainan maka semakin mahal akun tersebut. Jual beli akun yang dilakukan oleh mahasiswa Jurusan Muamalah Angkatan Tahun 2013 UIN Raden Intan Lampung dalam hukum Islam dan hukum positif diperbolehkan selama tidak ada unsur riba, gharar, perjudian yang merugikan konsumen.<sup>14</sup>

Yang selanjutnya penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ariskan Hadi yang berjudul “Praktek Jual Beli Akun Game Online Free Fire Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah dan Hukum Positif (Studi kasus di komunitas free fire kota bengkulu), pada tahun 2020. Hasil penelitian ini yakni pada transaksi Jual Beli Akun Game Online Free Fire di komunitas free fire kota bengkulu terdapat adanya suatu kecurangan seperti, penipuan yang dilakukan ketika akun yang menjadi objek jual beli tidak sesuai dengan

---

<sup>14</sup> Mela Meliani, “Analisis Jual Beli Akun Game Online Clash of Clans Dalam Perspektif Hukum Islam Dan Hukum Positif” (Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2017), 87.

yang diharapkan. Berdasarkan analisis peneliti Jual beli akun Free Fire telah memenuhi Rukun jual beli yang sesuai dengan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah Buku ke II pasal 22 serta Syarat sahnya. Sedangkan Dalam Perspektif Hukum Positif terhadap Jual Beli Akun Game Online Free Fire dikategorikan bahwa suatu perikatan dapat di katakan sah jika telah memenuhi syarat-syarat sahnya perikatan (Pasal 1320 KUH Perdata).<sup>15</sup>

Yang selanjutnya penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Muhammad Reza Ilqani yang berjudul “Tinjauan Etika Bisnis Islam Terhadap Jual Beli Akun Game Online (studi kasus di forum mobile legend Ponorogo)”, pada tahun 2019. Penelitian ini membahas tentang tinjauan etika bisnis Islam terhadap mekanisme transaksi jual beli akun game online di forum mobile legend Ponorogo dan tinjauan etika bisnis Islam terhadap penetapan harga pada jual beli akun game dalam forum mobile legend di ponorogo. Hasil dari penelitian ini yaitu mekanisme transaksi jual beli akun game online di forum mobile legend Ponorogo ada 3 macam. Pertama, transaksi langsung atau bertatap muka langsung antara penjual dan pembeli, transaksi ini sudah sesuai dengan 5 prinsip dasar etika bisnis Islam yaitu keesaan, keseimbangan, kehendak bebas, tanggung jawab, dan kebajikan. Kedua, transaksi langsung penjual secara online, tidak sesuai dan melanggar 5 prinsip-prinsip dasar etika bisnis Islam. Ketiga, transaksi penjual dan pembeli via online dengan admin sebagai pihak ke tiga, sudah sesuai dengan 5 prinsip-prinsip dasar etika bisnis Islam. Ada 2 macam bentuk penetapan

---

<sup>15</sup> Ariskan Hadi, “Praktek Jual Beli Akun Game Online Free Fire Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah Dan Hukum Positif” (Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2020), 64.

harga dalam jual beli akun Game Online Mobile Legends. Pertama, penetapan harga dengan cara negosiasi antara penjual dan pembeli sudah sesuai dengan 5 prinsip-prinsip dasar etika bisnis Islam. Kedua penetapan harga tanpa negosiasi antara penjual dan pembeli tetapi dengan harga lebih murah pada umumnya tidak sesuai dan melanggar 5 prinsip-prinsip dasar etika bisnis Islam.<sup>16</sup>

Dari paparan penelitian sebelumnya di atas, terdapat sebuah persamaan dengan penelitian yang akan diteliti yaitu sama-sama membahas tentang jual beli game online. Sedangkan yang membedakan penelitian yang akan diteliti dengan penelitian sebelumnya yaitu pada penelitian ini membahas tentang bagaimana tinjauan hukum Positif dan hukum Islam terhadap adanya *scam* dalam jual beli akun game *genshin impact* di *instagram* dan bagaimana tinjauan hukum Islam dan hukum Positif terhadap adanya *hackback* dalam jual beli akun game *genshin impact* di *instagram*.

## **E. Metode Penelitian**

Metode penelitian sangat diperlukan dalam sebuah penelitian karena membantu penelitian menjadi lebih sistematis dan terarah. Oleh sebab itu, peneliti dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode penelitian antara lain :

### **1. Jenis Penelitian**

Peneliti dalam melakukan penelitian hukum ini menggunakan jenis penelitian yaitu penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif

---

<sup>16</sup> Muhammad Reza Ilqani, "Tinjauan Etika Bisnis Islam Terhadap Jual Beli Akun Game Online (Studi Kasus Di Forum Mobile Legend Ponorogo)" (Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2019), 88.

merupakan sebuah penelitian tanpa menggunakan perhitungan angka dan hanya berbentuk kasus-kasus. Penelitian kualitatif bermaksud untuk memahami apa yang dialami oleh subjek penelitian yang dideskripsikan dalam sebuah kata dan bahasa pada konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan metode alamiah.<sup>17</sup> Dalam hal ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap praktik jual beli akun *genshin impact* di *instagram*.

## 2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian yaitu pendekatan normatif dimana proses jual beli akun game *genshin impact* ditinjau berdasarkan prinsip-prinsip yang terkandung dalam hukum positif yang bersumber dari undang-undang dan hukum Islam bersumber dari al-Qur'ān dan Hadits serta kaidah hukum Islam yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

## 3. Data dan Sumber Data

### 1) Data

Dalam penelitian ini, untuk memecahkan masalah yang akan diteliti, maka peneliti membutuhkan data-data antara lain :

- a) Data tentang game *genshin impact*..
- b) Mekanisme jual beli akun *genshin impact* di *instagram*.
- c) Data tentang kasus *scam* dan *hackback* dalam jual beli akun game *genshin impact*.

---

<sup>17</sup> Albi Anggito Johan Setiawan, *Metode Penelitian Kualitatif*, ed. Ella Deffi Lestari, cet. 1 (Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher), 2018), 7.

## 2) Sumber data

### a) Sumber Data Primer

Data primer merupakan jenis data yang langsung didapatkan dari objek penelitian dalam sumber yang asli. Dalam penelitian ini sumber data primer didapatkan melalui hasil wawancara dengan para pemain atau pembeli dan penjual akun game *genshin impact*. Nama para pemain atau pembeli yaitu Muhammad Faiz Ardiansyah selaku pemain, Rizky A.R selaku pembeli, Munif A.F selaku pembeli. Selanjutnya, Nama para penjual akun *genshin impact* di instagram yaitu Agus dengan nama akun IGnya (@jual\_akun\_genshin\_impact), berinisial M.Y.S dengan nama akun IGnya (@rejubel\_genshinimpact), dan berinisial N.R dengan nama akun IGnya (@Koboguart\_id).

### b) Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data dalam bentuk informasi yang dijadikan sebagai sebuah bahan pendukung dan melengkapi dalam melakukan suatu penelitian. Data sekunder dalam penelitian ini didapatkan melalui al-Qur'ān dan Hadits, pendapat 'ulama, undang-undang, karya ilmiah, jurnal artikel yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

## 4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik dalam pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan:

### 1) Wawancara

Wawancara merupakan sebuah percakapan dengan yang dilakukan oleh 2 orang atau lebih dimana pewawancara memberikan sebuah pertanyaan yang bersifat terbuka dan orang yang diwawancarai memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut.<sup>18</sup> Wawancara ini dilakukan agar mengetahui mekanisme dalam jual beli akun game *genshin impact* di *instagram*, serta untuk mengetahui kasus scam dan hackback. Dalam hal ini peneliti menetapkan enam informan sebagai narasumber antara lain yaitu, Muhammad Faiz Ardiansyah, Rizky A.R, Munif A.F selaku pembeli, dan Agus, berinisial M.Y.S, berinisial N.R selaku penjual.

## 2) Dokumentasi

Pengumpulan data melalui dokumentasi dilakukan dengan melalui buku-buku tentang dalil atau hukum, teori, pendapat yang berkaitan dengan penelitian ini.<sup>19</sup> Dokumentasi dilakukan dengan melalui foto transaksi jual beli akun game *genshin impact* di *instagram*.

## 5. Analisa Data

Dalam penelitian ini menggunakan metode analisis data yaitu metode deduktif. Metode deduktif merupakan pembahasan dengan diawali menjelaskan teori-teori serta dalil atau dalam ketentuan yang bersifat umum ke ketentuan yang bersifat khusus. Dalam hal ini, peneliti melakukan penelitian dengan menjelaskan teori akad jual beli, kemudian menjelaskan tentang tinjauan hukum Positif dan hukum Islam terhadap

---

<sup>18</sup> *Ibid.* 75.

<sup>19</sup> *Ibid.* 145

kasus *scam* dan *Hackback* jual beli akun game *genshin impact* di *instagram*.

## **F. Sistematika Pembahasan**

Untuk mempermudah dalam memberikan penjelasan serta pemahaman terhadap masalah dalam penelitian ini, maka penelitian ini ditulis dengan sistematika pembahasan sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian pustaka, kajian teori, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

### **BAB II JUAL BELI MENURUT HUKUM ISLAM DAN HUKUM POSITIF**

Bab ini membahas tentang jual beli dalam hukum Islam, dasar hukum jual beli, rukun dan syarat, jenis-jenis jual beli, jual beli yang dilarang, jual beli dalam hukum positif.

### **BAB III PRAKTIK JUAL BELI AKUN GAME *GENSHIN IMPACT* DI *INSTAGRAM***

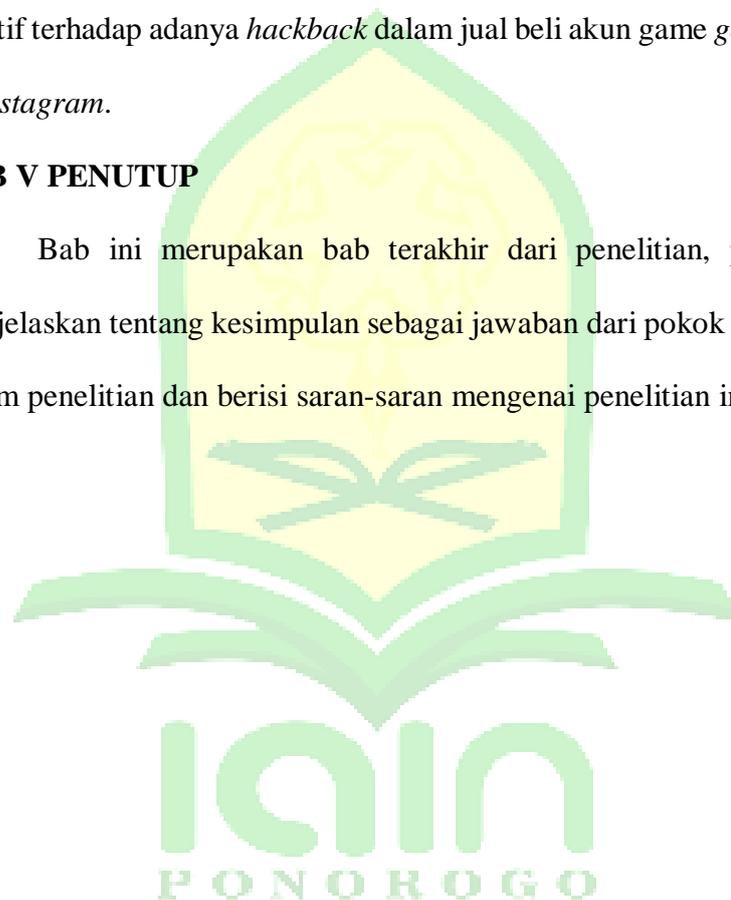
Bab ini menjelaskan gambaran umum tentang game online *genshin impact*, praktik jual beli akun game *genshin impact* di *instagram*, kasus *Scam* dan *HackBack* pada jual beli akun game *genshin impact* di *instagram*.

#### **BAB IV ANALISIS HUKUM POSITIF DAN HUKUM ISLAM TERHADAP KASUS *SCAM* DAN *HACKBACK* JUAL BELI AKUN GAME *GENSHIN IMPACT* DI *INSTAGRAM***

Bab ini membahas tentang bagaimana tinjauan hukum Positif dan hukum Islam terhadap adanya *scam* dalam jual beli akun game *genshin impact* di *instagram* dan bagaimana tinjauan hukum Islam dan hukum Positif terhadap adanya *hackback* dalam jual beli akun game *genshin impact* di *instagram*.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bab terakhir dari penelitian, pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan sebagai jawaban dari pokok permasalahan dalam penelitian dan berisi saran-saran mengenai penelitian ini.



## BAB II

### JUAL BELI MENURUT HUKUM ISLAM DAN HUKUM POSITIF

#### A. Jual Beli Dalam Hukum Islam

##### 1. Pengertian jual beli

Aktifitas jual beli merupakan bentuk ketaatan kita kepada Allah SWT, jika dilakukan dengan mematuhi ketentuan dan prinsip-prinsip dalam syariah Islam. Dalam Islam kegiatan jual beli juga termasuk ke dalam *amal tabarru'* (amal kebaikan). Adanya jual beli juga memberikan peluang untuk mendapatkan ridha Allah Swt. jika menghindari segala larangan yang sudah ditetapkan dalam islam, misalnya yaitu *gharar, riba, maisir*.

Kata jual beli berasal dari bahasa Arab yaitu *al-ba'i* yang berarti tukar menukar sesuatu dengan sesuatu yang lain. Maksud dari tukar sesuatu dengan sesuatu yang lain ini yaitu menukar suatu barang dengan barang, menukar suatu barang dengan harta yang senilai dengan harga barang, dan bisa menukar harta dengan harta.<sup>1</sup>

Beberapa ulama mendefinisikan jual beli secara berbeda-beda, diantaranya yaitu, menurut Sayyid Sabiq, jual beli merupakan pertukaran harta dengan harta atas dasar saling merelakan atau memindahkan hak milik dengan adanya sebuah pengganti yang dibenarkan.<sup>2</sup>

Menurut 'ulama Ḥanafīyah, jual beli terdapat dua makna, yaitu

##### a. Arti Khusus

---

<sup>1</sup> Abdul Rahman Ghazaly, *et.al.*, *Fiqh Muamalat*, cet. 1 (Jakarta: Kencana Prenada, 2010), 67.

<sup>2</sup> Sayyid Sabiq, *Fikih Sunnah 5*, Diterj. Abdurrahim dan Masrukhin, Cet. 5 (Jakarta: Cakrawala Publishing, 2009), 158.

Jual beli dalam makna khusus merupakan tukar menukar suatu barang dengan uang menurut cara yang sah dan khusus yaitu ijab qobul atau tanpa ijab qobul (*mu'āṭah*).<sup>3</sup> Manusia dalam melakukan transaksi sehari harinya, makna khusus inilah yang banyak digunakan.

#### b. Arti Umum

Jual beli dalam makna umum yaitu tukar menukar harta dengan harta lain menurut ketentuan yang sah dan khusus. Syarat harta tersebut yaitu harta tersebut harus mempunyai nilai dan bisa diambil manfaatnya.<sup>4</sup> Bisa dikatakan harta jika mempunyai nilai dan bisa bermanfaat, jika tidak mempunyai nilai dan tidak bisa dimanfaatkan tidak bisa disebut dengan harta. Dengan demikian definisi jual beli menurut Maḍhab Ḥanafī yaitu tukar menukar harta dengan harta, barang dengan barang, dan barang dengan harta dengan ketentuan yang sah dan khusus.<sup>5</sup>

Menurut Imam Syāfi'ī, jual beli diartikan sebagai praktik antara penjual dan pembeli dalam mengadakan jual beli barang yang dilandasi dengan saling meridhoi atau saling merelakan.<sup>6</sup> Definisi jual beli menurut Ibnu Ḥudamah (salah seorang 'ulama Mālikīyah) yaitu,

مُبَادَلَةُ الْمَالِ بِالْمَالِ تَمْلِيكًا وَتَمَلُّكًا

“Saling menukar harta dengan harta dalam bentuk pemindahan milik dan kepemilikan”.<sup>7</sup>

<sup>3</sup> Syaikh Abdurrahman Al-Juzairi, *Fikih 4 Madzhab Jilid 3*, ed. Fedrian Hasmand, Diterj. Nabhani Idris, cet. 1 (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2015), 263.

<sup>4</sup> Holilur Rohman, *Hukum Jual Beli Online*, ed. Nur kholis Majid (Pamekasan: Duta Media, 2020), 1.

<sup>5</sup> *Ibid.*

<sup>6</sup> *Ibid.* 270.

<sup>7</sup> Wahbah Az-Zuhaili dan Abdul Hayyie Al-Kattani, *Fiqh Islam Wa Adilatuhu*, Diterj. Abdull Hayyie Al-Khatani, *Jilid 5*, Cet. 1 (Jakarta: Gema Insani, 2011), 25.

Dari beberapa definisi di atas dapat dipahami bahwa jual beli merupakan suatu pertukaran atau perpindahan kepemilikan barang dengan barang, harta dengan harta ataupun barang dengan harta dengan unsur kerelaan dan rasa suka sama suka antara kedua pihak yang melakukan jual beli tersebut dengan ketentuan yang dibolehkan dalam syara'. Sebagai contoh si A menjual mobil dengan harga Rp 100 juta ke si B, lalu si B membeli mobil tersebut dengan uangnya senilai Rp 100 juta. Setelah itu, penjual menyerahkan mobil tersebut kepada pembeli, sedangkan pembeli memberikan uang yang senilai dengan harga mobil tersebut kepada penjual. Dalam hal ini barang dan harta mengalami perpindahan hak milik, penjual mendapatkan harta sedangkan pembeli mendapatkan barang.

## 2. Dasar hukum jual beli

Salah satu tujuan adanya jual beli yaitu untuk sarana tolong-menolong antara sesama manusia dalam hal kebaikan dengan berlandaskan dengan al-Qur'an dan Sunnah Rasulullah Saw. Jual beli ada karena manusia itu makhluk yang saling membutuhkan bantuan atau pertolongan orang lain, untuk itu jual beli ini sebagai jalan untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Jual beli juga akan menumbuhkan karakter manusia yang saling tolong menolong, rasa kebersamaan, dan rasa saling membutuhkan antara satu dengan yang lainnya. Berikut ini dasar hukum jual beli yaitu,

### a. Landasan Al-Qur'an

Allah berfirman dalam Surah al-Baqarah ayat 275

وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا

“Allah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba”

Allah berfirman dalam Surah al-Baqarah ayat 282,

...وَأَشْهِدُوا إِذَا تَبَايَعْتُمْ

“Dan ambillah saksi apabila kamu berjual beli”

Allah berfirman dalam Surah an-Nisa ayat 29

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

“Wahai orang-orang yang beriman, janganlah kamu memakan harta sesamamu dengan cara yang bathil (tidak benar), kecuali berupa perniagaan atas dasar suka sama suka di antara kamu. Janganlah kamu membunuh dirimu. Sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu”.<sup>8</sup>

Menurut Sayyid Qutb dalam Tafsir Fi Zilalil Qur’an, ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah Swt. melarang mereka ( orang yang mukmin) mengambil hak orang lain secara bathil. Secara bathil yang dimaksud diantaranya yaitu dengan cara menipu, berjudi, penyuapan, menimbun, dan segala jual beli yang telah dilarang oleh Rasulullah Saw. dan Allah Swt. jual beli memperbolehkan segala bentuk jual beli, jika jual beli tersebut tidak bertentangan dengan apa yang telah diajarkan oleh Rasulullah Saw.<sup>9</sup>

b. Sunnah

عَنْ رِفَاعَةَ بْنِ رَافِعٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ سُئِلَ: أَيُّ الْكَسْبِ أَطْيَبُ؟ قَالَ: ( عَمَلُ الرَّجُلِ بِيَدِهِ، وَكُلُّ بَيْعٍ مَبْرُورٍ ) رَوَاهُ الْبَيْهَقِيُّ وَصَحَّحَهُ الْحَاكِمِيُّ.

<sup>8</sup> Al-Qur’an, Surah Al-Baqarah (2) : 275, 282 ; Surah an-Nisa (4) : 29.

<sup>9</sup> Sayyid Qutb, “Tafsir Fi Zhilalil-Qur’an II, Juz IV : Bagian Akhir Surah Ali Imron Dan Permulaan Surah An Nisaa’,” (2012), hal. 341. <https://tafsirzilal.wordpress.com/2012/06/05/bahasa-indonesia-2/>

“Dari Rifā'ah Ibnu Rāfi' bahwa Nabi Shallallaahu 'alaihi wa Sallam pernah ditanya: Pekerjaan apakah yang paling baik?. Beliau bersabda: "Pekerjaan seseorang dengan tangannya dan setiap jual-beli yang bersih",”.<sup>10</sup>

Hadits di atas menerangkan bahwa segala bentuk pekerjaan atau profesi yang baik itu dengan usahanya sendiri, serta segala bentuk jual beli yang baik itu yang terhindar dari unsur penipuan, kecurangan dan hal-hal yang merugikan orang lain.<sup>11</sup>

Dalam kitab *Bulughul Maram* karya Ibn Hajar Al-Asqalanī yang diterjemahkan dan diulas oleh K.H Kahar Masyhur, dalam sebuah hadits yang diriwayatkan oleh Ibn Mājah dan Imam Baihaqī, bahwa Rasulullah Saw. bersabda,

إِنَّمَا الْبَيْعُ عَنْ تَرَاضٍ

“Dikatakan sebagai jual beli yang sah apabila masing masing pihak saling rela atau saling meridhai”<sup>12</sup>

Hadits ini mengandung arti bahwa jual beli sah jika antara penjual dan pembeli saling merelakan berpindahnya hak kepemilikan atas suatu barang atau harta yang dimilikinya. Dan jika masing masing pihak tidak rela atau ridha atas berpindahnya hak kepemilikan atas barang ataupun harta yang dimilikinya, maka hal ini bukanlah yang dinamakan dengan jual beli, karena syarat sahnya jual beli yaitu masing masing pihak saling rela atau meridhai.

### c. Ijma'

<sup>10</sup> Ibnu Hajar Al-Asqalany, *Bulughul Maram 1*, trans. Kahar Masyhur, cet. 1 (Jakarta: Rineka Cipta, 1992), 407.

<sup>11</sup> *Ibid.*

<sup>12</sup> *Ibid.*

Menurut Sayyid Sabiq dalam bukunya *Fiqh Sunnah V* yang di takhik dan di takhrij oleh Muhammad Nasiruddin Al-Albani, dijelaskan bahwa “semua umat muslim sepakat atas diperbolehkannya jual beli dan transaksi, sejak zaman Rasulullah saw. sampai zaman sekarang ini”.<sup>13</sup> Dalam hal ini menunjukkan bahwa segala bentuk jual beli yang sudah ditetapkan oleh Allah Swt. dan Rasulullah saw. hukumnya yaitu mubah sampai ada ijma’ lainnya yang membuat jual beli tersebut dilarang.

Hukum jual beli pada mulanya yaitu mubah, jual beli juga bisa menjadi wajib, sunnah, dan haram, apabila ada suatu hal yang mengakibatkan berubahnya hukum jual belinya. Jual beli hukumnya wajib karena keadaan darurat, contohnya demi menyelamatkan seseorang yang sedang kelaparan yang begitu parah dan bisa mengakibatkan hilangnya nyawa, maka seseorang membutuhkan makanan dan minuman dengan melakukan sebuah transaksi jual beli.<sup>14</sup>

Hukum jual beli juga bisa berubah menjadi sunnah dalam kondisi tertentu, misalnya ada seseorang yang memerlukan uang guna memenuhi kebutuhan rumah tangganya, dirinya menjadi pedagang bakso keliling, tetapi hasil yang didapatkan dari jualan baksonya masih sedikit guna memenuhi kebutuhan rumah tangganya, maka seseorang disunahkan untuk membeli bakso pedagang tersebut dengan niatan untuk membantu walaupun dirinya tidak dalam keadaan lapar. Hukum

---

<sup>13</sup> Sabiq, *Fikih Sunnah* 5, 159.

<sup>14</sup> Ghazaly, et.al., *Fiqh Muamalat*, 70.

jual beli juga bisa menjadi haram karena disebabkan hal-hal tertentu, misalnya menjual bangkai hewan ternak, menjual buah yang belum matang, menjual minuman *khamr*, dll.<sup>15</sup>

### 3. Rukun dan Syarat Jual Beli

Sebuah transaksi jual beli dikatakan sah apabila memenuhi rukun dan syaratnya. Para 'ulama dalam menetapkan rukun dalam jual beli terdapat sebuah perbedaan pendapat. Seperti halnya rukun jual beli menurut madhab Ḥanafī yaitu hanya ijab dan qabul karena menunjukkan adanya tindakan saling menukar barang maupun harta secara sukarela atau dengan saling meridhai baik itu dengan perkataan maupun dengan perbuatan. Bagi Madhab Ḥanafī, 'āqid, objek barang (*ma'qūd 'alayh*), dan adanya nilai tukar pengganti barang itu termasuk ke dalam syarat jual beli bukan rukun jual beli.

Selanjutnya para ahli fiqh berpendapat bahwa rukun yang terdapat dalam jual beli itu ada empat, diantaranya yaitu

#### a. Penjual dan Pembeli (ʿĀqid)

Jual beli dikatakan sah apabila terdapat penjual dan pembeli, dengan syarat kedua belah pihak tersebut sudah baligh dan memiliki akal sehat. Yang dimaksud memiliki akal sehat yaitu baik si penjual maupun pembeli tidak dalam keadaan sakit, misalnya orang gila atau orang yang sudah tidak waras, pengaruh obat-obatan, maupun orang yang lagi mabuk. Allah Swt berfirman dalam Surah an-Nisa ayat 5,

وَلَا تُؤْتُوا السُّفَهَاءَ أَمْوَالَكُمُ الَّتِي جَعَلَ اللَّهُ لَكُمْ قِيَامًا ...

<sup>15</sup> *Ibid.*

“Janganlah kamu serahkan kepada orang-orang yang belum sempurna akalannya harta (mereka yang ada dalam kekuasaan)-mu yang Allah jadikan sebagai pokok kehidupanmu...”<sup>16</sup>

Karena syarat sahnya ‘*āqid* itu harus baliqh, jual beli yang dilakukan oleh anak kecil tersebut tidak sah, namun bisa juga sah apabila objek yang diperjualbelikan tersebut bernilai murah atau tidak mahal contohnya permen ataupun makanan ringan. Dan jual beli yang dilakukan anak kecil juga sah karena adanya suruhan atau perintah dari kedua orang tuanya, disini yang menjadi penjual adalah orang tuanya sedangkan anak kecil tersebut hanya sebagai perantara atau sebagai utusan saja.<sup>17</sup>

b. Adanya barang yang diperjualbelikan (*Ma’qūd ‘Alayh*)

Syarat sahnya barang yang diperjualbelikan yaitu antara lain,

a) Barang dalam keadaan suci

Dalam hadits Jābir bin ‘Abdillah RA, menceritakan bahwa dirinya mendengar Rasulullah saw. bersabda pada tahun *Futuh* (Pembukaan) di Mekah, “Sesungguhnya Allah dan Rasulullah mengharamkan berjual beli khamr, bangkai, babi, dan berhala”.<sup>18</sup>

b) Bermanfaat

Barang yang dijadikan sebagai objek jual beli harus ada manfaatnya, baik itu manfaat jangka pendek maupun manfaat jangka panjang. Jual beli tidak akan sah jika barang yang dijadikan jual beli tidak ada manfaatnya. Contohnya yaitu jual beli kotoran

<sup>16</sup> Al-Qur’an, Surah an-Nisa (4) : 5.

<sup>17</sup> Ahmad Sarwat, *Fiqh Jual-Beli*, ed. Fatih (Jakarta Selatan: Rumah Fiqih, 2018), 13.

<sup>18</sup> Al-Asqalany, *Bulughul Maram 1*, 408.

sapi, jual beli barang usang atau cacat, menjual obat yang tidak memiliki khasiat untuk kesehatan, dll.

c) Barang milik sendiri

Artinya barang tersebut harus berada dibawah kendali seseorang dan dipelihara. Dengan demikian tidak disahkan jual beli barang yang bukan miliknya atau jual beli barang tanpa izin dari pemilik barang tersebut.<sup>19</sup> Contohnya, menjual tanah yang bukan miliknya sendiri atau menjual tanah tanpa sepengetahuan dari pemilik tanah tersebut.

d) Dapat diserahkan

Barang yang diperjualbelikan sebaiknya dapat diserahkan pada saat akad berlangsung. Jual beli barang yang tidak dapat diserahkan dianggap tidak sah, meskipun barang tersebut dimiliki oleh penjual. Seperti menjual ayam yang terlepas, menjual burung yang terbang di udara dan hasil tangkapan ikan yang terlepas di laut.<sup>20</sup>

c. *Ṣighāt* (Ijab dan Qobul)

Segala sesuatu yang menunjukkan rasa suka sama suka antara kedua pihak baik dari pembeli maupun penjual, hal ini dinamakan dengan ijab dan qobul. Ijab menurut jumhur ‘ulama yaitu segala sesuatu yang muncul dari pihak penjual yang menunjukkan keridhaan atas berpindahnya barang atau harta miliknya. Sebagai contoh, petani

<sup>19</sup> Koko Khoerudin dan Hariman Surya Siregar, *Fikih Muamalah: Teori Dan Implementasi*, ed. Pipih Latifah, Cet. 1 (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), 128.

<sup>20</sup> Az-Zuhaili and Al-Kattani, *Fiqh Islam Wa Adilatuhu*, 37.

mengatakan kepada pihak pembeli, “Saya menjual beras ini kepadamu dengan harga Rp 12.000 per kilonya”.

Sedangkan qobul yaitu, segala sesuatu yang timbul dari pihak pembeli yang menunjukkan keridhaanya atas berpindahnya harta atau barang miliknya. Sebagai contoh, pembeli menjawab perkataan dari pembeli, “Saya beli beras ini sekilo dengan harga yang sudah anda sebutkan senilai Rp 12.000 secara tunai”.<sup>21</sup>

Bentuk ijab qobul ada dua yaitu,

1. Perkataan dan mewakili dengan sesuatu seperti sebuah tulisan maupun seorang utusan

Sebagai contoh, penjual menuliskan surat yang berisikan perkataan ijab, ” saya menjual sebidang tanah ini kepadamu seharga Rp 30 juta”. Atau penjual mengutus seseorang kepada pembeli untuk mengatakan hal sama dengan di atas, dan pembeli menerimanya maka jual beli ini sah-sah saja.<sup>22</sup> Jual beli dengan isyarat (seseorang yang bisu) juga sah karena isi hatinya sudah diungkapkan melalui isyarat, yang bisa dimaknai dengan perkataan melalui lidah.

2. Tanpa ijab dan qobul (*Mu'āṭah*)

*Ba'i Mu'āṭah* atau *ba'i Murāwāḍah* ialah jual beli tanpa adanya ijab qobul (*mu'āṭah*) dan hanya berdasarkan kecocokan kedua belah pihak atas barang dan harga.<sup>23</sup> Misal, penjual memberi

<sup>21</sup> Sarwat, *Fiqh Jual-Beli*, 15.

<sup>22</sup> Al-Juzairi, *Fikih 4 Madzhab Jilid 3*, 276.

<sup>23</sup> Az-Zuhaili dan Al-Kattani, *Fiqh Islam Wa Adilatuhu*, 31.

tulisan harga pada barang yang dijualnya, dan pembeli mengambil barang tersebut dan langsung membayarnya tanpa adanya ucapan ijab qabul.

Menurut maḏhab Ḥanafī, Mālīkī, dan Hambali berpendapat bahwa jual beli tersebut tetap sah jika sudah lazim dilakukan dan adanya sebuah unsur keridhoan antara masing-masing pihak. Karena sekarang ini banyak orang-orang yang melakukan transaksi jenis ini dan tidak ada unsur keberatan dari siapa pun. Dengan begitu, kebiasaan seperti ini bisa dinamakan sebagai ijma' umat. Jadi, adanya unsur keridhaan sudah menjadi bukti yang cukup untuk mengatakan bahwa jual beli ini tetap sah.<sup>24</sup>

d. Adanya nilai tukar pengganti barang

Nilai tukar pengganti barang juga termasuk unsur yang penting dalam jual beli. 'Ulama fiqh membedakan nilai tukar menjadi dua yaitu *Thaman* dan *Si'r*. *Thaman* merupakan harga pasar yang berlaku di antara kehidupan masyarakat dan bersifat nyata. Sedangkan *Si'r* adalah modal barang yang seharusnya diberikan oleh konsumen kepada pedagang sebelum konsumen membeli barang di pedagang. Dengan begitu, harga barang menurut 'ulama fiqh ada dua yaitu harga antara pedagang dengan pedagang dan harga antara pedagang dengan konsumen.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> *Ibid.*

<sup>25</sup> Ghazaly, *et.al.*, *Fiqh Muamalat*, 76.

#### 4. Bentuk-Bentuk Jual Beli

Adapun bentuk-bentuk *ba'i* dari berbagai tinjauan, antara lain :

- a. Ditinjau dari objek akad jual beli
  - a) Tukar-menukar barang dengan harta (berupa uang). Contohnya, menukar beras dengan uang atau menukar uang dengan pena.
  - b) Tukar-menukar barang dengan barang atau biasa dikenal dengan barter. Contohnya, menukar buah jeruk dengan buah apel.
  - c) Tukar-menukar harta dengan harta. Misalnya, menukar uang *euro* dengan uang rupiah.
- b. Ditinjau dari waktu serah terima
  - a) Barang dan uang diserahkan secara tunai
  - b) Di bayar lebih dahulu dan barang akan diberikan pada waktu yang sudah ditentukan kedua pihak. Hal ini bisa disebut jual beli *salam* (pesanan).
  - c) Barang diterima dahulu dan uangnya diberikan pada waktu yang sudah disepakati para pihak. Hal ini dinamakan dengan *ba'i ajal* (jual beli tidak langsung). Contohnya, seseorang membeli motor secara kredit.
  - d) Dan barang serta uang tidak diserahkan secara tunai, atau disebut dengan *ba'i dain bi dain* (jual beli utang dengan utang).
- c. Ditinjau dari penetapan harga
  - a) Jual beli dengan tawar menawar ( *ba'i musawwamah* ), merupakan jual beli dimana penjual menetapkan harga pada barang dagangannya tanpa menyebutkan harga pokok barang

tersebut dan memperbolehkan pihak pembeli untuk menawar barang tersebut.

b) Jual beli dimana penjual menyebutkan harga pokok dan selanjutnya menyebutkan harga jual pada barang yang dijual tersebut. Jual beli ini dinamakan dengan *ba'i amanah*. Ba'i ini memiliki tiga bentuk, antara lain,

1. *Ba'i al Wadh'iiyah*, yaitu jual beli dimana penjual menyebutkan harga pokok barang dan menjualnya dengan harga dibawah harga pokok barang tersebut. Contoh, penjual berkata, "Saya membeli sarung ini seharga Rp 35.000, dan saya jual dengan potongan harga 15% dari harga pokok".
2. *Ba'i Murābahah*, yaitu jual beli dimana pihak penjual menyebutkan harga barang beserta labanya. Contoh, penjual berkata, "Barang ini saya beli dengan harga Rp 30.000, dan saya akan menjualnya dengan patokan harga Rp 35.000".
3. *Ba'i Taufiyah*, yaitu jual beli dimana pihak penjual menyebutkan harga pokok, lalu menjualnya dengan harga yang sama. Contoh, penjual berkata, "Baju itu saya beli dengan harga Rp. 60.000, dan akan saya jual dengan harga yang sama dengan harga pokok tersebut".<sup>26</sup>

d. Jual beli *Ṣaḥih*

---

<sup>26</sup> Yusuf Al-Subaily, *Fiqh Perbankan Syariah: Pengantar Fiqh Muamalat Dan Aplikasinya Dalam Ekonomi Modern*, trans. Erwandi Tarmizi (Riyadh: R. Gesit Prasasti Alam, 2021), 4.

Akad *ṣāḥih* adalah akad yang sejak awalnya sesuai dengan syariat (dengan rukun yang terpenuhi secara lengkap) atau tidak terkait dengan hak orang lain, serta tidak ada khiyar di dalamnya. Akad ini membawa konsekuensi hukum, yaitu perpindahan kepemilikan barang dan penyerahan harga.<sup>27</sup>

e. Jual beli batil

Jual beli batil adalah bentuk jual beli yang salah satu rukun dan syaratnya tidak terpenuhi, atau jual beli yang objek akad tidak bisa di serah terimakan, seperti jual beli yang dilakukan anak-anak, orang gila, serta barang-barang diharamkan oleh syara“ seperti babi, khamar, dan narkoba.

f. Jual beli *faṣid*

Akad *faṣid* adalah akad yang secara asal disyariatkan, tetapi terdapat masalah atas sifat akad tersebut. Seperti jual beli *majhul* (barang tidak dispesifikan secara jelas) yang dapat mendatangkan perselisihan. Misalnya, menjual tanah tanpa menentukan tanah mana yang akan dijual dari tanah yang dimilikinya. Menurut mayoritas para ulama, kedua akad ini tidak diakui adanya pemindahan kepemilikan.<sup>28</sup>

## 5. Jual Beli Terlarang

Ada dua bentuk jual beli yang terlarang. *Pertama*, jual beli terlarang dan hukumnya tidak sah yang disebabkan karena tidak terpenuhinya syarat

<sup>27</sup> Dimyauddin Djuwani, *Pengantar Fiqh Muamalah* (Yogyakarta: pustaka Pelajar, 2008),

<sup>28</sup> *Ibid*, 82.

dan rukun dalam jual beli. *Kedua*, jual beli terlarang namun hukumnya tetap sah, yaitu jual beli hukumnya sah karena telah memenuhi syarat dan rukunnya, namun ada sebuah faktor yang menyebabkan jual beli tersebut menjadi terlarang.

a. Jual beli terlarang dan hukumnya tidak sah. Bentuk jual beli terlarang dan hukumnya tidak sah antara lain :<sup>29</sup>

1) Terlarang karena barang. Barang yang haram maupun najis, tidak boleh diperjualbelikan, seperti, anjing, babi, bangkai kecuali (bangkai ikan dan belalang), khamr (minuman keras), berhala.

Allah swt berfirman dalam surah al-Maidah ayat 90,

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

Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkurban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah adalah perbuatan keji (dan) termasuk perbuatan setan. Maka, jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung.<sup>30</sup>

Menurut Sayyid Sabiq dalam kitabnya *fiqh Sunnah V*, mengatakan bahwa dalam hadits Jabir, dia mendengar Rasulullah saw. bersabda,

إِنَّ اللَّهَ وَرَسُولَهُ حَرَّمَ بَيْعَ الْخَمْرِ وَالْمَيْتَةِ وَالْخِنْزِيرِ وَالْأَصْنَامِ

“Sesungguhnya Allah beserta Rasul-nya telah mengharamkan khamr, bangkai, babi, dan patung (berhala)”.<sup>31</sup>

Dan juga Rasulullah melarang jual beli anggur kepada orang yang berniat untuk menjadikan anggur ini menjadi khamr.

<sup>29</sup> Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, cet. 8 (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), 78–83.

<sup>30</sup> Al-Qur'an, Surah Al-Maidah (5) : 90.

<sup>31</sup> Sabiq, *Fikih Sunnah 5*, 163.

Rasulullah saw bersabda, “Barangsiapa menyimpan buah anggur pada saat pemetikan sampai dia menjualnya kepada orang Yahudi, orang Nasrani, atau orang yang menjadikannya sebagai khamr, maka dia telah menceburkan dirinya ke neraka dengan sepengetahuannya”.<sup>32</sup>

Menurut empat madhhab, bentuk jual beli yang dilarang karena *ma'qud 'alayh*-nya tidak boleh diperjualbelikan. Seperti, jual beli sperma binatang jantan (*madhāmīn*) dan jual beli hewan yang masih dalam kandungan (*malaqīh*). Jual beli ini hukumnya tidak sah karena terdapat larangan-larangan dalam hadits yang shahih.<sup>33</sup> Mengenai larangan jual beli sperma, didasarkan pada sabda Rasulullah Saw,

عَنْ ابْنِ عُمَرَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنْ عَسْبِ  
الْفَخْلِ (رواه البخاري)

“Dari Ibnu Umar r.a, berkata bahwa Rasulullah saw, telah melarang menjual air mani (sperma) hewan jantan”.<sup>34</sup>

Rasulullah melarang jual beli sperma hewan jantan ini disebabkan sperma hewan jantan tersebut nilainya tidak dapat ditentukan, kuantitasnya tidak diketahui, dan tidak dapat diserahterimakan. Mayoritas ‘ulama mengharamkannya, baik dalam bentuk jual beli maupun penyewaan, namun, diperbolehkan memberikan sesuatu sebagai imbalan air mani pejantan dengan tanpa

<sup>32</sup> *Ibid*, 187.

<sup>33</sup> Az-Zuhaili and Al-Kattani, *Fiqh Islam Wa Adilatuhu*, 165.

<sup>34</sup> Ghazaly, *et.al.*, *Fiqh Muamalat*, 81.

terikat syarat apapun. Menurut pendapat Ḥasan dan Ibn Sīrīn, diriwayatkan dari Malik, dan merupakan salah satu pendapat yang dimiliki para ulama madḥab Syāfi'ī dan Hambali, bahwa boleh menyewakan binatang pejantan untuk mengawini betina dalam kurun waktu tertentu.<sup>35</sup>

2) Jual beli yang tidak jelas (Gharar). Segala sesuatu jual beli yang sifatnya belum jelas baik itu barangnya, harganya, ukurannya, asal usulnya, maupun masa pembayarannya, hukumnya yaitu haram untuk diperjualbelikan karena jual beli ini mengandung unsur penipuan yang dapat merugikan baik dari pihak penjual maupun pembeli. Berikut yang termasuk jual beli yang tidak jelas.

a) Menjual buah sebelum tampak membaik.

Menurut Imam Syāfi'ī berkata bahwa “ apabila seseorang membeli beberapa jenis buah yang belum matang, maka jual beli dianggap rusak atau batal, karena Rasulullah saw. melarang menjual buah sebelum matang ”. <sup>36</sup> Rasulullah ﷺ bersabda,

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ  
نَهَى عَنْ بَيْعِ الثَّمَارِ حَتَّى تُزْهِيَ فَقِيلَ لَهُ وَمَا تُزْهِي قَالَ حَتَّى تَحْمَرَ

“Dari Anas bin Malik RA, bahwa Rasulullah Saw melarang untuk menjual buah yang belum matang. Lalu seseorang bertanya, “Apa tanda matangnya?” Beliau menjawab, “saat warnanya merah”.<sup>37</sup>

<sup>35</sup> Sabiq, *Fikih Sunnah* 5, 170.

<sup>36</sup> Imam Syafi'i, *Ringkasan Kitab Al-Umm Jilid 3*, ed. Eddy Fr dan Titi Tartilah, Diterj. Muhammad Yasir Abd Mutholib, cet. 12 (Jakarta: Pustaka Azzam, 2013), 131.

<sup>37</sup> Ghazaly, et.al., *Fiqh Muamalat*, 82.

b) Menjual sesuatu yang tidak ada

Para imam madhhab menyepakati bahwa jual beli barang yang tidak ada atau adanya kemungkinan barang itu tidak ada, maka jual beli ini hukumnya tidak sah. Seperti, jual beli anak hewan yang masih dalam kandungan, menjual burung yang terbang di langit, menjual mutiara kerang yang masih di laut, dll. Semua jual beli seperti ini dilarang oleh mayoritas ‘ulama fiqh karena objek yang diperjualbelikannya tidak nyata.<sup>38</sup> Rasulullah Saw bersabda,

وَعَنِ ابْنِ مَسْعُودٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ ﷺ ( لَا تَشْتَرُوا  
الَسَّمَكَ فِي الْمَاءِ; فَإِنَّهُ غَرْرٌ ) رَوَاهُ أَحْمَدُ, وَأَشَارَ إِلَى أَنَّ الصَّوَابَ  
وَقَفُّهُ

“Dari Ibnu Mas'ud Ra berkata, bahwa Rasulullah Saw bersabda: "*Janganlah membeli ikan dalam air karena ia tidak jelas.*",". Riwayat Ahmad. Ia memberi isyarat bahwa yang benar hadits ini mauquf.<sup>39</sup>

3) Jual beli dengan syarat

Jual beli syarat yaitu jual beli yang dilakukan menggunakan syarat-syarat yang tidak ada hubungannya dengan rukun dan syarat sahnya berjual beli dan syarat tersebut dapat merugikan salah satu pihak baik itu penjual maupun pembeli. Misalnya, seorang penjual berkata kepada pembeli, “Saya akan jual tanah ini kepadamu dengan syarat kamu harus menikah denganku”. Dan sebaliknya pembeli

<sup>38</sup> Az-Zuhaili dan Al-Kattani, *Fiqh Islam Wa Adilatuhu*, 93.

<sup>39</sup> Ibnu Hajar Al-Asqalany, *Bulughul Maram*, Ver. 2 (Tasikmalaya: Pustaka Hidayah, 2008), [https://alquran-sunnah.com/kitab/bulughul-maram/index.html?page=source%2F7.Bab Jual Beli%2F2. Bab Khiyar.htm](https://alquran-sunnah.com/kitab/bulughul-maram/index.html?page=source%2F7.Bab%20Jual%20Beli%2F2.Bab%20Khiyar.htm). Diakses pada 22 Desember 2023.

berkata, “ Saya akan membeli tanah ini dengan syarat dirimu saya nikahi”.<sup>40</sup> Larangan jual beli ini berdasarkan sabda Rasulullah saw,

أَقْوَامٌ يَشْتَرُونَ شُرُوطًا لَيْسَتْ فِي كِتَابِ اللَّهِ مَا كَانَ مِنْ شَرْطٍ لَيْسَ فِي كِتَابِ اللَّهِ عَزَّ وَجَلَّ فَهُوَ بَاطِلٌ وَإِنْ كَانَ مِائَةً شَرْطٍ كِتَابُ اللَّهِ أَحَقُّ وَشَرْتُ اللَّهُ أَوْثَقُ

“Syarat apapun yang tidak pernah dijelaskan pada Kitābullah, maka persyaratannya batal walaupun dia mensyaratkan seratus kali, karena Kitābullah lebih berhak untuk ditunaikan dan syarat Allah lebih kuat”.<sup>41</sup>

- 4) Jual beli yang menyebabkan kemaksiatan, kemudharatan, dan kemusyrikan

Dalam agama Islam, jual beli yang dapat menimbulkan kemaksiatan, kemudharatan serta kemusyrikan dilarang untuk diperjualbelikan, Contohnya, jual beli berhala, jual beli obat-obatan terlarang (narkoba), jual beli buku porno. Dengan adanya larangan ini dapat mencegah dan menjauhkan seseorang untuk melakukan perbuatan dosa dan maksiat. Allah berfirman dalam surah Al Maidah ayat 2

...وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ

”...dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan”.<sup>42</sup>

- 5) Dilarang karena ada unsur penganiayaan

<sup>40</sup> Ghazaly, et.al., *Fiqh Muamalat*, 83.

<sup>41</sup>“Hadits Muslim Nomor 2763,” Ilmu Islam, 2023, <https://ilmuislam.id/hadits/26748/hadits-muslim-nomor-2763>, diakses pada tanggal 22 Desember 2023.

<sup>42</sup> Ghazaly, et.al., *Fiqh Muamalat*, 83.

Haram hukumnya jual beli yang mengakibatkan penganiayaan. Contohnya, jual beli anak kambing yang masih membutuhkan induknya. Jual beli seperti ini terdapat unsur penganiayaan terhadap anak kambing karena dipisahkan dari induknya.

6) Jual beli *Muḥāqolah*

Yaitu jual beli tanaman yang masih berada di sawah atau diladang atau buah-buahan yang masih berada ditangkainya. Seperti, menjual gandum atau padi yang masih berada di bulirnya atau menjual ubi yang masih di tanah. Bentuk jual beli ini dilarang karena adanya kesamaran pada barang yang diperjualbelikan dan adanya unsur penipuan.

7) Jual beli *Mukhāzarah*

Yaitu menjual biji-bijian dan buah-buahan sebelum waktunya matang atau belum siap dipanen.

8) Jual beli *Mulāmasah*

Yaitu jual beli dengan cara sentuh menyentuh. Misalnya, seseorang menyentuh pakaian temannya, dan temannya berkata, "Aku jual pakaianku yang kamu sentuh dengan harga sekian". Hal seperti ini dilarang karena adanya unsur tipuan dan mengakibatkan kerugian bagi salah satu pihak.

9) Jual beli *munābazah*

Yaitu jual beli dengan cara lempar melempar. Misalnya, seseorang berkata, "Hei, Lemparkanlah barang yang ada padamu

kepadaku, lalu saya akan melemparkan barang yang ada padaku kepadamu (Barter)”. Jual beli seperti ini dilarang karena dilakukan tanpa adanya satu pihakpun yang mengetahui barang yang mereka lemparkan dan kemungkinan terdapat unsur penipuan yang dapat merugikan salah satu pihak.

#### 10) Jual beli *Muzābanah*

Yaitu menjual buah yang masih basah dengan buah yang kering. Seperti, menjual kurma basah (*ruthob*) dengan kurma kering (*tamar*).

Larangan jual beli di atas didasarkan pada sabda Rasulullah Saw,

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ، قَالَ: نَهَى رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنْ بَيْعِ الْمُحَافَلَةِ، وَالْمُزَابَنَةِ، وَالْمُخَاضِرَةِ، وَالْمَلَامَسَةِ، وَالْمُنَابَذَةِ

“Dari Anas bin Mālik Ra, berkata bahwa Rasulullah saw telah melarang jual beli *Muḥāqalah*, *Muzābanah*, *Mukhāḍarah*, *Mulāmasah* dan *Munābāzah*.<sup>43</sup>

#### b. Jual beli terlarang karena merugikan pihak lain

##### a) Jual beli di atas jual beli saudaranya.<sup>44</sup>

Jual beli yang dilakukan saat seseorang yang masih melakukan akad hukumnya haram. Ibnu ‘Umar meriwayatkan bahwa Rasulullah Saw bersabda,

لَا يَبِيعُ بَعْضُكُمْ عَلَى بَيْعِ أَخِيهِ

“Janganlah seseorang dari kalian melakukan jual beli di atas jual beli saudaranya”.

<sup>43</sup> Ibnu Hajar Al-Asqalany, *Kitab Fathul Baari : Penjelasan Kitab Shahih Al Bukhari*, Di Tahqiq Syaikh Abdul Aziz Abdullah bin Baz. ed. Ahmad Zamroni, Diterj. Amiruddin, Jilid 12 (Jakarta: Pustaka Azzam, 2010), 366.

<sup>44</sup> Sabiq, *Fikih Sunnah* 5, 178.

Contoh jual beli di atas jual beli saudaranya yaitu: seseorang yang membeli barang atau sesuatu yang lainnya dan masih dalam masa *khiyar* atau baik penjual maupun pembeli belum menentukan untuk membatalkan atau melanjutkan pada akad jual beli pada barang tersebut. Atau seseorang menawarkan kepada pembeli untuk membatalkan akadnya dengan pihak pembeli pertama dengan berjanji dirinya akan membeli barang yang akan dijual kepada pembeli pertama dengan harga yang lebih tinggi .

b) Penimbunan

Yaitu membeli barang dan menyimpannya dengan maksud agar barang yang beredar di masyarakat menjadi sedikit dan barang yang disimpannya dijual lagi dengan harga yang lebih mahal karena kebutuhan masyarakat atas barang tersebut. Adanya penimbunan menyebabkan masyarakat mengalami kerugian karena harga barang semakin mahal.

Penimbunan jelas hukumnya yaitu haram dan terlarang karena merupakan bentuk perbuatan yang mencerminkan ketamakan, kerakusan, akhlak yang buruk, serta membuat rugi masyarakat.

Abū Dāwūd, Tirmizi dan Muslim meriwayatkan dari Mamar bahwasanya Rasulullah saw. bersabda,

مَنْ خَتَرَ فَهُوَ خَا طِيءٌ

“Siapa saja yang menimbun, maka dia adalah orang yang berdosa” .<sup>45</sup>

---

<sup>45</sup> *Ibid*, 206.

c) Menjual barang rampasan atau curian

Bagi setiap muslim, diharamkan untuk membeli suatu barang, dan dia mengetahui bahwa barang tersebut diambil dengan cara yang tidak dibenarkan oleh syara', misalnya merampas harta atau mencuri harta dari orang lain. Oleh karena itu, apabila dia membelinya, sedangkan dia mengetahui asal usul barang tersebut, maka dirinya dan penjual telah melakukan dosa. Bayhaqī meriwayatkan bahwa Rasulullah saw. Bersabda,

مَنْ اشْتَرَى سِرْقَةً وَهُوَ يَعْلَمُ أَنَّهَا سِرْقَةٌ فَقَدْ اشْتَرَكَ فِي عَارِهَا وَإِشْمِهَا  
 “Barang siapa membeli barang curian sementara dia mengetahui bahwa barang itu adalah curian, maka dia ikut serta dalam aib dan dosanya”.<sup>46</sup>

d) Jual beli dengan menghadang barang yang didatangkan dari luar (kota/pasar)

Menghadang barang sebelum masuk ke kota atau pasar dengan tujuan agar dapat membeli barang tersebut dengan harga yang lebih murah, dan kemudian menjualnya lagi di pasar dengan harga yang lebih murah lagi. Para pedagang lainnya yang belum mengetahui harga pasar akan dirugikan karena adanya tindakan tersebut.<sup>47</sup> Imam Muslim meriwayatkan dari Abū Hurairah bahwa Rasulullah saw. melarang untuk menghadang barang yang didatangkan dari luar. Beliau bersabda,<sup>48</sup>

<sup>46</sup> *Ibid*, 186.

<sup>47</sup> Ghazaly, et.al., *Fiqh Muamalat*, 86.

<sup>48</sup> Sabiq, *Fikih Sunnah* 5, 215.

لَا تَلَقُّوا الْجَلْبَ. فَمَنْ تَلَقَّاهُ فَاشْتَرَى مِنْهُ فَإِذَا أَتَى سَيِّدَهُ السُّوقَ فَهُوَ بِالْخِيَارِ

“Janganlah kalian menghadang barang yang dibawa dari luar. Siapa saja yang menghadangnya lalu membeli sebagian darinya, apabila pemiliknya sampai ke pasar, maka dirinya memiliki hak khiyar”.

## B. Jual Beli Dalam Hukum Positif

### 1. Pengertian Jual Beli

Jual beli yaitu suatu perjanjian yang dibuat antara penjual dan pembeli dan terdapat suatu kewajiban bagi pihak penjual untuk menyerahkan barang yang diperjualbelikan kepada pembeli dan berhak menerima harga. Selain itu, pembeli berkewajiban untuk membayar harga dan berhak menerima objek tersebut. Sehingga dalam definisi tersebut mengandung suatu unsur yaitu, adanya subjek hukum (penjual dan pembeli), adanya kesepakatan antara penjual dan pembeli tentang barang dan harga, adanya hak dan kewajiban yang timbul antara pihak penjual dan pembeli.<sup>49</sup> Selain itu, jual beli menurut KUHPerdara pasal 1457 yaitu “suatu persetujuan dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu barang, dan pihak yang lain untuk membayar harga yang dijanjikan”.<sup>50</sup>

Dalam Undang Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dalam pasal 1 angka 2 bahwa Transaksi Elektronik

<sup>49</sup> Salim, *Hukum Kontrak: Teori Dan Teknik Penyusunan Kontrak* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), 49.

<sup>50</sup> Mahkamah Agung RI, “Kitab Undang Undang Hukum Perdata,” Jdih Mahkamah Agung, Diakses pada 1 Juni 2024, <https://jdih.mahkamahagung.go.id/legal-product/kitab-undang-undang-hukum-perdata/detail>.

adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya.<sup>51</sup>

Selanjutnya menyangkut penyelesaian hukum jika terjadi sengketa antara para pihak yang melakukan jual beli melalui transaksi elektronik tersebut. Persoalan tersebut akan menjadi semakin rumit, jika para pihak berada dalam wilayah negara yang berbeda, menganut sistem hukum yang berbeda pula.<sup>52</sup> Hal ini bisa terjadi, karena informasi elektronik merupakan dunia maya yang tidak mengenal batas-batas kenegaraan dan dapat di akses dari berbagai belahan dunia manapun selama masih terdapat jaringan ekonomi elektronik.

Kontrak elektronik dalam transaksi elektronik, harus memiliki kekuatan hukum yang sama dengan kontrak konvensional. Oleh karena itu, kontrak elektronik harus juga mengikat para pihak sebagaimana pasal 18 ayat (1) UU ITE menyebutkan bahwa “transaksi elektronik yang dituangkan ke dalam kontrak elektronik mengikat para pihak”.<sup>53</sup>

## 2. Syarat-Syarat Jual Beli

Pasal 17 UU ITE menyatakan bahwa transaksi elektronik dapat dilakukan dalam lingkup publik atau privat.<sup>54</sup> Transaksi elektronik adalah hubungan hukum yang dilakukan secara elektronik dengan menggunakan jaringan komputer dan telekomunikasi, difasilitasi oleh internet. Syarat

---

<sup>51</sup> Indonesia, “Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.”

<sup>52</sup> Krista Yitawati, Anik Tri Haryani, and Sigit Sapto Nugroho, *Hukum Dan Teknologi*, ed. Farkhani (Solo: Pustaka Iltizam, 2017), 12.

<sup>53</sup> *Ibid.*

<sup>54</sup> Pasal 17 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

sahnya perjanjian tergantung pada keandalan sistem elektronik yang digunakan. Perjanjian dianggap sah jika semua komponen sistem elektronik dapat dipercaya dan berfungsi dengan baik.<sup>55</sup>

Dalam perspektif hukum, perikatan yaitu suatu hubungan hukum antara subyek hukum, berdasarkan mana satu pihak berkewajiban atas suatu prestasi sedangkan pihak yang lain berhak atas prestasi tersebut. Perjanjian sebagai sumber perikatan maka sahnya perjanjian menjadi sangat penting bagi para pihak yang melakukan kegiatan perdagangan. Menurut pasal 1320 KUH Perdata sahnya suatu perjanjian meliputi syarat subyektif dan syarat obyektif.<sup>56</sup>

Berdasarkan ketentuan pasal 1320 KUHPerdata, untuk sahnya suatu perjanjian diperlukan syarat-syarat sebagai berikut:

- a. Sepakat mereka yang mengikatkan dirinya.
- b. Kecakapan untuk membuat suatu perikatan.
- c. Suatu hal tertentu.
- d. Suatu sebab yang halal.<sup>57</sup>

Dua syarat yang pertama tersebut, dinamakan sebagai syarat subjektif, karena kedua syarat tersebut mengenai orang-orangnya atau subyek hukum yang melakukan perjanjian. Dan dua syarat yang terakhir dinamakan sebagai syarat objektif karena keduanya berkaitan dengan

---

<sup>55</sup> Yitawati, et.al., *Hukum Dan Teknologi*, 14.

<sup>56</sup> Martha Eri Safira, *Hukum Perdata*, ed. Sofyan Hadi Nata, Ed.1 (Ponorogo: Nata Karya, 2017), 87.

<sup>57</sup> *Ibid*, 87.

perjanjiannya itu sendiri atau objek dari perbuatan hukum yang dilakukan itu.

Maksud dari syarat yang pertama yaitu, bahwa para pihak yang melaksanakan perjanjian tersebut harus bersepakat, setuju atau sepakat mengenai hal-hal yang pokok dari perjanjian yang diadakan itu.

Syarat yang kedua tersebut menunjukkan bahwa orang yang membuat suatu perjanjian harus cakap menurut hukum. Setiap orang yang sudah dewasa atau baliqh dan berakal adalah cakap menurut hukum.<sup>58</sup>

Maksud dari syarat ketiga tersebut yaitu, Suatu hal tertentu ini mengacu kepada apa (objek) yang diperjanjikan dalam perjanjian tersebut. Barang atau objek tersebut paling sedikit harus ditentukan jenisnya. bahwa barang tersebut sudah ada atau sudah berada ditangannya si berutang pada waktu perjanjian dibuat, tidak diharuskan oleh undang-undang.<sup>59</sup>

Dan syarat yang terakhir yaitu bahwa Suatu sebab yang halal merujuk pada isi dari perjanjian itu sendiri. Dalam konteks ini, sebab dari suatu perjanjian adalah isi dari perjanjian tersebut. Misalnya, dalam perjanjian jual beli, satu pihak menginginkan uang sementara pihak lainnya menginginkan hak milik atas barang yang dijual. Sebab ini harus halal, artinya isi perjanjian tersebut harus sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku serta tidak melanggar norma ketertiban dan kesusilaan.<sup>60</sup>

---

<sup>58</sup> Subekti, *Hukum Perjanjian* (Jakarta: Intermasa, 1985), 17.

<sup>59</sup> *Ibid.*

<sup>60</sup> *Ibid.*, 19.

### 3. Hak Dan Kewajiban

Penjual mempunyai kewajiban yaitu, penjual harus menyerahkan hak milik atas barang yang diperjualbelikan ke pembeli, dan penjual mempunyai hak menerima sesuatu yang senilai dengan harga barang yang diperjualbelikan tersebut dari pembeli.<sup>61</sup> Penyerahan harus dilakukan di tempat barang yang dijual itu berada pada waktu penjualan, jika tentang hal itu tidak diadakan persetujuan lain.<sup>62</sup> Dan penjual harus menanggung terhadap cacat-cacat yang tersembunyi pada objek barang yang diperjualbelikan tersebut.<sup>63</sup>

Penjual wajib menyatakan dengan jelas, untuk apa ia mengikatkan dirinya, janji yang tidak jelas dan dapat diartikan dalam berbagai pengertian, harus ditafsirkan untuk kerugiannya. Sedangkan, pembeli mempunyai kewajiban yaitu membayar harga pembelian pada waktu dan di tempat yang ditetapkan dalam persetujuan. dan jika pada waktu membuat persetujuan tidak ditetapkan hal-hal itu, pembeli harus membayar di tempat dan pada waktu penyerahan.<sup>64</sup> dan pembeli mempunyai hak untuk memperoleh objek barang yang sudah dibeli tersebut.

Dalam Pasal 17 angka 2 UU ITE bahwa Para pihak yang melakukan Transaksi Elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) wajib beriktikad baik dalam melakukan interaksi dan/ atau pertukaran Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik selama transaksi berlangsung.

---

<sup>61</sup> *Ibid*, 79.

<sup>62</sup> Pasal 1477 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

<sup>63</sup> Pasal 1491 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

<sup>64</sup> Pasal 1513 dan 1514 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

Pasal 16A UU ITE menjelaskan bahwa Penyelenggara Sistem Elektronik wajib memberikan perlindungan bagi anak yang menggunakan atau mengakses Sistem Elektronik. Pelindungan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi pelindungan terhadap hak anak sebagaimana dimaksud dalam peraturan perundang-undangan mengenai penggunaan produk, layanan, dan fitur yang dikembangkan dan diselenggarakan oleh Penyelenggara Sistem Elektronik. Dalam memberikan produk, layanan, dan fitur bagi anak, Penyelenggara Sistem Elektronik wajib menerapkan teknologi dan langkah teknis operasional untuk memberikan pelindungan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dari tahap pengembangan sampai dengan tahap Penyelenggaraan Sistem Elektronik.<sup>65</sup>

Dalam pasal 31 UU ITE mengemukakan bahwa Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan intersepsi atau penyadapan atas Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dalam suatu Komputer dan/atau Sistem Elektronik tertentu milik Orang lain.<sup>66</sup> Artinya Seseorang atau salah satu pihak dalam bertransaksi yang mengambil kembali sebuah data akun yang diperjualbelikan tersebut (*HackBack*).

Dalam Transaksi Elektronik yang diatur oleh UU ITE, bahwa aturan-aturannya sudah sesuai dengan prinsip-prinsip dasar hukum perdata. Salah satu perbedaan utama dengan transaksi konvensional adalah

---

<sup>65</sup> Indonesia, “Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.”

<sup>66</sup> Pasal 31 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

penggunaan tanda tangan elektronik atau digital yang diatur dalam Pasal 12 UU ITE. Pasal ini mengharuskan setiap orang yang menggunakan tanda tangan elektronik untuk mengawasi penggunaannya. Hal ini penting karena transaksi elektronik rentan terhadap penyusupan atau perubahan oleh pihak yang tidak berwenang, sehingga keamanan sistem transaksi sangat penting untuk menjaga keaslian data dan kepercayaan pengguna terhadap sistem tersebut.



## BAB III

### PRAKTIK JUAL BELI GAME *GENSHIN IMPACT* DI *INSTAGRAM*

#### A. Gambaran Umum *Game Genshin Impact*

*Genshin impact* merupakan suatu permainan yang dimainkan dengan menggunakan data internet atau dikenal sebagai game *online*. Game ini di rilis pertama kali oleh *development* miHoYo perusahaan dari Tiongkok pada tanggal 26 September 2020 di Android, IOS, Windows serta Playstation 4, dan pada tahun 2024 game ini memiliki lebih dari 65+ juta pemain yang memainkan *genshin impact* setiap bulannya.<sup>1</sup>

*Genshin impact* juga pernah membuat sebuah kontroversi karena sistem gachanya yang dinilai oleh para pemain sebagai game *P2W (Pay To Win)* karena memaksa pemain untuk mengeluarkan uang untuk mendapatkan karakter dan senjata yang bagus. Walaupun begitu, hal tersebut tidak mengurangi minat para pemain untuk memainkan game tersebut dan kepopuleran *genshin impact* semakin menaik setiap bulannya, sehingga game ini termasuk ke dalam salah satu game yang digemari baik di kalangan anak-anak, remaja, maupun orang dewasa.

Berikut menurut narasumber yang menjelaskan tentang penyebab kepopuleran game *genshin impact*:

Yang pertama, Muhammad Faiz Ardiansyah selaku pemain game *genshin impact*, berikut penjelasannya:<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Activeplayer, "Genshin Impact Live Player Count and Statistics," diakses pada pukul 09:32, February 12, 2024, <https://activeplayer.io/genshin-impact/>.

<sup>2</sup> Muhammad Faiz Ardiansyah, *Hasil Wawancara*, Ponorogo, 23 Februari 2024.

“*Genshin impact* ini populer karena desain karakternya yang bagus, selain itu, game ini memiliki grafis yang begitu “Wah” untuk dinikmati”.

Yang kedua, Rizky A.R yang merupakan pemain game ini, menurutnya,<sup>3</sup>

“yah begini mas *genshin impact* populer karena game ini memiliki alur cerita yang bagus dan menarik, selain itu karena efek animasi skill maupun ultimate elemen yang keren dari setiap karakter membuat pemain betah untuk bermain game ini”.

ketiga, Munif A.F selaku pemain game, menurutnya,<sup>4</sup>

”Menurutku sih game ini populer karena beberapa hal diantaranya yaitu, game ini memiliki grafis yang memukau, Story arc dari setiap karakter yang menarik, selain itu, setiap karakter memiliki efek elemen yang bisa di kombinasi ”.

Dari pendapat ketiga narasumber tersebut diperoleh kesimpulan bahwa kepopuleran permainan *genshin impact* disebabkan sebagian aspek antara lain, Grafis permainan yang memukau, visual karakternya, story arcnya, elemental skill yang bagus dan keren. Hal inilah yang membuat pemain betah dalam memainkan permainan tersebut.

Sebelum memulai bermain, hal pertama yang harus pemain lakukan ialah melaksanakan pendaftaran akun terlebih dulu, pendaftaran bisa dilakukan dengan memakai akun hoyoverse, google, facebook, serta twitter. Sehabis itu, pihak hoyoverse hendak melaksanakan verifikasi pendaftaran akun tersebut, Berikutnya pemain baru dapat memainkan permainan *genshin impact* ini.

---

<sup>3</sup> Rizky A.R, *Hasil Wawancara*, 26 Oktober 2023.

<sup>4</sup> Munif A.F, *Hasil Wawancara*, 10 Januari 2024.

Pada awal bermain pemain bisa memilih salah satu dari pengembara (Traveler) ialah Lumine serta Aether (Ialah kerabat kembar). Dari sinilah pemain mengawali permainannya, *genshin impact* ini menggambarkan seseorang pengembara yang kehilangan saudaranya karena bertarung dengan seorang dewa ialah *unknown god*, serta salah satu dari mereka di buang di dunia yang diketahui bernama dunia *Teyvat*, selanjutnya pengembara mengawali petualangannya di dunia *Teyvat* untuk mencari petunjuk keberadaan saudaranya tersebut.

Dalam petualangannya pemain akan dihadapkan dengan bermacam- macam tantangan buat menemukan petunjuk saudaranya yang hilang. Tidak hanya itu, pengembara tidak sendirian dalam melaksanakan perjalanannya, dia ditemani serta di bantu oleh makhluk mungil lucu serta mengemaskan tidak hanya itu wujudnya semacam peri ialah Paimon. Orang - orang yang terpilih di *Teyvat* diberkahi suatu *vision* (berkah elemen) dari seseorang *Arcon* ataupun dewa, kekuatan *vision* tersebut antara lain: Api (*Pyro*), Air (*Hydro*), Angin (*Anemo*), Petir (*Electro*), *Dendro* (Kekuatan tumbuhan), Tanah (*Geo*) serta Es (*Cryo*).

 <b>Elements</b>						
						
Pyro	Geo	Dendro	Anemo	Hydro	Cryo	Electro

Setiap elemen di *genshin impact* dapat dikombinasi yaitu antara lain:<sup>5</sup>

<sup>5</sup> Gamewith, "Genshin Elements & Elemental Reactions Chart," Gamewith, 2024, <https://gamewith.net/genshin-impact/article/show/22372>. Diakses pada tanggal 27 Februari 2024.

1. *Bloom (Dendro + Hydro)* efek kombinasi ini menciptakan sebuah *seed* atau *dendro core* disekitar dan dalam beberapa detik *dendro core* akan meledak serta menyebabkan damage ke musuh disekitar area.
2. *Burning (Dendro + Pyro)* efek dari kombinasi ini menyebabkan musuh terbakar dan selama musuh terbakar dalam per detiknya akan menghasilkan damage pada musuh dalam jangka waktu tertentu.
3. *Burgeon (Dendro core + pyro)* jika *dendro core* bertemu elemen *pyro*, maka *dendro core* akan meledak dan menghasilkan *damage AOE (Area Of Effect)*.
4. *Catalyze (Dendro + Electro)* Saat musuh terkena damage elemen dendro dan di ikuti elemen *electro* akan menghasilkan sebuah *debuff* ( efek negatif) ke target musuh yang disebut *Quicken*. Jika musuh yang terkena status efek ini terkena damage dari elemen *electro* maka akan memicu sebuah reaksi efek yang disebut *Aggravate*. *Aggravate* menimbulkan bonus damage tetap ke target musuh. sedangkan jika musuh terkena efek *quicken* di terkena *damage* dari elemen *dendro* maka menciptakan *reaksi* efek yang disebut *Spread*. *Spread* dan *Aggravate* mempunyai kesamaan yaitu memberikan damage tetap ke musuh, yang membedakannya yaitu damage yang dihasilkan dengan reaksi efek *spread* lebih besar daripada *aggravate*.
5. *Crystallize (Geo + Cryro/Hydro/Pyro/Electro)* efek dari kombinasi ini menciptakan kristal dan saat kristal tersebut diambil akan menghasilkan sebuah perisai yang melindungi karakter dari serangan musuh.

6. *Electro-Charge (Electro + Hydro)* efek kombinasi menyebabkan musuh kesulitan bergerak maupun menyerang dan mendapatkan *damage* dalam per detiknya, selain itu jika arus setrum listrik berada dalam air maka musuh maupun pemain juga akan terkena dampak serangan tersebut.
7. *Frozen (Cryo + Hydro)* efek ini menyebabkan musuh akan membeku sehingga tidak akan bergerak.
8. *HyperBloom (Dendro + Hydro + Electro)* efek kombinasi ini yaitu ketika Elemen *dendro* terkena *hydro* akan menghasilkan sebuah *dendro core* jika *dendro core* terkena elemen *electro*, maka *dendro core* berubah menjadi seperti peluru yang menyerang musuh secara single target.
9. *Melt (Pyro + Melt)* efek ini menyebabkan *damage* ke musuh lebih besar. Jika musuh terkena efek *Pyro* dan diserang menggunakan karakter *cryo* maka serangan menyebabkan *damage* sebesar 1,5x lipat sedangkan sebaliknya jika musuh terkena efek *cryo* dan diserang menggunakan karakter *pyro* maka *damage* serangan menjadi sebesar 2x lipat.
10. *Overloaded (Pyro + Electro)* efek ini menimbulkan ledakan sehingga musuh dengan tubuh yang kecil dan bahkan pemain akan terpental atau terhempas ketika terkena kombinasi efek ini.
11. *Superconduct (Cryo + Electro)* efek kombo ini menimbulkan kerusakan *AOE* ke musuh dan mengurangi *resistence* (ketahanan) fisiknya.
12. *Swirl (Anemo + Electro/cryo/hydro/pyro)* efek dari kombinasi elemen ini menyebabkan bertambahnya *damage* serangan yang kuat terhadap musuh disekitarnya.

*Genshin impact* merupakan game yang bergenre *RPG (Role Playing Game) Open World* (sebuah permainan di dunia virtual dan terbuka yang pemain dapat mengendalikan salah satu karakter dan dapat digantikan dengan karakter lainnya dalam sebuah *Party* ).

Menurut pendapat beberapa narasumber mengenai pengertian game *genshin impact* , berikut jawaban dari mereka terkait game ini,

Pertama menurut Muhammad Faiz Ardiansyah, berikut penjelasannya <sup>6</sup>

“Begini mas, *genshin impact* ini merupakan sebuah game yang dimainkan secara online dan game ini mengambil genre yaitu *RPG Open World*. Selain itu, game ini mempunyai gameplay yang dinamis serta grafis game yang bagus. Dalam game ini memiliki banyak karakter dan senjata yang bisa dimainkan dan untuk memdapatkannya harus gacha sehingga game ini disebut juga dengan game gacha.”

kedua, menurut Agus yang sebagai penjual akun game *genshin impact*, berikut penjelasannya, <sup>7</sup>

“Menurut saya game *genshin impact* ini merupakan game *RPG Open World* yang dimainkan dengan 4 karakter dalam satu tim, setiap karakter dalam satu tim memiliki elemen atau vision yang berbeda-beda dan dapat dikombinasikan sehingga menciptakan suatu *Reaction Elemen* sehingga membuat pertarungan menjadi menarik.”

ketiga menurut salah satu penjual akun game *genshin impact* yang berinisial M.Y.S, berikut penjelasannya, <sup>8</sup>

“Menurutku *genshin impact* adalah game bertemakan aksi petualang di dunia fantasi yang luas dan terbuka. Selain itu, game ini memiliki mempunyai sebuah sistem yang digunakan untuk memperoleh sebuah karakter dan senjata yang bagus atau disebut dengan sistem gacha. Untuk

---

<sup>6</sup> Muhammad Faiz Ardiansyah, *Hasil Wawancara*, Ponorogo, 23 Februari 2024.

<sup>7</sup> Agus, *Hasil Wawancara*, 8 Oktober 2023.

<sup>8</sup> Inisial M.Y.S, *Hasil Wawancara*, 20 November 2023.

memperoleh karakter dan senjata yang bagus pemain harus gacha menggunakan primogems atau dengan mata uang sungguhan.”

Setiap karakter di *genshin impact* memiliki salah satu dari 7 berkah *vision*. Dalam hal ini, untuk menciptakan kombinasi secara optimal dalam pertarungan pemain harus dapat menemukan berbagai strategi dalam pertarungan dimana pemain harus mengetahui kelemahan musuh dan hubungan antara elemen .

Eksplorasi dalam *genshin impact* juga termasuk bagian yang penting dalam menciptakan pengalaman bermain. Dunia *teyvat* yang luas dengan berbagai macam tempat misalnya yaitu *Mondstadt*, *Liyue*, *Inazuma*, *Sumeru*, *Fontaine*.

Wilayah *Mondstadt* mengambil tema wilayah seperti negara *Jerman*, arti nama *Mondstadt* sendiri juga berasal dari bahasa Jerman yang artinya kota bulan, negara ini menyembah sesosok *Archon Anemo* yaitu *Barbatos*. Selain itu, di wilayah *Liyue* ini menyembah *Arcon Geo* yaitu *Morax*, dari tampilan yang terdapat di wilayah *Liyue* ini seperti negara Cina dengan tempat awan yang indah. Wilayah *Inazuma*, nama *Inazuma* berasal dari Jepang yang artinya kilatan petir, tampilan wilayah ini seperti Jepang pada Era *Shogun*, penduduk di wilayah ini menyembah *Arcon Electro* yaitu *Raiden Shogun*. Wilayah *Sumeru* merupakan wilayah yang identik dengan gurun pasir dan hutan, wilayah ini terinspirasi dari negara Asia Tenggara, Afrika, dan Timur Tengah, orang-orang di *Sumeru* ini menyembah *Arcon Dendro* yaitu *Lesser Lord Kusanali*. Dan wilayah yang terakhir yaitu *Fontaine*, wilayah ini baru dirilis pada tanggal 16 Agustus 2023, dari segi

tampilan wilayah ini mengambil budaya negara Prancis di benua Eropa, penduduk dari wilayah ini menyembah *Arcon Hydro* yaitu Focalors.<sup>9</sup>

Di setiap wilayah tersebut terdapat gua-gua yang tersembunyi, gunung yang menjulang tinggi, reruntuhan kuno serta lautan yang luas. Dalam hal ini pemain dapat menggunakan berbagai macam alat seperti sayap dan perahu, selain itu pemain juga dapat berenang dan memanjat tebing untuk menjelajahi wilayah wilayah tersebut dengan lebih cepat serta efisien.

Selain bertarung dan bereksplorasi, pemain juga dapat melakukan sebuah aktivitas lain antara lain yaitu menemukan dan membuka peti harta karun, memecahkan teka teki puzzle, memancing, memasak dan pemain juga dapat berpartisipasi dalam event-event acara yang diadakan oleh pengembang game tersebut.

## **B. Praktik Jual Beli Akun *Game Genshin Impact***

Kepopuleran game *genshin impact* yang membeludak saat ini di setiap kalangan masyarakat sehingga membuat orang-orang rela mengeluarkan beberapa uangnya demi memenuhi kesenangannya dalam bermain game *genshin impact*. Alasannya para *player genshin* rela mengeluarkan uangnya yaitu karena game ini memiliki gameplay yang bagus, selain itu beberapa para pemain ingin cepat mendapatkan karakter dan senjata bintang 5 yang kuat sehingga memudahkan mereka dalam menyelesaikan setiap quest atau pertarungan. Untuk mendapatkan karakter

---

<sup>9</sup> UniPin, "Mengenal 7 Region Dalam Genshin Impact Map," 2021, <https://blog.unipin.com/mengenal-7-region-dalam-genshin-impact-map/>.

dan senjata bintang 5 pemain diharuskan untuk *gacha*. *Gacha* ini menggunakan *primogems* (mata uang dalam game *genshin impact*), *primogems* didapatkan melalui dengan menyelesaikan *World Quest*, *Daily Quest*, *Quest Arcon* dan dengan membuka sebuah peti-peti harta karun yang ada di dunia *Teyvat*, selain itu *primogems* juga bisa didapatkan dengan cara top up di dalam game *genshin impact*.

Karena sistem *gacha* karakter dan senjata membutuhkan tingkat kekhokian yang tinggi sehingga membuat beberapa player lebih memilih untuk membeli sebuah akun *genshin impact*.

Menurut penjual akun *genshin impact* yang berinisial N.R , berikut penjelasannya<sup>10</sup>

“Sudah menjadi hal biasa para *fanslover* atau para *gamers genshin impact* melakukan Top Up guna untuk mengacha karakter atau senjata yang diinginkannya, karena *gacha* karakter dan senjata dinilai sangat sulit sehingga beberapa *player* memanfaatkannya dengan cara mereka akan membuat beberapa akun dalam game *genshin impact* untuk diperjualbelikan dan di setiap akun yang akan diperjualbelikan memiliki karakter maupun senjata bintang 5 bagus dan yang berbeda-beda atau akun yang tersebut memiliki simpanan *primogems* yang banyak”

Seperti halnya penjelasan dari Rizky A.R selaku pembeli akun game *genshin impact*, berikut penjelasannya<sup>11</sup>

“Begini mas kenapa pemain lebih memilih beli akun game *genshin impact* dari pada Top Up karena dengan beli akun saya bisa langsung mendapatkan karakter dan senjata yang saya inginkan dengan cepat, selain itu pemain tidak perlu membuang buang waktu untuk mendapatkan karakter yang diinginkannya sedangkan kalau memilih Top Up *Primogems* belum dipastikan akan mendapatkan karakter dan senjata yang diinginkan karena sistem *gachanya* yang mengandalkan keberuntungan”

<sup>10</sup> Inisial N.R, Hasil Wawancara, 20 Januari 2024.

<sup>11</sup> Rizky A.R, Hasil Wawancara, 26 Oktober 2023.

Terdapat dua cara yang dapat dilakukan dalam transaksi jual beli akun game *genshin impact* yaitu dengan bertemu atau bertatap muka langsung antara penjual dan pembeli maupun tanpa harus bertatap muka secara langsung yaitu dengan mentransfer uang pembeli ke penjual melalui DANA, ATM, OVO, *Shopee Pay*, *Go Pay*.

Berikut beberapa informasi dari para narasumber mengenai proses bertransaksi dalam jual beli akun game *genshin impact* di instagram.

Yang pertama menurut Muhammad Faiz Ardiansyah merupakan pembeli akun game, berikut penjelasannya<sup>12</sup>

“Kalau saya pernah beli akun *genshin* di instagram, untuk prosesnya pertama saya membuka instagram lalu mencari akun si penjual ini akunnya @jual\_akun\_genshin\_impact setelah itu saya melihat-lihat akun game yang sudah di posting setelah menemukan salah satu akun yang kuinginkan saya menghubungi penjual dengan cara chat Instagramnya, selanjutnya pihak penjual akan membuat pilihan yaitu beli langsung atau pakai jasa rekening bersama (Rekber) biasanya saya memilih memakai jasa rekber supaya lebih aman dalam bertransaksi, kalau pakai jasa rekber kita akan dibuatkan sebuah grup di WA yang terdiri dari 3 orang yaitu penjual, pembeli, dan pihak rekber, selanjutnya pihak rekber akan menyuruh saya untuk mentransferkan uangnya ke ATM pihak rekber, setelah pihak rekber menerima transfernya maka rekber menyuruh pihak penjual untuk mengirim akunnya ke pembeli, setelah pembeli menerima akunnya pihak rekber akan mulai transfer uangnya ke penjual, begitu mas proses jual beli akun *genshin* yang saya lakukan dan satu hal lagi mas jual beli ini dilakukan oleh semua kalangan baik itu anak-anak, remaja, dan orang dewasa.”

Yang kedua penjelasan dari Agus selaku penjual akun sekaligus penyedia jasa rekber game *genshin impact*,<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Muhammad Faiz Ardiansyah, *Hasil Wawancara*, Ponorogo, 23 Februari 2024.

<sup>13</sup> Agus, *Hasil Wawancara*, 8 Oktober 2023.

“Untuk mekanisme transaksi akun game genshin impact begini kak, pertama penjual akan menghubungi saya jika akun gamenya akan dijual, selanjutnya kita mengadakan diskusi di *instagram* terkait pembagian hasil penjualan akun game miliknya, setelah memperoleh kesepakatan, saya akan memposting akun miliknya ke akun *instagram*ku dengan menyertakan harga dan metode pembayaran yang sudah disepakati saat diskusi tadi, lalu pembeli akan menghubungiku lewat chat *instagram* jika dirinya ingin membeli akun penjual, setelah itu rekber akan menghubungi penjual bahwa akunya akan dibeli, lalu saya memberikan pilihan kepada pembeli untuk pake jasa rekber atau langsung, jika pake jasa rekber maka akan dibuatkan grup antara penjual, pembeli, dan saya (pihak rekber) dengan biaya *Fee*-nya minimal Rp.5000 tergantung dengan penjualan akun gamenya. Jika memilih langsung maka pihak rekber sudah tidak ikut campur dalam transaksi tersebut. dan jika akun oenjual sudah terjual maka penjual akan memberikan hasil penjualannya kepada saya sesuai kesepakatan dalam diskusi tersebut”.

Yang ketiga menurut penjual yang berinisial M.Y.S, berikut penjelasannya,<sup>14</sup>

“Karena disini saya sebagai penyedia rekber dan sebagai penjual akun selain itu saya juga membantu orang untuk menjual akun gamenya, untuk proses jual beli akun genshin impact seperti ini pertama penjual akan *DM (direct message)* IG penyedia rekber jika ingin menjual akunya, setelah itu penjual akan mengirimkan akun gamenya ke pihak rekber untuk dipostingkan di akun IG rekber, jika akun game ada yang beli maka pembeli akan *DM IG* saya, selanjutnya pihak rekber akan memberitahu penjual bahwa akunya ada yang beli, disini penjual akan memberi pilihan kepada pembeli untuk bertransaksi memakai rekber atau langsung, jika memakai rekber akan dibuatkan grup WA, jika tidak maka transaksi akan langsung dilakukan dengan cara pembeli mentransferkan uangnya langsung ke penjual melalui ATM, *Shopee Pay*, DANA. Setelah penjual menerima uang maka penjual akan memberikan akun gamenya ke pembeli. Untuk cara yang ini saya kira tidak aman karena biasanya pembeli sering terkena *Scam* atau *HB*”

---

<sup>14</sup> Inisial M.Y.S, *Hasil Wawancara*, 20 November 2023

Dari beberapa penjelasan narasumber diperoleh kesimpulan yang jelas mengenai proses jual beli akun game *genshin impact* di *instagram*, Langkah *pertama*, penjual akan membuat postingan mengenai gambaran akun game di akun IG mereka, jika penjual ingin bekerja sama dengan rekber maka mereka akan menghubungi IG rekber untuk memperoleh persetujuan kerja sama dengan bagi hasil yang sudah disepakati, Langkah *kedua*, pembeli akan melihat lihat gambaran akun game penjual dan jika ia berniat beli maka akan menghubungi penjual melalui chat IG, jika penjual memakai rekber maka pembeli menghubungi IG pihak rekber, Langkah *ketiga*, antara penjual dan pembeli akan melakukan sebuah transaksi jual beli hingga tercapainya kesepakatan antara kedua belah pihak, jika pembeli memakai jasa rekber maka akan dibuatkan sebuah grup yang terdiri dari 3 pihak yaitu pihak penjual, pembeli dan penyedia rekber. Langkah *terakhir*, pembeli mentransferkan uangnya ke penjual melalui metode pembayaran yaitu ATM, *Shopee Pay*, DANA, OVO, *Go Pay*. Setelah penjual menerima uang, maka akun miliknya akan diserahkan kepada pembeli, Jika memakai jasa rekber maka pembeli mentransferkan uangnya ke rekening milik rekber dan pihak penjual akan menyerahkan akunnya ke pembeli, setelah pembeli menerima akun dan sudah mengubah sandi akun gamenya maka pihak rekber akan mentransferkan uangnya ke penjual dengan bagi hasil yang sudah disepakati.

### **C. Kasus SCAM Dalam Jual Beli Akun *Genshin Impact* di *Instagram***

Aktifitas jual beli sudah menjadi kebiasaan yang dilakukan masyarakat. Salah satu aktifitas jual beli yaitu jual beli akun game *genshin*

*impact* di *instagram*. Munculnya game *genshin impact* ini membuat sebagian orang menjadikan game ini sebagai penghasilan mereka misalnya seperti *streamer game* di youtube, jasa joki, jasa rekber, dan jual beli akun game *genshin impact*. Namun, dalam transaksi jual beli akun game *genshin impact* sering terjadi sebuah kendala yang menyebabkan bagi sejumlah player game *genshin impact* merasa dirugikan, misalnya yaitu kasus SCAM dan HB (*HackBack*).

Adanya jual beli akun game *genshin impact* di *instagram* membuat beberapa orang melakukan kecurangan dalam bertransaksi salah satunya yaitu penipuan (SCAM). Kasus Scam ini menyebabkan para player dirugikan karena mereka sudah kehilangan uangnya tanpa adanya imbalan atau ganti rugi.

Berikut penjelasan menurut beberapa narasumber kejadian SCAM yang pernah dialaminya, berikut penjelasannya,

Yang pertama menurut Muhammad Faiz Ardiansyah selaku pemain dan pembeli akun game *genshin impact*, berikut jawabannya<sup>15</sup>

“Saya sudah 3 kali beli akun *genshin* di *instagram* dan juga 1 kali kena SCAM saya mas. Saya mau komplain tapi gk tau harus komplain kemana karena profil identitas pelaku ini tidak diketahui, ya jalan satu satunya ya harus ikhlas dan lapang dada mas hehehe..., Oh iya mas saya kena SCAM ini karena saat saya dikasih pilihan sama IG Rekber untuk pake rekber atau langsung tapi saya malah milih yang bayar langsung jadi ya begitulah saya kena tipu.”

Yang kedua menurut Munif A.F selaku pembeli, berikut penjelasannya<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Muhammad Faiz Ardiansyah, *Hasil Wawancara*, Ponorogo, 23 Febuari 2024.

<sup>16</sup> Munif A.F, *Hasil Wawancara*, 10 Januari 2024.

“Waduh mas, saya 2 kali pernah kena *SCAM*, yang pertama saya terkena *SCAM* dari penjual, Padahal IGnya banyak *follower*-nya saya kira akan aman jika bertransaksi disitu tapi pas saat saya sudah transfer uang saya, ehhhh saya malah di blokir dan saat saya cari IG-nya lagi kok tidak ketemu. Saya ngelus dada aja mas, walaupun nominal uang saya yang hilang sebesar Rp 150.000. Yang kedua ini saya kira lebih parah, pada saat saya bertransaksi saya menggunakan jasa rekber dan saya dibuatkan grup di WA, saya diminta oleh rekber untuk segera mentransfer uangnya ke rekening dia, Tapi pada saat sudah ku transfer uangku ke rekening dia saya dikeluarkan dari grup WA dan saya di blokir oleh penjual maupun rekbernya, parah kan mas padahal saya sudah yakin akan aman jika pake rekber eh ternyata rekber dan penjual sama-sama penipu. Emang dajjal mereka hhh”

Yang ketiga menurut penjelasan dari Rizky A.R selaku pemain dan pembeli, berikut penjelasannya <sup>17</sup>

“Karena jual beli akun ini dilakukan oleh semua kalangan, sehingga banyak oknum penipu yang memanfaatkan jual beli ini untuk menipu pemain atau pembeli yang masih awam dalam melakukan transaksi jual beli tersebut, Oknum penipu itu memang meresahkan mas sehingga saya ini harus berhati-hati membeli akun selain itu saya juga harus lebih teliti dalam memilih market yang terpercaya walaupun mereka banyak *follower*-nya tapi tak jarang dari mereka melakukan *SCAM* atau *HB*, saya pernah terkena mas walaupun nominal uang yang saya keluarkan tidak banyak yaitu senilai Rp 50.000 tetapi hal ini membuat saya mikir 2 kali mas untuk membeli akun *genshin impact* di *instagram*.”

Yang keempat menurut penjual akun serta rekber yang berinisial M.Y.S, berikut penjelasannya <sup>18</sup>

“Sekarang ini banyak sekali kasus-kasus *SCAM* atau *HB*, walaupun tidak sering terjadi tapi karena adanya kasus tersebut market IG saya sepi pembeli mas, *SCAM* ini banyak terjadi karena pembeli kurang wawasan dan kurang berhati-hati Biasanya penipu ini akan membuat banyak akun IG atau WA dengan foto profil palsu dan nomor telepon sementara agar membuat korban yakin bahwa akan aman jika bertansaksi di akunnya. Dan ada juga dari mereka membuat

<sup>17</sup> Rizky A.R, *Hasil Wawancara*, 26 Oktober 2023.

<sup>18</sup> Inisial M.Y.S, *Hasil Wawancara*, 14 Maret 2024.

klon Akun yang sama dengan akun IG penjual atau rekber yang asli baik foto profil, deskripsi, namun dengan nomor WA yang berbeda. Perlu di ingat akun IGku Cuma satu yaitu @rejubel\_genshinimpact dengan nomor WA 085\*\*\*\*\*183.”

Yang kelima menurut Agus selaku penjual dan rekber, penjelasannya ini hampir sama dengan penjelasan dari inisial M.Y.S, berikut menurutnya<sup>19</sup>

“Sebagai penjual sekaligus rekber harus jujur serta amanah, Kasus SCAM ini benar-benar meresahkan buat saya mas, karena membuat orang-orang memiliki keraguan dan memiliki sedikit kepercayaan untuk membeli akun game di IG saya mas. Penipu biasanya akan membuat klon akun IG yang hampir sama baik namanya profilnya maupun deskripsinya dengan akun milikku ini tapi yang membedakan biasanya jumlah *follower*-nya dan nomer WA yang tercantum dalam deskripsi mas, Untuk IG saya yang asli yaitu @jual\_akun\_genshin\_impact dengan nomer WA 085\*\*\*\*\*409.”

Dari beberapa penjelasan dari narasumber di atas maka dihasilkan kesimpulan yaitu walaupun tingkat kasus SCAM jual beli akun tidak sering terjadi tetapi kasus tersebut membuat penjual maupun pembeli merasa dirugikan, bagi penjual karena adanya kasus tersebut menghilangkan kepercayaan bagi para pemain atau pembeli untuk membeli akun game di akun IG-nya. Dan bagi pembeli yang terkena kasus scam benar-benar dirugikan karena mereka selain kehilangan uangnya dan mereka akan ragu untuk melakukan transaksi lagi di *instagram*.

#### **D. Kasus HackBack Dalam Jual Beli Akun Genshin Impact di Instagram**

*Hackback* merupakan sebuah kasus dimana saat objek barang sudah diterima oleh pembeli tetapi dalam kurun waktu tertentu objek barang

---

<sup>19</sup> Agus, Hasil Wawancara, 2 Maret 2024.

tersebut sudah tidak dapat dimiliki oleh pembeli. Dalam kasus jual beli akun game *genshin impact* saat akad sudah mencapai kesepakatan antara kedua belah pihak dan pembeli sudah menerima serta bisa mengakses akun game dari penjual, namun dalam kurun waktu tertentu pembeli sudah tidak dapat mengakses akunnya karena akunnya sudah diambil lagi oleh penjual.

Seperti halnya penjelasan mengenai *Hackback* menurut Muhammad Faiz Ardiansyah,

“Menurut saya nih mas *HB* yaitu dimana saat akad jual beli antara penjual dan pembeli telah mencapai kesepakatan. Penjual memberikan akun miliknya yang sudah dibeli oleh pembeli, dalam kurun waktu tertentu pembeli atau pemain kehilangan akses masuk ke game karena akun game tersebut di *HackBack* (Diambi lagi) oleh penjual.<sup>20</sup>

Seperti halnya penjelasan dari Rizky A.R selaku pembeli sekaligus pemain game *genshin impact*, berikut penjelasannya<sup>21</sup>

“Selain *SCAM* saya pernah kena *HB* mas, saat saya sudah menerima akun dan juga bisa mengakses akun game miliknya, namun dalam beberapa hari saya tidak bisa mengakses akun game tersebut, dan saya langsung chat pihak penjual tetapi tidak ada respon dan akun saya diblokir, saya sadar bahwa saya terkena *HB*. Karena kasus ini membuat saya menjadi waspada dan ragu-ragu lagi untuk bertransaksi di instagram ini.”

Dan juga menurut penjelasan dari penjual dengan Inisial N.R, berikut penjelasannya<sup>22</sup>

“ Kasus *HB* dan *SCAM* ini benar-benar membuat saya jengkel mas, karena adanya kasus tersebut penjualan saya menjadi turun. Untuk Kasus *HB* biasanya si penjual (penipu) akan meminta saya yang sebagai rekber untuk membantunya mempromosikan akun gamenya ke IG dengan bagi hasil yang sudah disepakati. Setelah akun tersebut laku

---

<sup>20</sup> Muhammad Faiz Ardiansyah, *Hasil Wawancara*, Ponorogo, 23 Februari 2023.

<sup>21</sup> Rizky A.R, *Hasil Wawancara*, 26 Oktober 2023.

<sup>22</sup> Inisial N.R, *Hasil Wawancara*, 20 Januari 2024.

dan diberikan kepada pembeli dalam kurun waktu tertentu akun tersebut di ambil lagi oleh penjual dengan cara mengganti email dan kata sandi akun tersebut melalui verifikasi nomor telepon yang masih terhubung dalam email tersebut. Setelah itu, pihak pembeli melaporkan kepada saya bahwa akunnya kena *HB*, sayapun tidak bisa mengganti rugi karena hal tersebut sudah bukan menjadi tanggung jawab rekber, Oh iyaaa, setelah itu saya mengpost IG penipu supaya tidak ada lagi korban selanjutnya.”

Dari penjelasan di atas bisa diperoleh sebuah kesimpulan bahwa adanya kasus *HB* maupun *Scam* ini berdampak buruk baik bagi penjual, rekber maupun pembeli. Karena adanya kasus tersebut membuat menurunnya bahkan hilangnya kepercayaan bagi pembeli untuk bertransaksi lagi dalam *Instagram*.



**BAB IV**

**ANALISIS HUKUM POSITIF DAN HUKUM ISLAM TERHADAP KASUS  
SCAM DAN HACKBACK JUAL BELI AKUN GAME *GENSHIN IMPACT*  
DI *INSTAGRAM***

**A. Analisis Hukum Positif Dan Hukum Islam Terhadap Adanya *Scam*  
Dalam Jual Beli Akun Game *Genshin Impact* Di *Instagram***

Manusia hidup di muka bumi ini pastinya akan membutuhkan bantuan dari manusia lainnya dalam hal untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari mereka, salah satu hal tersebut yaitu dalam aktifitas bermuamalah atau jual beli.

Kegiatan jual beli merupakan suatu kegiatan yang dilakukan ‘*āqid* (penjual dan pembeli) dalam hal pertukaran atau pemindahan hak milik atas barang yang dijadikan sebagai objek jual beli.<sup>1</sup> Aktifitas jual beli menjadi unsur penting dalam kehidupan manusia karena manusia merupakan makhluk sosial yaitu makhluk yang selalu membutuhkan bantuan dari makhluk hidup lainnya. Bahkan Rasulullah Saw. juga melakukan kegiatan ini, sesuai sabda beliau,

عَنْ رِفَاعَةَ بْنِ رَافِعٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ سُئِلَ: أَيُّ الْكَسْبِ أَطْيَبُ؟ قَالَ: (عَمَلُ الرَّجُلِ بِيَدِهِ، وَكُلُّ بَيْعٍ مَبْرُورٍ) رَوَاهُ الْبَزَّازُ، وَصَحَّحَهُ الْحَاكِمُ  
"Dari Rifa'ah Ibnu Rafi' bahwa Nabi Shallallaahu 'alaihi wa Sallam pernah ditanya: *Pekerjaan apakah yang paling baik?*. Beliau bersabda: "*Pekerjaan seseorang dengan tangannya dan setiap jual-beli yang bersih.*" Riwayat al-Bazzar. Hadits shahih menurut Hakim.<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Sabiq, *Fikih Sunnah* 5, 158.

<sup>2</sup> Al-Asqalany, *Bulughul Maram* 1, 407.

Pada zaman sekarang ini terdapat banyak sekali bermacam-macam jual beli yang dilakukan, salah satunya yaitu jual beli akun game *genshin impact* di *instagram*. Jual beli akun game *genshin impact* di *instagram* sekarang ini lagi *trend* dilakukan oleh para *player genshin impact* dalam memenuhi hasrat mereka untuk mendapatkan rasa kepuasan dalam bermain *genshin impact*.

.Berdasarkan hasil wawancara para narasumber peneliti menemukan mekanisme jual beli akun game *genshin impact* di *instagram*,

Menurut Faiz, menjelaskan bahwa jual beli akun game *genshin impact* di *instagram* dilakukan oleh semua kalangan dan jual beli akun game tersebut dilakukan dengan 2 cara yaitu akad transaksi dilakukan antara penjual dan pembeli dan akad transaksi dilakukan menggunakan jasa rekber.<sup>3</sup>

Dan menurut Agus yaitu, penjual membuat postingan mengenai akun game mereka, selanjutnya jika ada pembeli yang ingin membeli, maka akan menghubunginya lewat *chat ig*, pembeli diberi pilihan untuk menggunakan jasa rekening bersama (rekber) atau melakukan transaksi langsung, jika menggunakan jasa rekber, kami membuat grup antara penjual, pembeli, dan pihak rekber. Biaya jasa rekber disesuaikan dengan nilai penjualan. Jika memilih transaksi langsung, rekber tidak ikut campur

---

<sup>3</sup> Muhammad Faiz Ardiansyah, *Hasil Wawancara*, Ponorogo, 23 Februari 2024.

dalam transaksi tersebut. Setelah itu jika akun terjual, maka penjual memberikan hasil penjualan kepada rekber sesuai kesepakatan awal.<sup>4</sup>

Berdasarkan hasil wawancara di atas tersebut menunjukkan bahwa akad yang digunakan dalam jual beli akun game *genshin impact* di *instagram* yaitu menggunakan akad jual beli dengan sebuah tulisan dimana transaksi tersebut dilakukan oleh pembeli dan penjual melalui *chat* di *instagram*.

Dalam hukum Islam aktifitas jual beli harus memenuhi rukun dan syaratnya, jika salah satu baik dari rukun dan syarat jual beli tidak dipenuhi maka jual beli tersebut dianggap tidak sah, berikut rukun dan syaratnya:

- a. Adanya ‘*āqid* (penjual dan pembeli), jual beli dikatakan sah apabila terdapat penjual dan pembeli, dengan syarat kedua belah pihak tersebut sudah baligh dan memiliki akal sehat. Karena syarat sahnya ‘*āqid* itu harus baliqh, oleh karena itu jual beli yang dilakukan oleh anak kecil tidak disahkan.<sup>5</sup>
- b. Adanya objek barang yang diperjualbelikan (*ma’qūd’alayh*), syarat sahnya barang yang diperjualbelikan yaitu barang dalam keadaan suci, bermanfaat, milik sendiri dan dapat diserahkan.
- c. Adanya *ṣighat* ijab qabul, bentuk ijab qabul ada dua yaitu Perkataan dan mewakili dengan sesuatu seperti sebuah tulisan maupun seorang utusan dan tanpa ijab dan qobul (*mu’āṭah*).<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> Agus, *Hasil Wawancara*, 8 Oktober 2023.

<sup>5</sup> Sarwat, *Fiqh Jual-Beli*, 13.

<sup>6</sup> *Ibid*, 19.

d. Adanya nilai tukar pengganti barang, adanya *thaman* dan *si'r*.<sup>7</sup>

Selain itu, dalam hukum positif aktifitas jual beli harus memenuhi syarat-syaratnya yaitu:

- a. Sepakat mereka yang mengikatkan dirinya.
- b. Kecakapan untuk membuat suatu perikatan.
- c. Suatu hal tertentu.
- d. Suatu sebab yang halal.<sup>8</sup>

Dua syarat yang pertama tersebut, dinamakan sebagai syarat subjektif, karena kedua syarat tersebut mengenai orang-orangnya atau subyek hukum yang melakukan perjanjian. Dan dua syarat yang terakhir dinamakan sebagai syarat objektif karena keduanya berkaitan dengan perjanjiannya itu sendiri atau objek dari perbuatan hukum yang dilakukan itu.

Maksud dari syarat yang pertama yaitu, bahwa para pihak yang melaksanakan perjanjian tersebut harus bersepakat, setuju atau sepakat mengenai hal-hal yang pokok dari perjanjian yang diadakan itu.

Syarat yang kedua tersebut menunjukkan bahwa orang yang membuat suatu perjanjian harus cakap menurut hukum. Setiap orang yang sudah dewasa atau baliqh dan berakal adalah cakap menurut hukum.<sup>9</sup>

Yang dimaksudkan pada syarat yang ketiga tersebut yaitu, Suatu hal tertentu ini mengacu kepada apa (objek) yang diperjanjikan dalam

<sup>7</sup> Ghazaly, et.al, *Fiqh Muamalat*, 76.

<sup>8</sup> Safira, *Hukum Perdata*, 87.

<sup>9</sup> Subekti, *Hukum Perjanjian*, 17.

perjanjian tersebut. Barang atau objek tersebut paling sedikit harus ditentukan jenisnya. bahwa barang tersebut sudah ada atau sudah berada ditangannya si berutang pada waktu perjanjian dibuat, tidak diharuskan oleh undang-undang.<sup>10</sup>

Dan syarat yang terakhir yaitu bahwa Suatu sebab yang halal merujuk pada isi dari perjanjian itu sendiri. Dalam konteks ini, sebab dari suatu perjanjian adalah isi dari perjanjian tersebut. Misalnya, dalam perjanjian jual beli, satu pihak menginginkan uang sementara pihak lainnya menginginkan hak milik atas barang yang dijual. Sebab ini harus halal, artinya isi perjanjian tersebut harus sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku serta tidak melanggar norma ketertiban dan kesusilaan.<sup>11</sup>

Dalam jual beli akun game *genshin impact* di *instagram*, rukun dan syarat jual beli baik secara hukum Islam maupun hukum positif tersebut harus dipenuhi supaya jual beli tersebut menjadi jual beli yang *ṣahih* yaitu jual beli yang sejak awalnya sesuai dengan syariat (dengan rukun dan syarat yang terpenuhi secara lengkap). Namun, dalam hasil wawancara dari narasumber peneliti terdapat kasus *scam* dimana saat akad berlangsung akun yang sudah dibeli oleh pembeli tidak diserahkan oleh penjual.

Berikut penjelasan dari beberapa hasil wawancara tentang *scam* diantaranya yaitu,

---

<sup>10</sup> *Ibid.*

<sup>11</sup> *Ibid*, 19.

Menurut penjelasan dari Faiz, yaitu bahwa dirinya sudah tiga kali membeli akun *genshin* di *instagram* dan satu kali terkena *scam*. Dan saat dirinya ingin komplain namun tidak tahu harus komplain kemana karena identitas pelaku tidak diketahui, jadi dirinya hanya bisa mengikhlakannya.<sup>12</sup>

Menurut Penjelasan Munif, bahwa ia dua kali terkena *SCAM*. Pertama, terkena dari penjual di IG yang mempunyai banyak *follower*. Setelah mentransfer uangnya, dirinya diblokir dan IG dari pelaku hilang atau dihapus. Kedua, terkena *SCAM* saat menggunakan jasa rekber. Saya diminta transfer uang ke rekber, tapi setelah transfer, saya dikeluarkan dari grup WA dan diblokir oleh penjual dan rekbernya. Ternyata rekber dan penjualnya adalah penipu.<sup>13</sup>

Menurut Rizky, bahwa dirinya pernah terkena *SCAM* walaupun penjual banyak *follower*-nya tapi tak jarang dari mereka melakukan *SCAM*. Dikarenakan jual beli akun game *genshin impact* dilakukan oleh semua kalangan, maka oknum penjual memanfaatkan hal tersebut untuk menipu para pemain atau pembeli yang masih awam dalam melakukan transaksi, Karena adanya oknum penjual (penipu) membuatnya berhati-hati membeli akun selain itu saya juga harus lebih teliti dalam memilih market yang terpercaya.<sup>14</sup>

Menurut penjelasan dari berinisial M.Y.S, kasus *SCAM* dan *HB* sering terjadi karena pembeli kurang wawasan dan hati-hati. Penipu

---

<sup>12</sup> Muhammad Faiz Ardiansyah, *Hasil Wawancara*, Ponorogo, 23 Febuari 2024.

<sup>13</sup> Munif A.F, *Hasil Wawancara*, 10 Januari 2024.

<sup>14</sup> Rizky A.R, *Hasil Wawancara*, 26 Oktober 2023.

membuat banyak akun palsu di IG atau WA dengan foto dan nomor sementara, atau mengkloning akun asli dengan nomor WA berbeda. dirinya menegaskan bahwa akun aslinya hanya satu yaitu @rejubel\_genshinimpact dengan nomor WA 085\*\*\*\*\*183, dan kasus ini membuat marketnya sepi pembeli.<sup>15</sup>

Menurut Agus, Sebagai penjual sekaligus rekber harus jujur dan amanah. Kasus *SCAM* ini sangat meresahkan karena mengurangi kepercayaan orang untuk membeli akun game di IG-nya. Penipu akan membuat klon akun IG yang mirip dengan akun IG penjual yang asli, namun terdapat perbedaan yaitu terletak pada jumlah follower dan nomor WA yang berbeda. dirinya menegaskan bahwa akun aslinya adalah @jual\_akun\_genshin\_impact dengan nomor WA 085\*\*\*\*\*409.<sup>16</sup>

Berdasarkan analisis peneliti bahwa adanya *Scam* dalam jual beli akun game *genshin impact* di *instagram* menjadikan tidak terpenuhinya syarat jual beli secara hukum Islam. Sebagaimana pernyataan dari Munif bahwa ia terkena *Scam* dari penjual di IG yang mempunyai banyak *follower*. Setelah mentransfer uangnya, dirinya diblokir dan IG dari pelaku hilang atau dihapus. Dalam hukum Islam, jual beli diharuskan memenuhi rukun dan syaratnya, salah satunya yaitu *ma'qūd'alayh* berupa akun tersebut dapat diserahkan oleh penjual. Namun, adanya *Scam* dalam jual beli akun tersebut tidak terpenuhinya syarat dalam jual beli karena akun game genshin

---

<sup>15</sup> Inisial M.Y.S, *Hasil Wawancara*, 14 Maret 2024.

<sup>16</sup> Agus, *Hasil Wawancara*, 2 Maret 2024.

impact tidak diserahkan oleh penjual sehingga jual beli ini menjadi tidak sah atau jual beli yang batal.

Adanya *Scam* dalam jual beli akun game *genshin impact* di *instagram* bertentangan dengan syarat dalam perjanjian. Dimana akun yang sudah dibeli tidak diserahkan oleh penjual (*SCAM*). Sebagaimana pernyataan dari Munif bahwa ia terkena *Scam* dari penjual di IG yang mempunyai banyak *follower*. Setelah mentransfer uangnya, dirinya diblokir dan IG dari pelaku hilang atau dihapus. Dalam pasal 1320 KUHPerdara pada syarat yang ketiga yaitu, suatu hal tertentu ini mengacu kepada apa (objek) yang diperjanjikan dalam perjanjian tersebut barang tersebut sudah ada atau sudah berada ditangannya si berutang (pembeli) pada waktu perjanjian dibuat. Namun adanya *Scam* dalam jual beli akun game *genshin impact* di *instagram* tersebut bertentangan dengan syarat dalam perjanjian yang ketiga sehingga jual beli akun tersebut secara hukum positif tidak sah, karena belum memenuhi syarat sah dalam perjanjian sebagaimana diatur pada pasal 1320 KUHPerdara.

Sehingga dapat peneliti simpulkan bahwa adanya *scam* dalam jual beli akun game *genshin impact* di *instagram* menyebabkan transaksi jual beli tersebut tidak sah baik menurut hukum Islam maupun hukum positif. Dalam kasus yang dialami oleh Munif, setelah mentransfer uang, dirinya diblokir dan akun penjual hilang atau dihapus. Menurut hukum Islam, salah satu syarat sah jual beli adalah barang yang diperjualbelikan harus dapat diserahkan oleh penjual. Namun, karena akun tidak diserahkan oleh penjual,

sehingga jual beli ini tidak sah dan termasuk jual beli yang batil. Selain itu, sesuai dengan pasal 1320 KUHPerdara, syarat ketiga menyatakan bahwa objek perjanjian harus sudah ada atau berada di tangan pembeli pada waktu perjanjian dibuat. Scam ini melanggar syarat dalam perjanjian tersebut, sehingga jual beli akun genshin impact ini juga tidak sah menurut hukum positif.

## **B. Analisis Hukum Islam Dan Hukum Positif Terhadap Adanya HackBack Dalam Jual Beli Akun Game Genshin Impact Di Instagram**

Dalam hukum Islam, jual beli yaitu tukar sesuatu dengan sesuatu yang lain ini yaitu menukar suatu barang dengan barang, menukar suatu barang dengan harta yang senilai dengan harga barang, dan bisa menukar harta dengan harta.<sup>17</sup>

Setiap transaksi jual beli harus memenuhi rukun dan syarat, apabila dalam pelaksanaan praktek jual beli tidak memenuhi rukun dan syarat sah, maka jual beli tersebut bisa dikatakan sebagai jual beli fasad (rusak) atau batil.

Rukun dan syarat jual beli dalam hukum islam yaitu, adanya *'āqid* (baligh dan mempunyai akal sehat), adanya *ma'qūd'alayh* (barang itu suci, milik sendiri, bermanfaat, dan dapat diserahterimakan), adanya *ṣighat* ijab qabul (ijab yaitu segala sesuatu yang muncul dari pihak penjual yang menunjukkan keridhaan atas berpindahnya barang atau harta miliknya dan qabul yaitu segala sesuatu yang timbul dari pihak pembeli yang

---

<sup>17</sup> Ghazaly, et.al., *Fiqh Muamalat*, 67.

menunjukkan keridhaanya atas berpindahnya harta atau barang miliknya), adanya nilai penganti barang.<sup>18</sup>

Dalam kitab *Bulughul Maram* karya Ibn Ḥajar Al-Asqalānī yang diterjemahkan dan diulas oleh K.H Kahar Masyhur, dalam sebuah hadits yang diriwayatkan oleh Ibn Mājah dan Imam Baihaqī, bahwa Rasulullah Saw. bersabda,

إِنَّمَا الْبَيْعُ عَنْ تَرَاضٍ

“Dikatakan sebagai jual beli yang sah apabila masing masing pihak saling rela atau saling meridhai”.<sup>19</sup>

Hadits ini mengandung arti bahwa jual beli sah jika antara penjual dan pembeli saling merelakan berpindahnya hak kepemilikan atas suatu barang atau harta yang dimilikinya. Dan jika masing masing pihak tidak rela atau ridho atas berpindahnya hak kepemilikan atas barang ataupun harta yang dimilikinya, maka hal ini bukanlah yang dinamakan dengan jual beli, karena syarat sahnya jual beli yaitu masing masing pihak saling rela atau meridhai.

Jual beli dalam Undang Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dalam pasal 1 angka 2 bahwa Transaksi Elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya.<sup>20</sup> Dan jual

<sup>18</sup> *Ibid*,76.

<sup>19</sup> Al-Asqalany, *Bulughul Maram 1*, 407.

<sup>20</sup> Indonesia, “Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.”

beli menurut KUHPerdara pasal 1457 yaitu “suatu persetujuan dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu barang, dan pihak yang lain untuk membayar harga yang dijanjikan”.<sup>21</sup>

Dalam perjanjian harus memnuhi syarat sahnya yaitu:<sup>22</sup>

- a. Sepakat mereka yang mengikatkan dirinya.
- b. Kecakapan untuk membuat suatu perikatan.
- c. Suatu hal tertentu.
- d. Suatu sebab yang halal.

Maksud dari syarat yang pertama yaitu, bahwa para pihak yang melaksanakan perjanjian tersebut harus bersepakat, setuju atau sepakat mengenai hal-hal yang pokok dari perjanjian yang diadakan itu.

Syarat yang kedua tersebut menunjukkan bahwa orang yang membuat suatu perjanjian harus cakap menurut hukum. Dalam syarat yang ketiga tersebut yaitu, Suatu hal tertentu ini mengacu kepada apa (objek) yang diperjanjikan dalam perjanjian tersebut. Barang atau objek tersebut paling sedikit harus ditentukan jenisnya. bahwa barang tersebut sudah ada atau sudah berada ditangannya si berutang pada waktu perjanjian dibuat, tidak diharuskan oleh undang-undang.

Dan syarat yang terakhir yaitu bahwa Suatu sebab yang halal merujuk pada isi dari perjanjian itu sendiri. Dalam konteks ini, sebab dari suatu perjanjian adalah isi dari perjanjian tersebut. Misalnya, dalam

---

<sup>21</sup> Pasal 1457 Kitab Undang Undang Hukum Perdata.

<sup>22</sup> Safira, *Hukum Perdata*, 87.

perjanjian jual beli, satu pihak menginginkan uang sementara pihak lainnya menginginkan hak milik atas barang yang dijual. Sebab ini harus halal, artinya isi perjanjian tersebut harus sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku serta tidak melanggar norma ketertiban dan kesusilaan.<sup>23</sup>

Syarat sahnya perjanjian tergantung pada keandalan sistem elektronik yang digunakan. Perjanjian dianggap sah jika semua komponen sistem elektronik dapat dipercaya dan berfungsi dengan baik.<sup>24</sup>

Penjual dan pembeli dalam melakukan kegiatan jual beli harus melaksanakan kewajibannya yaitu, Penjual mempunyai kewajiban yaitu, penjual harus menyerahkan hak milik atas barang yang diperjualbelikan ke pembeli, dan penjual mempunyai hak menerima sesuatu yang senilai dengan harga barang yang diperjualbelikan tersebut dari pembeli.<sup>25</sup>

Pembeli juga mempunyai kewajiban yaitu membayar harga pembelian pada waktu dan di tempat yang ditetapkan dalam persetujuan. dan jika pada waktu membuat persetujuan tidak ditetapkan hal-hal itu, pembeli harus membayar di tempat dan pada waktu penyerahan.<sup>26</sup> dan pembeli mempunyai hak untuk memperoleh objek barang yang sudah dibeli tersebut.

Pasal 17 angka 2 UU ITE menyatakan bahwa para pihak yang melakukan Transaksi Elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) wajib

---

<sup>23</sup> Subekti, *Hukum Perjanjian*, 17–19.

<sup>24</sup> Yitawati, Haryani, and Nugroho, *Hukum Dan Teknologi*, 14.

<sup>25</sup> Subekti, *Hukum Perjanjian*, 79.

<sup>26</sup> Pasal 1513 dan 1514 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

beriktikad baik dalam melakukan interaksi dan/ atau pertukaran Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik selama transaksi berlangsung.

Dalam pasal 31 UU ITE mengemukakan bahwa Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan intersepsi atau penyadapan atas Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dalam suatu Komputer dan/atau Sistem Elektronik tertentu milik Orang lain.<sup>27</sup>

Dalam jual beli akun game *genshin impact* di *instagram* terdapat kejanggalan yaitu pada saat akad jual beli telah mencapai kesepakatan antara kedua belah pihak dimana penjual mendapatkan harta dan pembeli mendapatkan barang. Dalam kurun waktu tertentu barang yang sudah dimiliki pembeli diambil lagi oleh penjual (*HackBack*). Barang dalam jual beli game tersebut yaitu berupa akun *genshin impact*.

Seperti penjelasan dari hasil wawancara dari narasumber peneliti, berikut penjelasannya,

Menurut Faiz, *HackBack* yaitu dimana saat akad jual beli antara penjual dan pembeli telah mencapai kesepakatan. Penjual memberikan akun miliknya yang sudah dibeli oleh pembeli, dalam kurun waktu tertentu pembeli atau pemain kehilangan akses masuk ke game karena akun game tersebut di *HackBack* (Diambi lagi) oleh penjual.<sup>28</sup>

---

<sup>27</sup> Pasal 31 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

<sup>28</sup> Muhammad Faiz Ardiansyah, *Hasil Wawancara*, Ponorogo, 23 Februari 2023.

Dan menurut Rizky, yang menyebutkan dirinya selain terkena *Scam* dirinya juga terkena *HackBack*, Yang saat dimana dirinya sudah menerima akun dan juga bisa mengakses akun game miliknya, namun dalam beberapa hari ia tidak bisa mengakses akun game tersebut, dan saat ia menghubungi pihak penjual tetapi tidak terdapat respon dan akunnya diblokir, karena adanya kasus tersebut membuatnya lebih waspada dan ragu-ragu lagi untuk bertransaksi melalui *instagram*.<sup>29</sup>

Selain itu, menurut penjelasan dari inisial N.R, Adanya Kasus *HB* dan *SCAM* membuatnya merasa jengkel, karena adanya kasus tersebut penjualannya menjadi menurun. Dalam kasus *HB*, penjual (penipu) akan memintanya yang sebagai rekber untuk membantunya mempromosikan akun gamenya ke IG dengan bagi hasil yang sudah disepakati. Setelah akun sudah laku dan diberikan kepada pembeli, dalam kurun waktu tertentu akun tersebut di ambil lagi (*HackBack*) oleh penjual dengan cara mengganti email dan kata sandi akun tersebut melalui verifikasi nomor telepon yang masih terhubung dalam email tersebut. Setelah itu, pihak pembeli melaporkan kepadanya bahwa akunnya kena *HackBack*, dirinya menegaskan bahwa dirinya tidak bisa mengganti rugi karena kasus tersebut karena hal tersebut sudah bukan menjadi tanggung jawab rekber, hal yang bisa dilakukannya yaitu memosting IG penipu di *instagram*-nya dengan tujuan tidak terjadi lagi kasus tersebut.<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup> Rizky A.R, *Hasil Wawancara*, 26 Oktober 2023.

<sup>30</sup> Inisial N.R, *Hasil Wawancara*, 20 Januari 2024.

Berdasarkan analisis peneliti bahwa adanya *hackback* dalam jual beli game *genshin impact* di *instagram* menjadikan tidak terpenuhinya syarat-syarat jual beli baik secara hukum positif maupun hukum Islam. Dalam hukum Islam, syarat jual beli yaitu barang harus dapat diserahkan, namun dalam jual beli akun tersebut, barang tidak diserahkan oleh penjual, karena penjual mengambil kembali akun yang sudah dimiliki pembeli (*HackBack*). Sebagaimana dalam hasil wawancara dengan Rizky menjelaskan bahwa dimana dirinya sudah menerima akun dan juga bisa mengakses akun game miliknya, namun dalam beberapa hari ia tidak bisa mengakses akun game tersebut

Adanya *HackBack* dalam jual beli akun game *genshin impact* di *instagram* dalam hukum positif menjadikan jual beli tidak sah karena belum memenuhi syarat dalam perjanjian, yaitu pada syarat yang kedua sebab suatu hal tertentu ini mengacu kepada apa (objek) yang diperjanjikan dalam perjanjian tersebut sudah ada atau sudah berada ditangannya si berutang (pembeli) pada waktu perjanjian dibuat. Namun menurut Faiz, dalam jual beli akun tersebut barang yang sudah dibeli oleh pembeli diambil lagi oleh penjual (*HackBack*).

Selain itu, adanya *hackback* dalam jual beli akun tersebut menjadikan tidak terpenuhinya syarat yang keempat yaitu sebab yang halal. Suatu sebab yang halal merujuk pada isi dari perjanjian itu sendiri. sebab ini harus halal, artinya isi perjanjian tersebut harus sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku serta tidak melanggar norma ketertiban dan kesusilaan.

Dalam jual beli akun tersebut penjual melanggar isi perjanjian yaitu akun yang sudah dimiliki oleh pembeli diambil lagi oleh penjual (*HackBack*)

Dalam pasal 31 UU ITE mengemukakan bahwa Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan intersepsi atau penyadapan atas Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dalam suatu Komputer dan/atau Sistem Elektronik tertentu milik Orang lain. Jika dilihat dari pasal tersebut adanya *HackBack* dalam jual beli akun *genshin impact* di *instagram* menjadikan transaksi tidak sah dan batal karena penjual meretas akun yang sudah dimiliki pembeli dengan cara mengganti email dan kata sandi akun tersebut melalui verifikasi nomor telepon yang masih terhubung dalam email tersebut. Hal ini sebagaimana pernyataan dari inisial N.R bahwa akun yang sudah laku dan diberikan kepada pembeli, dalam kurun waktu tertentu akun tersebut di ambil lagi (*HackBack*) oleh penjual dengan cara mengganti email dan kata sandi akun tersebut melalui verifikasi nomor telepon yang masih terhubung dalam email tersebut.

Sehingga peneliti memperoleh kesimpulan bahwa adanya *Hackback* dalam jual beli akun *genshin impact* di *instagram* menyebabkan tidak terpenuhinya syarat-syarat jual beli baik secara hukum positif maupun hukum Islam. Dalam hukum Islam, transaksi tersebut tidak sah karena barang (akun) tidak diserahkan kepada pembeli secara permanen, sebagaimana pernyataan dari Rizky yang kehilangan akses akunnya setelah beberapa hari. Dalam hukum positif, penjualan akun ini juga tidak sah

karena objek perjanjian (akun) tidak sepenuhnya berada di tangan pembeli saat perjanjian dibuat, seperti yang diungkapkan oleh Faiz. Selain itu, adanya hackback oleh penjual melanggar syarat keempat dalam perjanjian yaitu sebab yang halal, yang berarti isi perjanjian harus sesuai hukum dan norma. Berdasarkan Pasal 31 UU ITE, tindakan *hackback* ini merupakan intersepsi ilegal, sebagaimana pernyataan dari N.R bahwa penjual mengambil kembali akun yang sudah dijual dengan cara mengganti email dan kata sandi akun tersebut melalui verifikasi nomor telepon yang masih terhubung dalam email tersebut. Sehingga transaksi jual beli akun tersebut batal karena penjual meretas akun yang sudah dibeli pembeli (*HackBack*) dengan mengganti email dan kata sandi melalui verifikasi nomor telepon.

Dari hasil wawancara dari para informan, peneliti menemukan ciri-ciri dari penipu yang harus diketahui dan dihindari bagi pembeli antara lain yaitu,

- a. Pelaku (penipu) biasanya membuat sebuah akun klon yang menyamai akun dari penjual atau rekber asli. Walaupun sama, yang menjadi perbedaan akun dimiliki penjual atau rekber asli dengan penipu yaitu akun asli memiliki lebih banyak *follower* dari pada akun klon penipu. Selain itu, akun asli pasti hanya memiliki satu nomor WA yang diletakkan pada deskripsi dalam akunnya, sedangkan akun penipu memiliki nomor WA yang banyak atau nomor WA sementara.
- b. Biasanya penipu akan langsung menanyakan atau meminta nomor WA ke pembeli agar pembeli merasa percaya jika aman bertransaksi dengan

penipu tersebut sehingga hal ini dimanfaatkan bagi penipu untuk menipu korbannya.

- c. Dan satu hal lagi, Penipu biasanya akan menawarkan atau menjual akun gamenya yang memiliki karakter dan senjata bintang 5 yang banyak dan bagus dengan harga yang relatif murah.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan judul Analisis Hukum Islam dan Hukum Positif Terhadap Kasus *Scam* Dan *HackBack* Jual Beli Akun Game *Genshin Impact* di *Instagram* dapat disimpulkan yaitu bahwa,

1. Adanya *scam* dalam jual beli akun game *genshin impact* di *instagram* menyebabkan transaksi jual beli tersebut tidak sah baik menurut hukum Islam maupun hukum positif. Dalam hukum Islam, salah satu syarat sah jual beli adalah barang yang diperjualbelikan harus dapat diserahkan oleh penjual. Namun, karena akun tidak diserahkan, sehingga jual beli ini tidak sah dan termasuk jual beli yang batil. Selain itu, sebagaimana pasal 1320 KUHPerdara, pada syarat ketiga menyatakan bahwa objek perjanjian harus sudah ada atau berada di tangan pembeli pada waktu perjanjian dibuat. *Scam* ini melanggar syarat dalam perjanjian tersebut, sehingga jual beli akun tersebut tidak sah menurut hukum positif.
2. Adanya *Hackback* dalam jual beli akun *genshin impact* di *instagram* menyebabkan tidak terpenuhinya syarat-syarat jual beli baik secara hukum positif maupun hukum Islam. Dalam hukum Islam, transaksi tersebut tidak sah karena akun tidak diserahkan kepada pembeli secara permanen, Dalam hukum positif, jual beli ini tidak sah karena objek perjanjian (akun) tidak sepenuhnya berada di tangan pembeli saat perjanjian dibuat, adanya *hackback* juga melanggar syarat keempat dalam perjanjian yaitu sebab yang halal, yang berarti isi perjanjian harus

sesuai hukum dan norma. Berdasarkan Pasal 31 UU ITE, tindakan *hackback* ini merupakan intersepsi ilegal, membuat transaksi jual beli akun tersebut batal karena penjual meretas akun yang sudah dibeli pembeli dengan mengganti email dan kata sandi melalui verifikasi nomor telepon.

## B. SARAN

Dalam penyelesaian tugas akhir ini, penulis ingin menyampaikan saran sebagai berikut :

1. Bagi para pembeli, Seperti yang sudah penulis sampaikan mengenai ciri ciri dari penipu, diharapkan agar lebih berhati hati lagi dalam melakukan transaksi jual beli akun game *genshin impact* supaya tidak terkena *SCAM* dan *HB* dan pilihlah market yang terpercaya.
2. Bagi para penjual, dalam usaha berjual beli tanamkanlah prinsip prinsip kejujuran, amanah, serta adil, Dengan demikian, akan terciptanya hubungan yang baik dan saling menguntungkan baik bagi pembeli maupun penjual.
3. Bagi para pemain game *genshin impact* khususnya bagi yang beragama Islam, jangan berlebihan bermain game hingga melalaikan sholatmu dan jagalah sholatmu.
4. Bagi remaja dan anak anak, boleh bermain game tapi jangan sampai melupakan belajar dan istirahat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Activeplayer. "Genshin Impact Live Player Count and Statistics." Accessed February 12, 2024. <https://activeplayer.io/genshin-impact/>.
- Al-Asqalany, Ibnu Hajar. *Bulughul Maram*. Ver. 2. Tasikmalaya: Pustaka Hidayah, 2008. <https://alquran-sunnah.com/kitab/bulughul-maram/index.html?page=source%2F7>. Bab Jual Beli%2F2. Bab Khiyar.htm.
- . *Bulughul Maram 1*. Diterjemahkan oleh Kahar Masyhur. Cet. 1. Jakarta: Rineka Cipta, 1992.
- . *Kitab Fathul Baari : Penjelasan Kitab Shahih Al Bukhari*. Edited by Ahmad Zamroni. Diterjemahkan oleh Amiruddin. Jilid 12. Jakarta: Pustaka Azzam, 2010.
- Al-Juzairi, Syaikh Abdurrahman. *Fikih 4 Madzhab Jilid 3*. Edited by Fedrian Hasmand. Diterjemahkan oleh Nabhani Idris. Cet. 1. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2015.
- Al-Qur'an, Surah Al-Baqarah (2) : 275, 282 ; Surah an-Nisa (4) : 29.
- Al-Qur'an, Surah Al-Maidah (5) : 90.
- Al-Subaily, Yusuf. *Fiqh Perbankan Syariah: Pengantar Fiqh Muamalat Dan Aplikasinya Dalam Ekonomi Modern*. Diterjemahkan oleh Erwandi Tarmizi. Riyadh: R. Gesit Prasasti Alam, 2021.
- Asfihan. "Pengertian Instagram." Ruangpengetahuan, 2023. <https://ruangpengetahuan.co.id/pengertian-instagram/>.
- Az-Zuhaili, Wahbah, and Abdul Hayyie Al-Kattani. *Fiqh Islam Wa Adilatuhu*. Diterjemahkan oleh Abdull Hayyie Al-Khatani. Jilid 5. Cet. 1. Jakarta: Gema Insani, 2011.
- Azzam, Abdul Aziz Muhammad. *Fiqh Muamalat : Sistem Transaksi Dalam Fiqh Islam*. Cet. 1. Jakarta: Amzah, 2010.
- Djuwani, Dimyauddin. *Pengantar Fiqh Muamalah*. Yogyakarta: pustaka Pelajar, 2008.
- Fauzan, Muhammad Luqman. "Perlindungan Konsumen Dalam Jual Beli Akun Game Online Mobile Legend." Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, 2020.
- Gamewith. "Genshin Elements & Elemental Reactions Chart." Gamewith, 2024. <https://gamewith.net/genshin-impact/article/show/22372>.
- Ghazaly, Abdul Rahman, Ghufroon Ihsan, dan Sapiudin Shidiq. *Fiqh Muamalat*.

Cet. 1. Jakarta: Kencana Prenada, 2010.

Hadi, Ariskan. "Praktek Jual Beli Akun Game Online Free Fire Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syari'ah Dan Hukum Positif." Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2020.

Husna, Alfi. "Analisis Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Menurut Fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017 (Studi Kasus Squad Saints Indo 2)." Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2019.

Ilmu Islam. "Hadits Muslim Nomor 2763," 2023. <https://ilmuislam.id/hadits/26748/hadits-muslim-nomor-2763>.

Ilqani, Muhammad Reza. "Tinjauan Etika Bisnis Islam Terhadap Jual Beli Akun Game Online (Studi Kasus Di Forum Mobile Legend Ponorogo)." Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2019.

Indonesia, Republik. "Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik." Jakarta, 2024.

———. "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik," 2016.

Johan Setiawan, Albi Anggito. *Metode Penelitian Kualitatif*. Edited by Ella Deffi Lestari. Cet. 1. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher), 2018.

Khoerudin, Koko, dan Hariman Surya Siregar. *Fikih Muamalah: Teori Dan Implementasi*. Edited by Pipih Latifah. Cet. 1. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019.

Maulana, Dimas Yoga. "Ingin Tahu Perbedaan Game Online Dan Game Offline?," 2019. <https://www.viva.co.id/vstory/teknologi-vstory/1188177-ingin-tahu-perbedaan-game-online-dan-game-offline-simak-penjelasan>.

Meliani, Mela. "Analisis Jual Beli Akun Game Online Clash of Clans Dalam Perspektif Hukum Islam Dan Hukum Positif." Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2017.

Nadifah, Luluk. "Pengembangan Game 'PADUKA. Exe' Berbasis RPG Maker MV Sebagai Media Belajar Mandiri Pada Materi Fungsi Komposisi." Universitas Negeri Sunan Ampel, 2018.

Parkour, Peter. "Spesifikasi Minimum Genshin Impact Di PC Dan Android." IndoVirtus, 2023. <https://www.indovirtus.net/2023/01/spesifikasi-minimum-genshin-impact.html>.

- Qutb, Sayyid. "Tafsir Fi Zhilalil-Qur'an II, Juz IV : Bagian Akhir Surah Ali Imron Dan Permulaan Surah An Nisaa'," 2012. <https://tafsirzilal.wordpress.com/2012/06/05/bahasa-indonesia-2/>.
- RI, Mahkamah Agung. "Kitab Undang Undang Hukum Perdata." Jdih Mahkamah Agung. Accessed June 1, 2024. <https://jdih.mahkamahagung.go.id/legal-product/kitab-undang-undang-hukum-perdata/detail>.
- Rohman, Holilur. *Hukum Jual Beli Online*. Edited by Nur kholis Majid. Pamekasan: Duta Media, 2020.
- Sabiq, Sayyid. *Fikih Sunnah 5*. Diterjemahkan oleh Abddurrahim and Masrukhin. Cet. 5. Jakarta: Cakrawala Publishing, 2009.
- Safira, Martha Eri. *Hukum Perdata*. Edited by Sofyan Hadi Nata. Ed.1. Ponorogo: Nata Karya, 2017.
- Salim. *Hukum Kontrak: Teori Dan Teknik Penyusunan Kontrak*. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- Sarwat, Ahmad. *Fiqh Jual-Beli*. Edited by Fatih. Jakarta Selatan: Rumah Fiqih, 2018.
- Subekti. *Hukum Perjanjian*. Jakarta: Intermasa, 1985.
- Suhendi, Hendi. *Fiqh Muamalah*. Cet. 8. Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Syafi'i, Imam. *Ringkasan Kitab Al-Umm Jilid 3*. Edited by Eddy Fr and Titi Tartilah. Diterjemahkan oleh Muhammad Yasir Abd Mutholib. Cet. 12. Jakarta: Pustaka Azzam, 2013.
- UniPin. "Mengenal 7 Region Dalam Genshin Impact Map," 2021. <https://blog.unipin.com/mengenal-7-region-dalam-genshin-impact-map/>.
- Yitawati, Krista, Anik Tri Haryani, dan Sigit Supto Nugroho. *Hukum Dan Teknologi*. Edited by Farkhani. Solo: Pustaka Iltizam, 2017.
- Yuniarto, Saiful Rahman. "Hardware Komputer Dan Fungsinya." Universitas Brawijaya, 2012.
- Yusuf Qardhawi. *Halal Dan Haram Dalam Islam*. Translated by Mu'ammal Hamidy. Surabaya: Bina Ilmu, 1980.