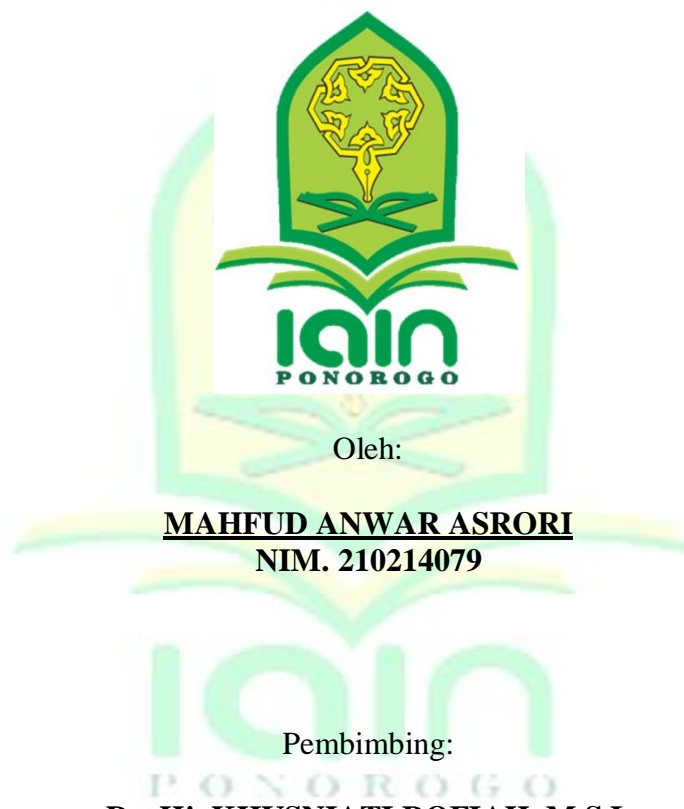


**TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP JUAL BELI *TOP UP*  
*UNKNOWN CASH* PADA *GAME ONLINE PLAYERUNKNOWN'S*  
*BATTLEGROUNDS* DI KABUPATEN PONOROGO**

**SKRIPSI**



Oleh:

**MAHFUD ANWAR ASRORI**  
**NIM. 210214079**

Pembimbing:

**Dr. Hj. KHUSNIATI ROFIAH, M.S.I.**  
**NIP. 197401102000032001**

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

**2019**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Mahfud Anwar Asrori  
Nim : 210214079  
Jurusan : Hukum Ekonomi Syariah  
Judul : Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli *Top Up Unknown Cash* Pada *Game Online PlayerUnknown's Battlegrounds* di Kabupaten Ponorogo

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqosah.

Ponorogo, 07 Agustus 2019

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Hukum Ekonomi Syariah



**Hj. AFK ABIDAH, M.S.I.**  
NIP. 197605082000032001

Menyetujui,

Pembimbing

A large, stylized handwritten signature in black ink, belonging to Dr. Hj. KHUSNIATI ROFIAH, M.S.I.

**Dr. Hj. KHUSNIATI ROFIAH, M.S.I.**  
NIP. 197401102000032001



**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**  
**PENGESAHAN**

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Mahfud Anwar Asrori  
NIM : 210214079  
Jurusan : Hukum Ekonomi Syariah  
Judul : Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli *Top Up Unknown Cash* Pada *Game Online PlayerUnknown's Battlegrounds* di Kabupaten Ponorogo

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

Hari : Jumat  
Tanggal : 06 September 2019

Dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Syariah pada:

Hari : Jumat  
Tanggal : 13 September 2019

**Tim Penguji:**

1. Ketua Sidang : Dr. Abid Rohmanu, M.H.I.
2. Penguji I : Dewi Iriani, M.H.
3. Penguji II : Dr. Hj. Khusniati Rofiah, M.S.I.



Ponorogo, 13 September 2019  
Mengesahkan  
Dekan Fakultas Syariah,

**Dr. H. Moh. Munir, Lc., M.Ag.**  
NIP. 196807051999031001

## ABSTRAK

Asrori, Mahfud Anwar. 2019. Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli *Top Up Unknown Cash* Pada *Game Online PlayerUnknown's Battlegrounds* di Kabupaten Ponorogo. Skripsi. Fakultas Syariah Jurusan Hukum Ekonomi Syariah Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing Dr. Hj. Khusniati Rofiah, M.S.I.

**Kata Kunci:** Jual Beli, Objek, dan Penyelesaian Sengketa

Dalam jual beli *top up unknown cash* pada *game online playerunknown's battlegrounds* yang dilakukan oleh para gamer banyak yang belum mengetahui dan memahami tentang jual beli yang aman dan sah .salah satu realita yaitu banyaknya gamer yang mengaku bahwa UC tidak dikirim padahal dia sudah menbayarnya.

Berangkat dari masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk menjadikannya sebagai tugas akhir dengan rumusan masalah antara lain; 1) Bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap akad *top up unknown cash* pada *game online playerunknown's battlegrounds* di Kabupaten Ponorogo? 2) Bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap obyek jual beli *top up unknown cash* pada *game online playerunknown's battlegrounds* di Kabupaten Ponorogo)? 3) Bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap penyelesaian sengketa gagal transaksi dalam jual beli *top up unknown cash* pada *game online playerunknown's battlegrounds* di Kabupaten Ponorogo?

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitan lapangan, yang menggunakan pendekatan *kualitatif*. Sumber datanya adalah Pemain *game online PUBG*. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Dalam mengelola data penulis menggunakan beberapa tahap, yaitu *editing, organizing*, dan penemuan hasil.

Setelah melakukan penelitian dan menganalisis, maka dapat disimpulkan bahwa; 1) Akad yang dilakukan dalam jual beli *top up UC* pada *game online PUBG* di kabupaten Ponorogo menurut hukum Islam untuk kebolehan dan sahnya masih belum memenuhi dari rukun akad dan rukun jual beli, yaitu ketidak jelasannya identitas dari pihak penyedia *unknown cash* sehingga menyebabkan transaksi tersebut tidak sah. 2) Objek yang diperjual belikan dalam jual beli *top up UC* pada *game online PUBG* di kabupaten Ponorogo dianggap tidak sah karena tidak sesuai dengan hukum Islam. Karena tidak dapat diketahui kepastian kapan objeknya bisa diterima dan objek tersebut tidak bisa diserahkan secara langsung bahkan terkadang objek tersebut tidak terkirim, sehingga merugikan salah satu pihak. 3) Terhadap penyelesaian sengketa dalam jual beli *top up UC* pada *game online PUBG* di kabupaten Ponorogo ini belum sesuai dengan hukum Islam karena dalam permasalahan ini pihak pembeli atau seorang gamer belum mengetahui identitas atau kejelasan dari pihak penjual atau penyedia UC yang menjadi objek dalam jual beli ini.

## SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mahfud Anwar Asrori

NIM : 210214079

Jurusan : Hukum Ekonomi Syariah

Fakultas : Syariah

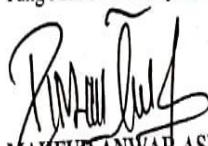
Judul : **TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP JUAL  
BELI *TOP UP UNKNOWN CASH* PADA *GAME  
ONLINE PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS*  
DI KABUPATEN PONOROGO**

Menyatakan bahwa naskah skripsi 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 penulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo,

Yang Membuat Pernyataan

  
MAHFUD ANWAR ASRORI  
NIM. 210214079

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mahfud Anwar Asrori

Nim : 210214079

Jurusan : Hukum Ekonomi Syariah

Fakultas : Syariah

Judul : Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli *Top Up Unknown Cash* Pada Game  
*Online PlayerUnknown's Battlegrounds* di Kabupaten Ponorogo

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau fikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 07 Agustus 2019

Yang Membuat Pernyataan



*Mahfud Anwar Asrori*  
MAHFUD ANWAR ASRORI  
NIM. 210214079

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Semua sisi kehidupan manusia telah mendapatkan pengaturan menurut hukum Allah, sehingga tepat jika dikatakan bahwa Islam bersifat universal dalam hal hukum-hukumnya. Abdullah Halim Barkatullah dan Teguh Prasetyo dalam bukunya menyebutkan bahwa Amir Syarifuddin memberikan penjelasan tentang hukum yang dihubungkan dengan Islam, maka hukum Islam berarti seperangkat peraturan berdasarkan wahyu Allah dan sunnah Rasul tentang tingkah laku manusia *mukallaf* yang diakui dan diyakini berlaku dan mengikat untuk semua umat Islam. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa hukum Islam adalah hukum yang berdasarkan wahyu Allah. Sehingga hukum Islam menurut *ta'rif* ini mencakup hukum *syari'ah* dan hukum *fiqh*, karena arti *syara'* dan *fiqh* terkandung didalamnya.<sup>1</sup>

Secara *etimologis fiqh* mempunyai arti *al-fahmu* (paham), sedangkan secara *definitif fiqh* berarti Ilmu tentang hukum-hukum *syar'i* yang bersifat amaliah yang digali dan ditemukan dari dalil-dalil yang *tafsili*". Menurut Ibnu Subhi yang dikutip Prof. Dr. Satria Efendi M. Zein, *Fiqh* yaitu pengetahuan tentang hukum *syara'* yang berhubungan dengan amal perbuatan yang digali satu persatu dalilnya. Pendapat yang menarik yang perlu dikaji adalah pernyataan Imam Haramain bahwa *fiqh* merupakan pengetahuan hukum *syara'* dengan jalan *ijtihad*. Namun, demikian pula pendapat Al-Amidi bahwa yang

---

<sup>1</sup> Aris Magfiroh, *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Bisnis Waralaba Tahu Q Krispy di Kabupaten Madiun*, skripsi (Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2018).

dimaksud dengan *fiqh* adalah ilmu hasil kajian penalaran (*nadzar* dan *istidhah*).<sup>2</sup>

Pada perkembangan selanjutnya, ulama *fiqh* membagi beberapa bidang, salah satunya *fiqh* muamalah. kata muamalah berasal dari bahasa Arab yang secara *etimologis* sama dan semakna dengan kata *mufa'alah* (saling berbuat). Kata ini menggambarkan suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang dengan seseorang atau beberapa orang dalam memenuhi kebutuhan masing-masing. Atau muamalah yaitu hukum-hukum *syara'* yang berhubungan dengan urusan dunia untuk melanjutkan eksistensi kehidupan seseorang seperti jual beli. Menurut A. Warson Munawir, muamalah secara *etimologis* yaitu perlakuan hubungan kepentingan seperti jual beli, sewa-menyewa, dan sebagainya. Dalam pengertian yang lain, kata muamalah yaitu peraturan yang mengatur hubungan seseorang dengan orang lain dalam hal tukar-menukar harta (termasuk jual beli).<sup>3</sup>

Ruang lingkup *Fiqh* Muamalah terbagi menjadi dua, yaitu ruang lingkup muamalah yang bersifat *adabiyah* adalah ijab dan qabul, saling meridhoi, tidak ada keterpaksaan dari salah satu pihak, hak dan kewajiban, kejujuran pedangan, penipuan, pemalsuan, penimbunan dan segala sesuatu yang terdapat kaitannya dengan pendistribusian harta dalam hidup bermasyarakat.<sup>4</sup> Ruang lingkup pembahasan Muamalah *Madīyah* ialah masalah jual beli (*al-bai' wa al-tijārah*), gadai (*al-rahn*), jaminan dan tanggungan

---

<sup>2</sup> Mardani, *Fiqh Ekonomi syariah : Fiqh Muamalah* (Jakarta: Kencana pramedia grub, 2013), 4.

<sup>3</sup> Mardani, *Fiqh Ekonomi*, Ibid 6.

<sup>4</sup> Qomarul Huda, *Fiqh Mu'amalah* (Yogyakarta: Teras, 2011), 7.



(*kafālah dan dhaman*), perseroan atau perkongsian (*al-syirkah*), perseroan harta dan tenaga (*al-mudhārah*), sewa-menyewa (*al-ijārah*), pemberian hak guna pakai (*al-ariyah*), barang titipan (*al-waḍiah*), barang temuan (*al-luqāṭah*), garapan tanah (*al-muzaraah*), sewa menyewa tanah (*al-mukhābarah*), upah (*ujrah al-‘amal*), gugatan (*syufah*), sayembara (*al-ji‘ālah*), pembagian kekayaan bersama (*al-qismah*), pemberian (*al-hibbah*), pembebasan (*al-ibra’*), damai (*as-sulhu*), dan ditambah dengan permasalahan kontemporer (*al-mu‘asirah*) seperti masalah bunga bank, asuransi, kredit, dan lain-lain.<sup>5</sup>

Salah satu praktik dalam bermuamalah yaitu dengan jual beli. Pada umumnya, orang memerlukan benda yang ada pada orang lain (pemiliknya) dapat dimiliki dengan mudah, tetapi pemiliknya kadang-kadang tidak mau memberikannya. Adanya syariat jual beli menjadi *wasilah* (jalan) untuk mendapatkan keinginan tersebut, tanpa berbuat salah. Jual beli menurut Bahasa artinya menukar kepemilikan barang dengan barang atau saling tukar menukar.<sup>6</sup>

Perkembangan teknologi di era modern ini sangatlah pesat, terbukti dengan adanya alat-alat teknologi yang diciptakan untuk memenuhi kebutuhan manusia, seperti *handphone*, mesin cuci, laptop dan lain sebagainya. Manusia pun sangat tergantung dengan adanya alat bantu dari teknologi ini, dari kebutuhan yang kecil sampai kebutuhan yang besar dan dalam segala bidang kebutuhan, seperti halnya dalam bidang pertanian, bidang pekerjaan, bidang hiburan dan lain sebagainya.

---

<sup>5</sup> Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2002), 5.

<sup>6</sup> Sohari Sahri, *Fiqh Muamalah* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), 66.

Salah satu kebutuhan teknologi yang paling disukai manusia di zaman sekarang adalah kebutuhan dalam bidang hiburan. Seperti adanya game yang sekarang merajalela di seluruh kalangan masyarakat, entah kalangan tua atau muda dan kalangan perempuan atau laki-laki semua sama tanpa terkecuali.

Game dibagi menjadi *game online* dan *offline*. *Game online* adalah game yang pemainnya harus disambungkan dengan internet, sedangkan *game offline* adalah *game* yang pemainnya tidak memerlukan sambungan *internet*. Kedua *game* tersebut sama-sama meracuni masyarakat. Untuk saat ini banyak *Game Online* yang sangat di gemari oleh masyarakat yaitu *mobile legend*, *COC*, *arena of valor*, *PlayerUnknown's Battlegrounds*. Saya ambil contoh satu saja yaitu *game online PlayerUnknown's Battlegrounds* Game ini adalah salah satu game online yang berada pada *gadget android* permainan dalam game ini adalah adu tembak dengan musuh siapa yang mampu bertahan hidup sampai akhir maka dialah pemenangnya, jika mereka sering memainkan dan sering juga mendapatkan kemenangan dalam permainan tersebut maka akan menambah poin atau peringkat dan semakin tinggi tingkatan atau pangkat yang ia miliki, untuk tingkatan atau pangkat yang berada dalam game ini yaitu ada *bronze*, *silver*, *gold*, *platinum*, *diamond*, *ace*, dan *conqueror*. Dan untuk mendapatkan berbagai macam perlengkapan dalam game tersebut kita harus membelinya dengan menggunakan *unknown cash* atau yang sering disebut oleh para *gamer* yaitu UC. Dengan *unknown cash* ini kita bisa membeli berbagai

peralatan *game* yang kita butuhkan dalam *game PlayerUnknown's Battlegrounds* ini.<sup>7</sup>

Maraknya *game online playerunknown's battlegrounds* ini di kalangan kita membuat para pelakunya rela melakukan apa saja, karena kecintaan dan kegemaran terhadap *game* ini. sehingga di dalamnya pun terdapat kegiatan muamalah yang dilakukan oleh para gamer yaitu transaksi jual beli *unknown cash* atau yang sering disebut dengan *top up unknown cash*, menurut saya pada transaksi *top up unknown cash* ini dilakukan untuk menambah jumlah *unknown cash* yang dimiliki oleh para gamer di dalam akun gamenya masing-masing setelah memiliki banyak *unknown cash* maka bisa digunakan untuk membeli berbagai perlengkapan peralatan dan kebutuhan yang berada dalam *game* tersebut. Cara transaksi tersebut yaitu, pertama mencari *link top up unknown cash* pada internet kemudian memilih berapa jumlah yang akan dibeli, dalam tampilan *link* tersebut sudah ada jumlah *unknown cash* yang akan dibeli dengan ketentuan harga yang sudah disediakan.

Dalam transaksi tersebut pembeli tidak mengetahui dengan siapa mereka bertransaksi dan tidak dapat menerima secara langsung barang yang dibeli, juga pernah terjadi dalam transaksi tersebut *unknown cash* yang dibeli tidak terkirim ke dalam *game* tersebut sehingga pihak pembeli atau gamer merasa rugi dan sejak itu dia lebih berhati-hati dalam melakukan transaksi lagi.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Adib Mustaqim Al hamdani, *Hasil Wawancara*, 2 Oktober 2018.

<sup>8</sup> Wahyudin Nur Islami, *Hasil Wawancara*, 2 Oktober 2018.

Berangkat dari latar belakang di atas, ada yang menarik untuk diteliti yaitu jika dikorelasikan dengan hukum Islam, jual beli *top up unknown cash* yang terjadi dan obyek yang di jadikan transaksi apakah sudah sesuai dengan hukum Islam atau tidak sesuai dengan hukum Islam serta penyelesaian sengketa yang terjadi ketika tidak terkirimnya *unknown cash* kepada pihak pembeli. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian untuk meneliti permasalahan ini dengan judul **“TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP JUAL BELI TOP UP UNKNOWN CASH PADA GAME ONLINE PLAYERUNKNOWN’S BATTLEGROUNDS DI KABUPATEN PONOROGO”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan di atas, maka penulis merumuskan berbagai permasalahan. Adapun rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap akad *top up unknown cash* pada *game online playerunknown’s battlegrounds* di Kabupaten Ponorogo?
2. Bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap obyek jual beli *top up unknown cash* pada *game online playerunknown’s battlegrounds* di Kabupaten Ponorogo?
3. Bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap penyelesaian sengketa gagal transaksi dalam jual beli *top up unknown cash* pada *game online playerunknown’s battlegrounds* di Kabupaten Ponorogo?

### C. Tujuan Penelitian

Agar peneliti tidak menyimpang dari permasalahan, maka dirumuskan tujuan penelitian, adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui dan memahami secara jelas akad jual beli *top up unknown cash* pada *game online playerunknown's battlegrounds* di Kabupaten Ponorogo menurut hukum Islam.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis secara jelas tentang kriteria objek barang yang dapat diperjual belikan atau yang tidak dapat diperjual belikan di Kabupaten Ponorogo menurut hukum Islam.
3. Untuk mengetahui terhadap penyelesaian sengketa gagal transaksi yang terjadi dalam jual beli *top up unknown cash* pada *game online playerunknown's battlegrounds* di Kabupaten Ponorogo sesuai hukum Islam.

### D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Kepentingan teoritis: sebagai sarana untuk mengetahui dan memahami secara mendalam mengenai akad, mekanisme, dan obyek dalam jual beli *top up unknown cash* pada *game online playerunknown's battlegrounds* di Kabupaten Ponorogo.
2. Kepentingan praktis: mampu memberikan sumbangan pengetahuan kepada para pihak yang terkait diantaranya:
  - a. Bagi pihak penjual atau penyedia *unknown cash* yang membaca skripsi ini agar mengetahui terhadap kerugian pembeli karena masih adanya

*link* yang tidak resmi dan setelah itu mereka mampu menerbitkan *link* yang resmi dan tidak merugikan pembeli;

- b. Bagi pihak pembeli atau para *gamer game online playerunknown's battlegrounds*, setelah membaca ini bisa lebih berhati-hati dalam melakukan pembelian *top up unknown cash* pada *game online* tersebut dan mampu memilih tempat yang lebih aman dan sesuai hukum Islam untuk melakukan pembelian *top up unknown cash*;
- c. Bagi para peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian bermanfaat sebagai sumber pedoman teori atau tambahan referensi dan dapat sebagai bahan tambahan untuk yang melakukan penelitian yang berlanjut.

#### **E. Telaah Pustaka**

Telaah pustaka merupakan berisi tentang uraian sistematis mengenai hasil-hasil penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya oleh peneliti terdahulu dan memiliki keterkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Sejauh ini sudah ada peneliti yang membahas tentang *game online*, Dari telaah pustaka yang saya dapatkan dari penelitian Muhammad Irkham Firdaus, 2016, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Akun Game Online Clash Of Clans (Studi Kasus di Forum "Jual Beli Akun COC Magetan. Madiun. Ngawi. Ponorogo" Melalui Fitur Facebook)".

Pada skripsi ini peneliti membahas tentang (1) Bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap akad dan mekanisme jual beli akun game online Clash of Clans di forum jual beli akun COC Magetan. Madiun. Ngawi. Ponorogo

melalui fitur Facebook? (2) Bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap penentuan harga pada praktek jual beli akun game online Clash of Clans di forum Facebook jual beli akun COC Magetan. Madiun. Ngawi. Ponorogo melalui fitur Facebook? Yang mana dengan kesimpulan Akad dan mekanisme jual beli akun game online Clash Of Clans menurut hukum Islam telah sesuai dengan hukum Islam dan diperbolehkan, karena akad yang dilakukan secara tertulis tanpa bertatap muka tidak bertentangan dengan syarat dan rukun jual beli dalam Islam dan telah terpenuhinya unsur rela sama rela. Sedangkan mekanisme jual beli yang dilakukan dengan cara tawar menawar dan jual beli lelang secara online telah memenuhi ketentuan dalam tawar menawar dan jual beli lelang dalam Islam. Dan Penentuan harga dalam praktek jual beli akun *game online clash of clans* telah sesuai dengan syariat Islam, karena penentuan harga *akun game online clash of clans* berdasarkan kualitas dan kuantitas, serta tidak ditentukan oleh seorang penguasa yang berlandaskan harga adil yang tercipta secara alami melalui penawaran dan permintaan. Jadi penentuan harga jual beli di sini telah terpenuhi syarat dan aturan dalam penentuan harga dalam Islam.<sup>9</sup>

Yang selanjutnya juga ditemukan peneliti selanjutnya yang membahas tentang Game Online yaitu penelitian dari Muhammad Reza Ilqani dengan Judul “Etika Bisnis Islam Terhadap Jual Beli Akun Game Mobile Legend” dengan pembahasan yaitu yang pertama tentang mekanisme terhadap transaksi

---

<sup>9</sup> Muhammad Irkham Firdaus, “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Akun Game Online Clash Of Clans”, *Skripsi* (Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2016).

jual beli akun game online dan yang kedua yaitu membahas tentang penetapan harga pada jual beli akun tersebut.<sup>10</sup>

Selanjutnya terdapat telaah pustaka Skripsi milik Mela Melani dengan judul “Analisis jual beli akun game online clash of clans dalam prespektif hukum islam dan hukum positif” (study pada mahasiswa jurusan Muamalah angkatan tahun 2013 fakultas syariah IAIN Raden Intan Lampung). Skripsi tersebut membahas tentang Bagaimana mekanisme transaksi jual beli akun game online clash of clans yang dilakukan oleh mahasiswa jurusan muamalah angkatan tahun 2013 fakultas syariah, dan bagaimana transaksi jual beli akun game online clash of clans dalam perspektif hukum islam dan hukum positif.<sup>11</sup>

Berdasarkan telaah pustaka diatas maka memiliki perbedaan pembahasan dengan penelitian yang diteliti oleh peneliti pada skripsi ini, pada telaah pustaka yang pertama peneliti membahas tentang akad jual beli *game online* yang dilakukan oleh dua pihak yang melakukan transaksi lewat *online* sehingga tidak bisa bertemu tatap muka secara langsung dan pembahasan mengenai penentuan harga dalam transaksi jual beli akun game online tersebut. Kemudian pada telaah pustaka yang kedua disitu membahas tentang mekanisme jual beli *akun game online* dan juga penentuan harga dalam jual beli game online tersebut jika dilihat menurut Etika bisnis Islam, sedangkan pembahasan yang diteliti oleh peneliti pada skripsi ini adalah mengenai permasalahan akad *top up Unknown cash* dalam *game online*, dalam transaksi

---

<sup>10</sup> Muhammad Reza Ilqani, “Etika Bisnis Islam Terhadap Jual Beli Akun Game Mobile Legend”, *Skripsi* (Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2019).

<sup>11</sup> Mela Melani, “Analisis Jual Beli Akun Game Online Clans Of Clans dalam Prespektif Hukum Islam Dan Hukum Positif”, *Skripsi* (Lampung: IAIN Raden Intan, 2017).



tersebut yang dapat diketahui melakukan transaksi hanya satu pihak, permasalahan kedua adalah mengenai obyek *top up unknown cash* tersebut yang belum diketahui dimana obyek tersebut dan tidak bisa diserahterimakan secara langsung, dan permasalahan yang ketiga adanya kegagalan transaksi dalam proses *top up unknown cash* dalam game tersebut.

## F. Metode Penelitian

Metode penelitian berasal dari dua kata, yaitu metode dan penelitian. Metode diambil dari bahasa Yunani yaitu *methodos* yang berarti cara atau jalan. Metode merupakan cara yang teratur untuk mencapai suatu maksud yang diinginkan. Sehubungan dengan upaya ilmiah, metode menyangkut cara kerja untuk memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan. Oleh sebab itu, metode dapat diartikan sebagai cara mendekati, mengamati, dan menjelaskan suatu gejala dengan menggunakan landasan teori.<sup>12</sup>

Sedangkan *research* (penelitian) sebagai usaha untuk menemukan, mengembangkan, menguji kebenaran suatu pengetahuan yang dilakukan dengan menggunakan metode-metode ilmiah.<sup>13</sup>

### 1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah studi lapangan (*field research*) yaitu dengan cara mencari data secara langsung di lokasi penelitian dengan melihat obyek yang diteliti. Dimana seorang peneliti melakukan eksplorasi secara mendalam terhadap program, proses, kejadian, aktivitas, terhadap

<sup>12</sup> Dimyauddin Djuwaini, *Pengantar Fiqh Muamalah* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), 76-77.

<sup>13</sup> Aji Damanuri, *Methodologi Penelitian Muamalah* (Ponorogo: STAIN Po PRESS, 2010), 1.

satu atau lebih orang.<sup>14</sup> Adapun lokasi penelitian ini dilakukan di Kabupaten Ponorogo.

Pada penelitian ini digunakan metode penelitian dengan pendekatan kualitatif naturalis yaitu pelaksanaan penelitian ini dilakukan secara alamiah, apa adanya, dalam situasi normal dan tidak dimanipulasi keadaan dan kondisinya, serta menekan deskripsi secara alami. Pengambilan data atau penjarangan fenomena yang dilakukan dari keadaan sewajarnya. Dengan sifat ini peneliti dituntut untuk terlibat langsung di lapangan.<sup>15</sup>

## 2. Kehadiran Peneliti

Dalam penelitian ini, peneliti merupakan pengamat penuh. Selain itu dalam melakukan pengamatan peneliti dalam rangka observasi dilakukan secara terang-terangan. Sehingga peneliti secara langsung melakukan observasi dan wawancara kepada para *gamer game PlayerUnknown's Battlegrounds* yang berada di Ponorogo yang berfungsi sebagai informan yang dapat memberikan penjelasan dan data yang akurat sebagai bahan penelitian ini.

## 3. Lokasi Penelitian

Terkait lokasi penelitian, penulis memilih untuk melakukan penelitian kepada para *gamer game online playerunknown's battlegrounds* yang berada di Kabupaten Ponorogo. Karena di Kabupaten Ponorogo

---

<sup>14</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*, (Bandung: CV Alfabeta, 2013), 15.

<sup>15</sup> Bei Ahmad Saebani, *Metodologi Penelitian Hukum* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2009), 101.

sangat banyak para *gamer top up unknown* sehingga cocok untuk di jadikan tempat untuk penelitian.

#### 4. Data dan sumber data

Untuk mempermudah penelitian ini, penulis berupaya menggali data dari lapangan yang berkaitan dengan jual beli *top up unknown* pada *top up unknown's battlegrounds* di Kabupaten Ponorogo, diantaranya adalah:

- a. Data tentang bentuk akad pada jual beli *top up unknown cash* pada *game online playerunknown's battlegrounds* di Kabupaten Ponorogo.
- b. Data tentang bentuk obyek pada jual beli *top up unknown cash* pada *game online playerunknown's battlegrounds* di Kabupaten Ponorogo.
- c. Data tentang penyelesaian sengketa gagal transaksi dalam jual beli *top up unknown cash* pada *game online playerunknown's battlegrounds*.

Sumber data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah langsung dari lapangan, yaitu selama peneliti melakukan penelitian secara langsung terhadap para pemain atau *gamer game online playerunknown's battlegrounds* sekitar 20 orang di Kabupaten Ponorogo.

#### 5. Teknik Pengumpulan Data

##### a. Observasi

Observasi ialah metode atau cara-cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung. Metode ini digunakan untuk melihat dan mengamati secara langsung keadaan di

lapangan agar peneliti memperoleh gambaran yang lebih luas tentang permasalahan yang diteliti.<sup>16</sup>

b. Wawancara

Percakapan dengan maksud tertentu, percakapan ini dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yaitu peneliti yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberi jawaban atas pertanyaan yaitu para pemain gamer dari game tersebut dan juga karyawan Indomart yang sebagai penjual dari situs resmi.<sup>17</sup> Percakapan yang dilakukan antara seorang peneliti dengan para gamer *game online playerunknown's battlegrounds* guna untuk mendapatkan data tentang praktik jual beli *top up unknown cash* dan penyelesaian terhadap kegagalan transaksi *top up unknown cash* pada *game online playerunknown's battlegrounds*.

c. Dokumentasi

Metode ini merupakan suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah dan bukan berdasarkan perkiraan.<sup>18</sup> Sehingga peneliti mendapatkan foto atau gambar terkait game tersebut dan juga foto atau gambar terkait *game online playerunknown's battlegrounds*.

---

<sup>16</sup> Basrowi, Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 93-94

<sup>17</sup> Lexy J. Moleong, "*Metodologi Penelitian Kualitatif*" (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2000), 135.

<sup>18</sup> Basrowi, Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, 158.

## 6. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode induktif, metode induktif, yaitu suatu cara atau jalan yang dipakai untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dengan bertitik tolak dari pengamatan atas hal atau masalah yang bersifat khusus kemudian menarik kesimpulan yang bersifat umum.<sup>19</sup>

## 7. Pengecekan Keabsahan Data

### a. Perpanjangan pengamatan

Dalam teknik ini dinilai mampu meningkatkan derajat kepercayaan data, dengan perpanjangan pengamatan yang berarti kita kembali terjun kelapangan, melakukan pengamatan dan wawancara lagi dengan sumber data yang pernah kita temui maupun yang baru.<sup>20</sup>

### b. Ketekunan pengamatan

Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Dengan cara tersebut maka kepastian data dan urutan peristiwa akan dapat direkam secara pasti dan sistematis.<sup>21</sup>

## G. Sistematika Pembahasan

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis membagi pembahasan ke dalam lima bab, yang masing-masing babnya terdapat sub bab. Sistematika pembahasan dalam penulisan skripsi ini antara lain adalah:

---

<sup>19</sup> Sudarto, *Metodologi Penelitian Filsafat* (Jakarta: PT. Raja Grafindo 1996), 57-58.

<sup>20</sup> Andi Prastowo, *Metode penelitian kualitatif dalam perspektif rancangan* (Jogjakarta: AR-RUZZ Media, 2014), 266.

<sup>21</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2013), 272.

## **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan gambaran umum untuk memberi rangka pemikiran keseluruhan dari skripsi ini yang meliputi : Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Kajian Pustaka, Metode Penelitian, dan Sistematika Pembahasan.

## **BAB II : KONSEP JUAL BELI DALAM HUKUM ISLAM**

Bab ini merupakan landasan teori masalah yang diangkat dalam skripsi ini. Bab ini berisi Pengertian jual beli, dasar hukum jual beli, rukun dan syarat jual beli, syarat akad jual beli, syarat barang yang diperjual belikan, macam-macam jual beli yang terlarang.

## **BAB III : PRAKTIK JUAL BELI *TOP UP UNKNOWN CASH* PADA *GAME ONLINE PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS* DI KABUPATEN PONOROGO**

Bab ini memaparkan data-data yang telah dihimpun oleh penulis dan berbagai dokumen yang dikumpulkan oleh penulis. Bab ini berisi, sejarah dan gambaran umum tentang *game online playerunknown's battlegrounds*, akad dan mekanisme pada praktik *top up unknown cash game online playerunknown's battlegrounds*, objek yang diperjual belikan, dan penyelesaian sengketa yang terjadi pada praktik *top up unknown cash game online playerunknown's battlegrounds*

**BAB IV : ANALISA HUKUM ISLAM PADA PRAKTIK JUAL BELI  
TOP UP UNKNOWN CASH PADA GAME ONLINE  
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS DI KABUPATEN  
PONOROGO**

Pada bab ini merupakan pokok dari skripsi memaparkan tentang, bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap akad jual beli *top up unknown cash* pada *game online playerunknown's battlegrounds* di Kabupaten Ponorogo, bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap obyek transaksi *top up unknown cash* pada *game online playerunknown's battlegrounds* di Kabupaten Ponorogo, serta bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap penyelesaian sengketa gagal transaksi pada *top up unknown cash* pada *game online playerunknown's battlegrounds* di Kabupaten Ponorogo.

**BAB V : PENUTUP**

Bab yang paling akhir dari pembahasan skripsi ini. Bab ini berisi tentang kesimpulan sebagai jawaban dalam pokok permasalahan dan saran-saran terkait penelitian.

## BAB II

### KONSEP JUAL BELI DALAM HUKUM ISLAM

#### A. Pengertian Jual Beli

Jual beli (*buyu'*, jamak dari *bai*) atau perdagangan atau perniagaan atau trading secara terminologi fikih Islam berarti tukar menuka harta atas dasar saling ridha (rela), atau memindahkan kepemilikan dengan imbalan pada sesuatu yang diizinkan.<sup>22</sup>

Secara terminologi *fiqh* jual beli disebut dengan *al-bai'* yang berarti menjual, mengganti, dan menukar sesuatu dengan sesuatu yang lain, Lafal *al-bai'* dalam terminologi *fiqh* terkadang dipakai untuk pengertian lawannya, yaitu lafal *al-Syira* yang berarti membeli. Dengan demikian, *al-bai'* mengandung arti menjual sekaligus membeli atau jual beli, Menurut *Hanafiah* pengertian jual beli (*al-bai'*) secara definitif yaitu tukar-menukar harta benda atau sesuatu yang diinginkan dengan sesuatu yang sepadan melalui cara tertentu yang bermanfaat. Adapun menurut *Malikiyah*, *Syafi'iyah*, dan *Hanabillah*, bahwa jual beli (*al-bai'*) yaitu tukar-menukar harta dengan harta pula dalam bentuk pemindahan milik dan kepemilikan. Dan menurut Pasal 20 ayat 2 Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, *bai'* adalah jual beli antara benda dan benda, atau pertukaran antara benda dengan uang. Berdasarkan definisi di atas, maka pada intinya jual beli itu adalah tukar menukar barang.<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup> Ascarya, *Akad dan produk bank syariah* (Depok: Rajawali Press, 2017), 76.

<sup>23</sup> Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah*, 101.



Secara *etimologis*, *bai'* berarti tukar-menukar sesuatu. Sedangkan secara *terminologis*, *bai'* atau jual beli adalah transaksi tukar-menukar (*mu'āwadhah*) materi (*māliyyah*) yang memberikan konsekuensi kepemilikan barang (*'ain*) atau jasa (*manfa'ah*) secara permanen (*mu'abbad*). Istilah jual beli (*bai'*), pada hakikatnya hanya berlaku dalam komoditi (*ma'qūd 'alaih*) berupa barang (*'ain*), bukan jasa (*manfa'ah*). Sebab jual beli berlaku pada materi (*māliyyah*), sementara jasa (*manfa'ah*) pada hakikatnya bukan termasuk *māliyyah*. Kategorisasi jasa atau manfaat sebagai *māliyyah*, hanya sebatas *majaz*, sebab eksistensinya bersifat abstrak (*ma'dūmah*).<sup>24</sup>

Adapun jual beli menurut istilah, para *ulama'* berbeda pendapat dalam mendefinisikan jual beli antara lain:

1. Menurut *ulama' Hanafiyah* jual beli adalah pertukaran harta dengan harta berdasarkan cara khusus (yang diperbolehkan).
2. Menurut *Imam Nawāwī* dalam kitab *Al-Majmū'* jual beli adalah pertukaran harta dengan harta dengan maksud untuk kepemilikan.
3. Menurut *Ibn Qudāmah* dalam kitab *Al-Mughnī* jual beli adalah pertukaran harta dengan harta, untuk saling menjadikan miliknya.<sup>25</sup>

Dari beberapa definisi diatas maka dapat dipahami bahwasannya yang dimaksud dengan jual beli adalah suatu perjanjian tukar-menukar barang atau harta yang mempunyai nilai secara suka sama suka antara kedua belah pihak yang melakukan jual tersebut, dimana salah satu pihak menerima barang atau

<sup>24</sup> Tim Laskar Pelangi, *Metodologi Fiqh Muamalah* (Kediri: lirboyo Press, 2013), 2.

<sup>25</sup> Rachmat Syafe'i, *Fiqh Muamalah* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2001), 73-74.

harta dan pihak lain menerima sesuatu dengan ketentuan yang dibenarkan syara'.

Jual beli menurut *ulama' malikiyah* ada yang bersifat umum dan jual beli bersifat khusus. Jual beli bersifat umum ialah suatu perikatan tukar menukar sesuatu yang bukan kemanfaatan dan kenikmatan. Perikatan adalah akad yang mengikat kedua belah pihak. Tukar menukar yaitu salah satu pihak menyerahkan ganti penukaran atas sesuatu yang ditukarkan oleh pihak lain. Dan sesuatu yang bukan manfaat ialah bahwa benda yang ditukarkan adalah dzat (berbentuk), ia berfungsi sebagai objek penjualan, jadi bukan manfaatnya atau hasilnya. Jual beli dalam arti khusus ialah ikatan tukar menukar sesuatu yang bukan kemanfaatan dan bukan pula kelezatan yang mempunyai daya tarik. Penukarannya bukan emas dan bukan perak, tidak merupakan utang baik barang itu ada dihadapan pembeli maupun tidak, barang yang sudah diketahui sifatnya atau sudah diketahui terlebih dahulu.<sup>26</sup>

## **B. Dasar Hukum Jual Beli**

### **1. Al-Qur'an**

Allah telah menghalalkan jual-beli dan mengharamkan riba. Karena dalam jual beli ada pertukaran dan pergantian, ada barang yang mungkin harganya bertambah pada masa mendatang, tambahan harga itu adalah imbalan (jasa) dari kemanfaatan yang diperoleh dari harga barang tersebut.<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah* (Jakarta: Rajawali Press, 2010), 68-70.

<sup>27</sup> Teungku Muhammad Hasbi Ash Shiddieqy, *Tafsir Al-Qur'anul Majid AN-Nuur* (Semarang: Pustaka Rizki Putra, 2000), 489.

a. QS. *al-Baqārah* ayat 275:

وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا

Artinya : "Padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba".<sup>28</sup>

Hendaklah manusia mengetahui dan memikirkan dan memahami perbandingan itu. Pada jual-beli ada pertukaran dan penggantian yang seimbang yang dilakukan oleh pihak penjual dengan pihak pembeli, serta ada manfaat dan keuntungan yang diperoleh dari kedua belah pihak, dan ada pula kemungkinan mendapat keuntungan yang wajar sesuai dengan usaha yang telah dilakukan oleh mereka. Pada riba tidak ada pertukaran dan penggantian yang seimbang itu. Hanya ada semacam pemerasan yang tidak langsung.<sup>29</sup>

Dalam jual beli kepentingan pembeli dari barang pembeliannya selalu diperhatikan, seorang yang membeli segantang padi, misalnya dia membelinya untuk dimakan, atau untuk dijadikan bibit atau dijual kembali dengan harga yang lebih tinggi dari harga pembeliannya adalah imbangan barang yang dijual dan disenangi kedua belah pihak.

Adapun riba seseorang meminjamkan uang ataupun barang yang akan diambil kembali pada waktu yang ditentukan dengan

<sup>28</sup> Hamka, *Tafsir Al Azhar*, Juz III(Jakarta: Pustaka Panjimas, 1983), 93.

<sup>29</sup> Djawad Fagih *Al-Qur'an Dan Tafsirnya*, Jilid 1(Yogyakarta: PT Dana Bhakti Wakaf, 1990), 477.

jumlahnya yang berlipat ganda. Tambahan dari pinjaman pokok yang diambil dari orang yang berhutang tidak ada imbangannya, baik berupa benda ataupun usaha. Selain itu kerelaan pembayaran tidak ada kerelaan dari si pembayar.<sup>30</sup>

b. QS. *al-Nisā'* ayat 29:

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ  
تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ ۚ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ كَانَ  
بِكُمْ رَحِيمًا ﴿٢٩﴾

*Artinya: "Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu; sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu".*

Allah menerangkan bahwa mencari harta diperbolehkan dengan cara berniaga atau berjual beli dengan dasar suka sama suka tanpa ada suatu paksaan, karena jual beli yang dilakukan secara paksa tidak sah walaupun ada bayaran atau penggantinya.<sup>31</sup>

Carilah harta-harta itu dengan jalan perniagaan (bisnis) yang ditegakkan atas dasar kerelaan (persetujuan) di antara kedua belah pihak atau lebih. Dengan tegas ayat ini memberikan pengertian bahwa:

- 1). Jual beli dilakukan atas dasar persetujuan bersama oleh kedua belah pihak atau lebih.

<sup>30</sup> Teungku Muhammad Hasbi Ash Shiddieqy, *Tafsir Al-Qur'anul Majid AN-Nuur*. 490.

<sup>31</sup> *Ibid*, 159-160.

- 2). Jual beli bukanlah hal yang abadi, karena itu jangan sampai melupakan urusan akhirat.
- 3). Mencari keuntungan jual beli diperbolehkan, dengan cara yang baik (benar) dan tidak merugikan pihak lain.<sup>32</sup>

## 2. *Hādith*

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

Dari Rifa'ah bin Rafi'RA: Bahwa Nabi SAW pernah ditanya "pekerjaan apa yang paling baik?" Rasulullah SAW menjawab, "pekerjaan seseorang yang dilakukan dengan tangannya sendiri dan setiap jual beli yang baik." (HR. Al Bazzar) dan dinilai shahih oleh hakim.<sup>33</sup>

*Hādith* diatas merupakan dalil bahwa ajaran Islam menganjurkan untuk bergerak dan bekerja serta mencari pekerjaan-pekerjaan yang baik. Allah juga memerintahkan untuk mencari rezeki dan berusaha di muka bumi ini untuk memakmurkan dan mengembangkan. Dari *Hādith* diatas juga menunjukkan bahwa pekerjaan yang paling utama adalah pekerjaan seseorang dengan tangannya.

*Hādith* diatas juga menjelaskan bahwa sesungguhnya berdagang adalah pekerjaan yang paling baik, yaitu apabila ia terlepas dari transaksi yang haram, seperti riba, penipuan, tipu daya dan pemalsuan serta hal-hal lainnya berupa memakan harta manusia dengan jalan bathil. Apabila seorang muslim bersih dalam penjualan, pembelian, pembuat,

<sup>32</sup> Ibid, 836.

<sup>33</sup> Abdullah bin Abdurrahman Al Bassam, *Syarah Bulughul Maram 4* (Jakarta: Pustaka Azzam, 2006), 223.

pekerjaan dan kemahirannya, mak perbuatannya ini termasuk kebaikan dimana ia mendapatkan pahala dunia dan akhirat.

Jual beli yang baik adalah jual beli yang sesuai tuntutan syariat, yaitu dengana terkumpulnya syarat, rukun, dan hal-hal yang menyempurnakan jual beli, tidak adanya hal yang mencegah dan hal-hal yang merusak syarat-syarat jual beli.<sup>34</sup>

### 3. Ijma'

*Ulamā'* telah sepakat bahwa jual beli diperbolehkan dengan alasan bahwa manusia tidak akan mampu mencukupi kebutuhan dirinya, tanpa bantuan orang lain. Namun demikian bantuan atau milik barang orang lain yang dibutuhkannya itu, harus diganti dengan barang lainnya yang sesuai.<sup>35</sup>

Para *ulamā'* sepakat memperbolehkan jual beli karena sebagian besar kebutuhan seseorang itu ada kepemilikan orang lain, sementara orang itu tidak ingin memberikan kepadanya. Maka adanya syariat jual beli merupakan sarana untuk mencapai apa yang dimaksud tanpa ada unsur keterpaksaan.<sup>36</sup>

## C. Rukun dan Syarat Jual Beli

Pada *ulamā'* terjadi berbeda pendapat dalam rukun jual beli, menurut *madzhab Hanafiyah*, rukun yang terdapat dalam jual beli hanyalah *ṣighat*,

<sup>34</sup> Ibid, 225-226.

<sup>35</sup> Rachmat Syafe'i, *Fiqih Muamalah*, 75.

<sup>36</sup> Ibnu Hajar Al Asqalani, *Fathul Baari Syarah Shahih Bukhari* (Jakarta: Pustaka Azzam, 2005), 3.

yakni pernyataan *ijab* dan *qabūl* yang merefleksikan keinginan masing-masing pihak untuk melakukan transaksi.<sup>37</sup> Menurut mereka, yang menjadi rukun dalam jual beli hanyalah kerelaan kedua belah pihak untuk melakukan transaksi jual beli. Sementara menurut *Malikīyah*, rukun jual beli ada tiga, yaitu:

1. *Aqidain* (dua orang yang berakad, yaitu penjual dan pembeli);
2. *Mā'qud 'alaih* (barang yang diperjualbelikan dan nilai tukar pengganti barang);
3. *Ṣhīghat ijab dan qabūl*.
4. *Ulamā' Syāfi'iyah* juga berpendapat sama dengan *Malikīyah* di atas. Sementara *ulamā' Hanabīlah* berpendapat sama dengan pendapat *Hanafīyah*.<sup>38</sup>

Akad adalah kesepakatan (ikatan) antara pihak pembeli dengan pihak penjual. Akad ini dapat dikatakan sebagai inti dari proses berlangsungnya jual beli, karena tanpa adanya akad tersebut, jual beli belum dikatakan syah. Di samping itu akad ini dapat dikatakan sebagai bentuk kerelaan (keridhaan) antara dua belah pihak. Kerelaan memang tidak dapat dilihat, karena ia berhubungan dengan hati (batin) manusia, namun indikasi adanya kerelaan tersebut dapat dilihat dengan adanya ijab dan qabul antara dua belah pihak.<sup>39</sup>

Definisi *ijab* menurut para *fuqahā'* (*ulamā'* ahli fiqh) adalah suatu kata-kata yang pertama kali keluar dari salah satu kedua belah pihak (dua orang

---

73. <sup>37</sup> Dimyauddin Djuwaini, *Pengantar Fiqh Muamalah* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008),

<sup>38</sup> Enang Hidayat, *Fiqh Jual Beli* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), 17.

<sup>39</sup> Qomarul Huda, *Fiqh Muamalah*, 55.

yang berakad) yang menunjukkan keridhaannya baik dari pihak penjual atau pembeli. Sedangkan *Qabūl* menurut *fuqahā'* adalah suatu ungkapan kedua yang keluar dari salah satu pihak yang menunjukkan keridhaannya dan menyetujuinya, baik yang keluar dari pihak penjual atau pembeli.

Namun seiring dengan berkembangnya zaman modern, perwujudan *ijab qabūl* tidak lagi diungkapkan melalui ucapan, tetapi dilakukan melalui pengambilan barang dan penyerahan uang kepada kasir sebagaimana yang lazim disaksikan di pasar swalayan. Dalam *fiqh* Islam praktik semacam ini disebut dengan *bai' al-mu'athah* yaitu masing masing kedua belah pihak (penjual dan pembeli) memberikan sesuatu yang menunjukkan adanya saling tukar-menukar yang dilakukan tanpa *ijab qabūl* melalui ucapan, tetapi melalui tindakan atau adanya *ijab* tanpa *qabūl* atau sebaliknya.<sup>40</sup>

Berdasarkan dari sumber lain rukun dari jual beli diantaranya adalah:

1. Pelaku transaksi, yaitu penjual dan pembeli.
2. Objek transaksi, yaitu harga dan barang.
3. Akad (Transaksi), yaitu segala tindakan yang dilakukan kedua belah pihak yang menunjukkan mereka sedang melakukan transaksi, baik tindakan itu berbentuk kata-kata maupun perbuatan.<sup>41</sup>

Yang dimaksud syarat syarat dalam jual beli menurut *fuqahā'* (*ulamā'* *fiqh*) ialah suatu yang mengharuskan adanya hukum karena adanya syarat itu atau suatu sebab musabab yang ditetapkan dengan kata “syarat” terlebih dahulu. Ulama telah menetapkan syarat-syarat jual beli itu bermacam-macam:

<sup>40</sup> Enang Hidayat, *Fiqh Jual Beli*. 21-23

<sup>41</sup> Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah*, 102.



1. Orang yang melakukan jual beli itu harus berakal, dan sudah *mumayiz* (sudah dapat membedakan baik dan buruk, kira-kira sudah berumur enam tahun paling kecil.).
2. Alat transaksi jual beli itu harus dengan ungkapan kalimat masa lalu (sudah saya jual dan sudah saya beli).
3. Barang yang diperjualbelikan harus yang boleh dimakan atau bernilai dan dapat ditetapkan penyerahannya.
4. Penjual dan pembeli harus ada perasaan sama rela.
5. Transaksi jual beli harus berlaku yaitu sama-sama ada hak kepemilikan dan penguasaan. (pembeli memiliki dan menguasai barang dan penjual memiliki dan menguasai harganya).<sup>42</sup>

Di bawah ini merupakan beberapa hal yang berkaitan dengan syarat menurut para ulama.

1. Syarat yang berhubungan dengan dua orang yang berakad (*'aqidain* penjual dan pembeli)
  - a. *Mumayiz*, balig dan berakal. Maka tidak sah akadnya orang gila, yang mabuk, begitu juga akadnya anak kecil, kecuali terdapat izin dari walinya sebagaimana pendapat *jumhur ulamā'*. *Hanafiyah* hanya mensyaratkan berakal dan *mumayiz*, tidak mensyaratkan balig.
  - b. Tidak terlarang membelanjakan harta, baik terlarang itu hak dirinya atau yang lainnya. Jika terlarang ketika melakukan akad, maka akadnya tidak sah menurut *Syāfi'iyah*. Sedangkan menurut *jumhur*

---

<sup>42</sup> Abu Bakar Muhammad, *Sulubus Salam III* (Surabaya: Al-Iklas, 1995), 13-14.

*ulamā'*, akadnya tetap sah jika terdapat izin dari yang melarangnya, jika tidak ada izin, maka tidak sah akadnya.

- c. Tidak dalam keadaan terpaksa ketika melakukan akad. Karena adanya kerelaan dari kedua belah pihak merupakan salah satu rukun jual beli. Jika terdapat paksaan, maka akadnya dipandang tidak sah atau batal menurut *jumhur ulamā'*. Sedangkan menurut *Hanafīyah*, sah akadnya ketika dalam keadaan terpaksa jika dizinkan, tetapi bila tidak dizinkan, maka tidak sah akadnya.<sup>43</sup>

2. Syarat yang harus ada terkait dengan akad itu sendiri adalah adanya kesesuaian antara *ijab dan qabūl*.<sup>44</sup>

a. Pembentukan Akad

1) Rukun Akad

*Ulamā' Hanafīyah* berpendapat bahwa rukun akad adalah *ijab* dan *qabūl*. Adapun orang yang mengadakan akad atau hal-hal lainnya yang menunjang terjadinya akad tidak dikategorikan rukun sebab keberadaannya sudah pasti. *Ulamā'* selain *Hanafīyah* berpendapat bahwa akad memiliki tiga rukun yaitu:

- a) Orang yang akad (*'aqid*), contoh: penjual dan pembeli.
- b) Sesuatu yang diakadkan (*mā'qud 'ālah*), contoh: harga atau yang dihargakan.
- c) *Shighat*, yaitu *ijab* dan *qabūl*.<sup>45</sup>

<sup>43</sup> Enang Hidayat, *Fiqh Jual Beli*, 18.

<sup>44</sup> Dimyauddin Djuwaini, *Pengantar Fiqh Muamalah*, 75.

<sup>45</sup> Rachmat Syafe'i, *Fiqh Muamalah*, 45

b. Unsur akad

Unsur-unsur akad adalah sesuatu yang merupakan pembentukan adanya akad, yaitu berikut ini:

1) *Shighat* Akad

*Shighat* akad adalah sesuatu yang disandarkan dari dua pihak yang berakad yang menunjukkan atas apa yang ada di hati keduanya tentang terjadinya suatu akad. Hal itu dapat diketahui dengan ucapan perbuatan, isyarat, dan tulisan. *Shighat* tersebut biasa juga disebut *ijab* dan *qabūl*.

Uslub-uslub *shighat* dalam akad dapat diungkapkan dengan beberapa cara, yaitu berikut ini

a) Akad dengan lafadz (Ucapan)

Shighat dengan ucapan adalah shighat akac yang paling banyak digunakan orang sebab paling mudah digunakan dan cepat dipahami. Tentu saja kedua pihak harus mengerti ucapan masing-masin serta menunjukkan keridaannya.

b) Akad dengan perbuatan

Dalam akad terkadang idak digunakan ucapan, tetapi cukup dengan perbuatan yang menunjukkan saling meridai, missalnya penjual memberikan barangnya dan pembeli memberikan uangnya. Hal ini sangat umum pada zaman sekarang.

c) Akad dengan isyarat

Bagi orang yang mampu tidak dibenarkan akad dengan isyarat, melainkan harus menggunakan lisan atau tulisan.

d) Akad dengan tulisan

Dibolehkan akad dengan tulisan baik bagi yang mampu berbicara atau yang tidak, dengan syarat tulisan tersebut harus jelas, Nampak, dan dapat dipahami oleh keduanya.<sup>46</sup>

c. Syarat-syarat *ijab qabūl*

Syarat terjadinya *ijab qabūl* menurut para *ulamā'* menetapkan tiga syarat dalam *ijab* dan *qabūl*, yaitu:

- 1) *Ijab* dan *qabūl* harus jelas maksudnya sehingga dapat dipahami oleh pihak yang melangsungkan akad.
- 2) Antara *ijab* dan *qabūl* harus sesuai.
- 3) Antara *ijab* dan *qabūl* harus bersambung dan berada di tempat yang sama jika kedua pihak hadir, atau berada di tempat yang sudah diketahui oleh keduanya.<sup>47</sup>

3. Syarat yang harus dipenuhi berhubungan dengan tempat dilakukannya akad adalah adanya Ijtihad *majlis al-'aqd* (berada dalam satu majelis).

---

<sup>46</sup> Ibid, 46-51

<sup>47</sup> Ibid, 51-52.

Penjual dan pembeli harus dalam satu majelis akad, namun hal ini tidak berarti keduanya harus bertemu secara fisik.<sup>48</sup>

4. Mahal Aqd (*al-Mā'qud 'ālah*) adalah objek atau benda-benda yang dijadikan akad yang bentuknya tampak dan membekas. Barang tersebut dapat berbentuk harta benda, seperti barang dagangan.<sup>49</sup>

Objek transaksi (*mā'qud 'ālah*) harus memenuhi 4 kriteria sebagai berikut:

- a. Objek transaksi harus ada ketika akad dilakukan, tidak sah melakukan transaksi atas barang yang tidak wujud (*ma'dum*), seperti menjual susu yang masih berada dalam perahan, dan lainnya. Berbeda dengan jual beli salam dan atau *istishna'*.
- b. Objek transaksi merupakan harta yang diperbolehkan oleh syara', yakni harta yang memiliki nilai manfaat bagi manusia dan memungkinkan untuk disimpan serta diperbolehkan oleh syara'. Tidak boleh melakukan perdagangan atas manusia merdeka, bangkai, darah, miras, narkoba, babi dan lainnya.
- c. Objek transaksi berada dalam kepemilikan penjual, tidak boleh menjual barang yang berada kepemilikan orang lain atau berada bebas. Seperti menjual air sungai disimpan (*packing*), cahaya matahari, oksigen bebas, hewan di hutan, ikan di lautan dan lainnya.
- d. Objek transaksi bisa diserahkan ketika atau setelah akad berlangsung. Tidak boleh barang yang berada dalam kepemilikan

<sup>48</sup> Dimyauddin Djuwaini, *Pengantar Fiqh Muamalah*, 76.

<sup>49</sup> Rachmat Syafe'i, *Fiqh Muamalah*, 58.

penjual tapi tidak bisa diserahkan, seperti menjual hewan yang lepas, burung di udara dan lainnya.<sup>50</sup>

Menurut sumber lain syarat syarat benda yang menjadi objek akad ialah sebagai berikut:

- a. Suci atau mungkin untuk disucikan sehingga tidak sah penjualan benda-benda najis seperti anjing babi, dan yang lainnya.
- b. Memberi manfaat menurut *Syara'*, maka dilarang jual beli benda-benda yang tidak boleh diambil manfaatnya menurut *Syara'*, seperti menjual babi, kala, cicak, dan yang lainnya.
- c. Jangan ditaklikan, yaitu dikaitkan atau digantungkan kepada hal-hal lain, seperti jika ayahku pergi, kujual motor ini kepadamu.
- d. Tidak dibatasi waktunya, seperti perkataan kujual motor kepada Tuan selama satu tahun, maka penjualan tersebut tidak sah sebab jual beli merupakan salah satu sebab pemilikan secara penuh yang tidak dibatasi apa pun kecuali ketentuan *Syara*.
- e. Dapat diserahkan dengan cepat maupun lambat tidaklah sah menjual binatang yang sudah lari dan tidak dapat ditangkap lagi.
- f. Milik sendiri, tidaklah sah menjual barang orang lain dengan tidak se-izin pemiliknya atau barang-barang yang baru akan menjadi miliknya.
- g. Diketahui (dilihat), barang yang diperjualbelikan harus dapat diketahui banyaknya, beratnya, takarannya, atau ukuran-ukuran yang

---

<sup>50</sup> Dimyauddin Djuwaini, *Pengantar Fiqh Muamalah*, 76-77.

lainnya, maka tidaklah sah jual beli yang menimbulkan keraguan salah satu pihak.<sup>51</sup>

#### **D. Macam-macam Jual Beli**

Ditinjau dari segi hukumnya maka jual beli dapat dibedakan kedalam dua macam, yaitu:

##### 1. Jual beli yang sah menurut hukum Islam

Ditinjau dari segi benda yang dijadikan objek Menurut Imam Taqiyuddin jual beli dapat dibedakan menjadi tiga yaitu,

- a. Jual beli benda yang kelihatan, ialah jual beli benda atau barang yang ada didepan penjual dan pembeli.
- b. Jual beli yang disebutkan sifat-sifatnya, ialah jual beli dengan sistem salam (pesanan).
- c. Jual beli yang tidak ada, ialah jual beli yang barang atau bendanya belum jelas/kelihatan. Sehingga jual beli ini dilarang oleh agama Islam dikhawatirkan barang tersebut didapat dari hasil pencurian, perampokan, penjarahan dan lain-lain.

Ditinjau dari segi pelaku akad (subjek), jual beli terbagi menjadi tiga yaitu:

- a. Jual beli dengan lisan
- b. Jual beli dengan perantara/utusan
- c. Jual beli dengan perbuatan.<sup>52</sup>

---

<sup>51</sup> Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, 72-73.

<sup>52</sup> *Ibid*, 75-77.

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwasannya jual beli yang tersebut diatas adalah jual beli yang diperbolehkan oleh Islam.

## 2. Jual beli yang dilarang dalam Islam

Menurut *jumhur ulama* ada beberpa jual beli yang dilarang dalam Islam antara lain:

- a. *Bai' al-ma'dūm* adalah jual beli atas objek transaksi yang tidak ada ketika kontrak jual beli dilakukan.
- b. *Bai' Ma'juz al-tasfīm* adalah jual beli dimana objek transaksi tidak bisa diserahkan.
- c. *Bai' Dayn* (jual beli hutang).
- d. *Bai' al gharār* adalah jual beli yang mengandung unsur risiko dan akan menjadi beban salah satu pihak dan mendatangkan kerugian finansial.
- e. Jual beli barang najis.
- f. *Bai' 'Arbun* adalah jual beli yang dilakukan dengan syarat si pembeli harus memberikan uang muka terlebih dahulu kepada penjual.
- g. *Bai' Haḥīr lil Bād* adalah jual beli dimana seorang pembeli dari kota datang ke pedesaan untuk membeli barang dengan harga yang murah kemudian akan menjualnya kembali dengan harga yang mahal.
- h. *Tallaqi Rukban* adalah jual beli dimana seorang pembeli menjemput penjual yang sedang dalam perjalanan menuju pasar.



- i. *Bai' Najys* adalah jual beli dengan menciptakan permintaan palsu, penjual melakukan kolusi dengan pihak lain untuk melakukan penawaran yang hanya pura-pura.<sup>53</sup>

## E. PENYELESAIAN SENGKETA

Penyelesaian dalam hukum perikatan dalam Islam itu ada tiga yaitu jalan perdamaian (*shulhu*), arbitrase (*tahkīm*), dan proses peradilan (*al Qādha*).

### a. *Shulhu*

Jalan pertama yang dilakukan apabila terjadi perselisihan dalam suatu akad adalah dengan menggunakan jalan perdamaian (*shulhu*) antara kedua belah pihak. Dalam *fiqih* pengertian *Shulhu* adalah suatu jenis akad untuk mengakhiri perlawanan antara dua orang yang saling berlawanan atau untuk mengakhiri sengketa.

Dikatakan sebagai perjanjian, karena didalamnya terdapat dua belah pihak yang bertentangan. Pihak yang mengadakan perdamaian dalam Islam diistilahkan dengan "*Mushalih*", persoalan yang disengketakan disebut "*Mushalih 'anhu*", dan perbuatan yang dilakukan oleh salah satu pihak terhadap pihak lain untuk mengakhiri pertikaian dinamakan "*Mushalih 'alaihi*".

Perdamaian dalam Islam sangat dianjurkan, dan ternyata dalam praktiknya di Indonesia pun ketika terjadi sengketa di bidang keperdataan, apabila diajukan kemuka hakim, hakim harus

---

<sup>53</sup> Dimyauddin Djuwaini, *Pengantar Fiqh Muamalah*, 82-95.

mengupayakan untuk terjadinya perdamaian diantara pihak-pihak yang sedang bersengketa. Apabila perdamaian tercapai, maka akan dituangkan dalam akta perdamaian yang ditandatangani oleh para pihak dan hakim yang menyidangkan sebagai suatu putusan yang bersifat *final and binding* (terakhir dan langsung mengikat).<sup>54</sup>

Pelaksanaan *shulhu* ini dapat dilakukan dengan beberapa cara antara lain:

1. Dengan cara '*ibra*' (membebaskan debitor dari sebagian kewajibannya)
2. Dengan cara *Mufadhah* (penggantian dengan yang lain)

Di sini tampak adanya pengorbanan dari masing-masing pihak untuk terlaksananya perdamaian. Jadi, dalam perdamaian ini tidak ada yang mengalah total, ataupun penyerahan keputusan pada pihak ketiga.<sup>55</sup>

#### b. *Tahkīm*

Istilah *tahkīm* secara literal berarti mengangkat sebagai wasit atau juru damai. Dalam hal ini *hakam* ditunjuk untuk menyelesaikan perkara bukan oleh pihak pemerintah, tetapi ditunjuk langsung oleh yang bersengketa. Penyelesaian yang dilakuakn oleh *hakam* dikenal di abad modern dengan sebutan arbitrase.

---

<sup>54</sup> Abdul Ghofur Anshori, *Hukum Perjanjian Islam di Indonesia* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2010), 153.

<sup>55</sup> Gemala Dewi, *Hukum Perikatan Islam di Indonesia* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2005), 96.

Dari pengertian *tahkīm* di atas dan apa yang dapat dipahami dari kajian fiqh arbitrase adalah suatu penyelesaian sengketa yang dilakukan oleh *hakam* yang dipilih atau ditunjuk secara sukarela oleh dua orang yang bersengketa untuk mengakhiri, dan dua belah pihak akan menaati penyelesaian oleh *hakam* atau para *hakam* yang mereka tunjuk itu.<sup>56</sup>

Sebagaimana kita tahu, para pelaku pengguna ekonomi syariah harus menjalankan kegiatannya berdasarkan syariah. Pola hubungan yang didasarkan pada keinginan untuk menegakkan sistem syariah diyakini sebagai pola hubungan yang kokoh antara bank dan nasabah. Bila pun terjadi perselisihan pendapat, baik penafsiran maupun pelaksanaan isi perjanjian, kedua belah pihak akan berusaha menyelesaikan berdasarkan musyawarah. Meski demikian, masih ada kemungkinan perselisihan itu tidak dapat diselesaikan secara musyawarah. Kemungkinan seperti ini kian besar, terlebih dalam kehidupan ekonomi syariah yang kian beragam.

c. *Al Qādha*

*Al Qādha* menurut istilah *fiqh* kata ini berarti menetapkan hukum *syara'* pada suatu peristiwa atau sengketa untuk menyelesaikannya secara adil dan mengikat. Lembaga peradilan semacam ini berwenang menyelesaikan perkara tertentu yang mencakup masalah keperdataan, termasuk hukum keluarga, dan tindak pidana. Orang yang berwenang

---

<sup>56</sup> Ibid, 98-99.

menyelesaikan perkara ini disebut *qādhī* (hakim). Penyelesaian sengketa melalui peradilan melewati beberapa proses, salah satunya pembuktian. Alat bukti menurut hukum Islam yaitu:

1. *Ikrār* (pengakuan para pihak mengenai ada tidaknya sesuatu)
2. *Syahādat* (persaksian)
3. *Yamin* (sumpah)
4. *Maktūbah* (bukti tertulis seperti akta dan surat keterangan)
5. *Riddah* (murtad)
6. *Tabayyun* (upaya perolehan kejelasan yang dilakukan oleh pemeriksaan majelis pengadilan yang lain dari pada majelis pengadilan yang memeriksa)
7. Alat bukti bidang pidana seperti pembuktian secara kriminologi.<sup>57</sup>

---

<sup>57</sup> *Ibid*, 205.

### BAB III

## PRAKTIK JUAL BELI *TOP UP UNKNOWN CASH* PADA *GAME ONLINE PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS* DI KABUPATEN PONOROGO

### A. GAMBARAN UMUM *GAME PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS*

*Game online* adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Selain itu, game membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi atau untuk menang taruhan. (Menurut *Eddy Liem*, Direktur Indonesia *Gamer*) sebuah pencinta *games* di Indonesia, *game online* adalah sebuah game atau permainan yang dimainkan secara *online via internet*, bisa menggunakan *PC (personal computer)* atau konsol game biasa seperti PS2 , *Xbox* dan sejenisnya. Adapun dalam kamus *Wikipedia*, *game online* disebutkan mengacu pada sejenis games yang dimainkan melalui jaringan komputer, umumnya dimainkan dalam jaringan internet. Umumnya internet games dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan di mana satu sama lain bisa tidak mengenal.<sup>58</sup>

Selain bersumber dari internet berikut merupakan penjelasan *game online* menurut para narasumber:

Yang pertama pendapat dari saudara Ilham Ramadhan Putra yang merupakan seorang gamer game online, berikut isi penjelasannya:

---

<sup>58</sup> Gerry Fernando R., *Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Perilaku Sosial Dan Prestasi Belajar, Skripsi*, (Lampung: Universitas Lampung Bandar Lampung, 2018),7.

“*Game Online* itu dibagi menjadi 2, yaitu *game online PC (Personal Computer) game* yang dilakukan di Komputer dan *game online Mobile (HP) game* yang dilakukan di HP. *Game online* dilakukan menggunakan jaringan internet yang biasanya pemainnya bersama player atau disebut permainan *Daring*, *game online* menggunakan unsur utama yaitu *server* sebagai jaringan dan *CLAIN* merupakan metode permainan.”<sup>59</sup>

Begitu juga menurut saudari Nurul Maya Fitriyana, dia menjelaskan bahwa

“*Game online* menurut saya adalah permainan yang memerlukan bantuan sinyal internet supaya bisa memainkannya.”<sup>60</sup>

Dan tidak jauh berbeda dengan pendapat dari saudari Nurul Maya Fitriyana berikut penjelasan menurut saudara Adib Mustaqim Al Hamdani

“*Game online* merupakan game yang hanya bisa dimainkan ketika tersambung internet entah itu di komputer atau di HP.”<sup>61</sup>

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

Game *PlayerUnknown's Battlegrounds* atau sering disebut dengan nama *PUBG* ini merupakan Game yang dikembangkan oleh *PUBG Corporation*, yang diterbitkan oleh *PUBG Corporation* pada *Windows* yang dirilis pada 20 Desember 2017, *Microsoft Studios* pada *Xbox One* Dirilis pada 04 September 2018, dan *Tencent Games* pada *mobile* dirilis pada 19 Maret 2019 Game ini bergenre *Battle Royal* dengan mode multipemain.<sup>62</sup>

<sup>59</sup> Ilham Ramadhan Putra, *Hasil Wawancara*, 12 Maret 2019.

<sup>60</sup> Nurul Maya Fitriya, *Hasil Wawancara* 10 Maret 2019.

<sup>61</sup> Adib Mustaqim Al-Hamdani. *Hasil Wawancara*, 11 Maret 2019

<sup>62</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown%27s\\_Battlegrounds](https://id.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown%27s_Battlegrounds) Diakses pada Tanggal 27 Maret 2019, Jam 07:30.

Asal mula *game Battle Royale* dipercaya kalau konsepnya terinspirasi dari novel Jepang berjudul *Battle Royale* yang ditulis pada tahun 1996 dan rilis di tahun 1999. Novel ini juga sempat dijadikan manga dan film yang rilis di tahun 2000 dan meraih kesuksesan luar biasa. Bercerita tentang 40 siswa yang dikirim ke sebuah pulau selama tiga hari untuk saling bunuh dengan tujuan bertahan hidup. Hanya boleh satu orang yang bertahan hidup. Setiap siswa dibekali oleh air, obat, peta, kompas dan senjata acak. Selain novel *Battle Royale* ini, novel *The Hunger Games* yang terbit tahun 2008 juga menggunakan konsep yang sama. *The Hunger Games* juga menjadi film Hollywood terkenal yang dibintangi oleh *Jennifer Lawrence*. *Game Battle Royale* pertama sebenarnya hanya *mod* dari *game DayZ* yang berjudul *Survivor Game Z* yang rilis di tahun 2013. Konsepnya mengikuti *The Hunger Games* di mana sekelompok pemain muncul membuat lingkaran dan di tengah-tengahnya ada tas, makanan, dan senjata dan pemain saling berebut.

*Brendan Greene* dengan *nickname Player Unknown* yang berasal dari Irlandia melihat *mod* ini dan tertarik dengan idenya. Kemudian dia membuat *mod* di *game Arma 2* dengan nama *DayZ Chernobyl* dan kemudian setelah *game Arma 3* keluar *Greene* membuat *mod* bernama *Player unknown Battle Royale*. *Greene* juga sempat membuat *mod* lain berjudul *Iron Front Battle Royale* dengan setting perang dunia 2.

Setelah *mod Arma 3*, *Greene* alias *Player Unknown* melisensikan *Player unknown Battle Royale* ke perusahaan *game Daybreak* dan membuat

*stand alone games* alias game yang berdiri sendiri berjudul *H1Z1: King of The Kill* yang rilis Januari tahun 2015. Inilah *game Battle Royale* pertama dan mencapai kesuksesan. Setelah itu *Greene* menerima *email* dari *Chang Han Kim* produser dari *Blue Hole Studio* perusahaan game dari Korea Selatan yang mengajaknya bekerjasama untuk membuat *Player Unknown Battleground* alias *PUBG*, *Greene* berambisi untuk menciptakan *game Battle Royale* yang sesungguhnya di *game PUBG* dan akhirnya *game* ini memasuki tahap *early access*, *beta version* mulai dari bulan Maret tahun 2017 dan mencapai *full version* di bulan Desember 2017.<sup>63</sup>

Selanjutnya *game online playerunknown's battlegrounds* yang sering disebut dengan sebutan [PUBG adalah](#) sebuah *game battle royale mobile* yang dipublikasikan oleh *Tencent* dan telah mencapai 100 juta lebih *download di google play store*, di mana 100 pemain bertempur untuk bertahan hidup, sampai salah satu dari mereka menjadi pemenang. *PUBG MOBILE* diadaptasi dari *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)*, *game Battle Royale Original* di *PC* dan *Xbox One* dan merupakan fenomena yang memukau dunia *entertainment interaktif* di tahun 2017. 100 pemain itu akan berparasut ke pulau seluas 8x8 Km untuk bertempur pada pertempuran dimana pemenang akan mengambil semuanya.

Pemain harus menemukan dan mengambil senjata, kendaraan, dan persediaan mereka sendiri, serta mengalahkan semua pemain lainnya yang terlihat dan juga medan pertempuran yang membuat pemain masuk ke

---

<sup>63</sup> <https://www.kaskus.co.id/thread/5a7ff39c507410b5058b4567/sejarah-game-battle-royale-pubg-fortnite-free-fire-rules-of-survival-dll/> Diakses Pada Tanggal 27 Maret 2019, Jam 08:00.



dalam zona bermain yang mengecil. Ketika para pemain memulai gamenya, mereka akan berada di dalam pesawat. Lalu pemain akan terjun ke sebuah lokasi menggunakan parasut untuk mencari perlengkapan bertahan hidup, seperti Senjata, Armor, dan Healing Item. Setelah beberapa menit, sebuah lingkaran putih yang menandakan zona bermain akan muncul dan para pemain harus segera masuk ke dalam lingkaran zona bermain tersebut. Zona bermain *playerunknown's battlegrounds* itu akan diperbarui dan mengecil ketika waktu lingkaran telah mencapai 0:00. Hal tersebut membuat beberapa area menjadi tidak aman. Pemain yang berada di luar lingkaran putih (zona bermain) akan kehabisan darah dan mati, lalu lingkaran putih tersebut akan mengecil secara terus-menerus.

Akibat dari mengecilnya zona bermain ini, maka semua pemain akan bertemu satu sama lain pada lingkaran terakhir. Setelah itu mereka akan bertempur habis - habisan untuk bertahan hidup dan menjadi pemain terakhir yang memenangkan Chicken Dinner. Bisa dimainkan dengan mode Duo atau Squad yang ada pada game ini.<sup>64</sup> Dan untuk selengkapnya lihat pada gambar di lampiran.

Berdasarkan pendapat dari beberapa narasumber berikut jawaban tentang pengertian dari *game playerunknown's battlegrounds* yang saat ini sangat viral dan digemar dari berbagai kalangan manusia.

Yang pertama Menurut Ilham Ramadhan Putra, dia menjelaskan bahwa

---

<sup>64</sup> <https://pubgmobile.gcube.id/apa-itu-pubg-mobile/>, Diakses Pada Tanggal 27 Maret 2019, Jam 06:45.

“*Game* PUBG merupakan singkatan dari *PlayerUnknown’s Battlegrounds* adalah suatu permainan yang mengusung game survival yang dimana pemain atau player yang memainkan harus bertahan hidup dengan menggunakan senjata dan alat yang tersedia. Game PUBG dimainkan 100 orang dalam satu server dan pemenangnya hanya 1 orang, yaitu yang mampu bertahan hidup sampai akhir.

Game PUBG dibagi menjadi 3

- a. PUBG PC sistem
- b. PUBG PC Lite
- c. PUBG Mobile

Satu pengolahan tetapi beda perusahaan.”<sup>65</sup>

Sedikit berbeda dengan penjelasan sebelumnya berikut penjelasan dari

Adib Mustaqim al Hamdani

“*Game PlayerUnknown’s Battlegrounds* game PUBG adalah game pertempuran bergenre Battle royal (berburu, survival, eksplorasi), yang terdiri dari 100 pemain, dalam permainannya bisa bermain secara solo, team 2 pemain dan team 4 pemain, dan dapat mengundang teman sendiri untuk masuk dan bergabung kedalam permainan sebagai team atau squad serta siapa yang mampu bertahan hidup sampai akhir maka dialah pemenangnya. Dan jika mereka sering memainkan dan sering juga mendapatkan kemenangan dalam permainan tersebut maka akan menambah poin atau peringkat dan semakin tinggi tingkatan atau pangkat yang ia miliki, untuk tingkatan atau pangkat yang berada dalam game ini yaitu ada *bronze, silver, gold, platinum, diamond, ace*, dan *conqueror*.”<sup>66</sup>

Selanjutnya pendapat dari narasumber ini hampir sama dengan penjelasan dari Ilham Ramadhan Putra, berikut penjelasan dari Nurul Maya

Fitriya

“*Game* PUBG merupakan game yang bergenre survival dan game pertempuran di situ kita akan diterjunkan pada suatu pulau dan dalam pulau tersebut terdapat 100 Player dan dengan misi kita harus bertahan hidup supaya dapat memenangkan game tersebut.”<sup>67</sup>

<sup>65</sup> Ilham Ramadhan Putra, *Hasil Wawancara*, 12 Maret 2019.

<sup>66</sup> Adib Mustaqim Al-Hamdani, *Hasil Wawancara*, 11 Maret 2019.

<sup>67</sup> Nurul Maya Fitriya, *Hasil Wawancara* 10 Maret 2019.

Jadi dari beberapa pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan Game online PUBG adalah suatu game yang bergenre survival dimana semua player yang berjumlah 100 orang diterjunkan menggunakan parasut dari pesawat menuju suatu pulau dan mereka harus segera mencari segala peralatan dan senjata untuk bertahan hidup dan beertempur habis-habisan untuk membunuh seluruh musuh-musuhnya sampai dia memenangkan pertempuran tersebut, game ini bisa dimainkan solo atau sendiri maupun berklompok yang disebut dengan squad yaitu 2 orang 3 orang atau 4 orang

## **B. AKAD DAN MEKANISME PRAKTIK JUAL BELI *TOP UP UNKNOWN CASH* PADA *GAME ONLINE PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS* DI KABUPATEN PONOROGO**

Dengan sangat *viralnya game online playerunknown's battlegrounds* saat ini di kalangan masyarakat tak sedikit orang yang rela untuk mengeluarkan uangnya untuk memenuhi kebutuhan gamenya tersebut, bahkan bisa dikatakan sudah hampir menjadi kebutuhan Primer dalam kehidupan sehari-harinya karena dalam setiap hari setiap waktu banyak orang yang menggunakan waktunya hanya untuk bermain game *playerunknown's battlegrounds* ini, banyak yang melakukan *top up unknown cash* untuk membeli berbagai perlengkapan dan peralatan pendukung pertempuran yang ada dalam permainan tersebut, Karena dengan skin dan peralatan tempur yang indah dan lebih lengkap permainan kita akan tambah semangat dan juga dapat

menjatuhkan mental lawan jika melihat kita dalam pertempuran tersebut sehingga kita dapat dengan mudah untuk memenangkan pertempuran tersebut.

Seperti halnya penjelasan dari Arvian Zulfa Azizi sebagai berikut

“bagi para pemain PRO PLAYER melakukan TOP UP UC merupakan hal yang biasa mereka sangat sering melakukan top up berkali-kali demi memiliki game dengan tampilan yang menawan dengan tujuan biasanya untuk dijual untuk menghasilkan harga yang mahal, dan baginya satu akun game belum cukup kadang ada yang memiliki 3 atau 4 tetapi yang menjadi akun utamanya hanya 1, kemudian fungsi dari akun-akun yang lainnya adalah ketika level sudah lumayan tinggi mereka akan jual dan hasil dari penjualan tersebut untuk melakukan TOP UP untuk akun utamanya tadi.”<sup>68</sup>

Yang dapat menjelaskan bahwa terdapat beberapa pemain game yang dengan sengaja membuat akun gamenya tidak hanya satu, dengan skill dan kemampuannya yang bisa dikatakan sebagai pemain PRO dia bisa dengan mudah meningkatkan level permainannya, tujuan dari memiliki akun game lebih dari satu adalah ketika akun gamenya sudah memiliki level yang lumayan tinggi mereka akan menjual akun game tersebut kepada para pemain yang lainnya, dan biasanya dari penjualannya tersebut mereka gunakan untuk melakukan *top up unknown cash* di akun utamanya atau untuk penghasilan pribadinya, tetapi tak semua orang bisa melakukan hal tersebut karena dibutuhkan skill yang hebat dan membutuhkan waktu yang lumayan lama jika ingin terjual dengan harga yang mahal.

---

<sup>68</sup> Arvian Zulfa Azizi, *Hasil Wawancara*, 12 Maret 2019.

Setelah peneliti melakukan penelitian, maka di dapatkanlah informasi terkait cara atau proses untuk melakukan *top up unknown cash* pada *game online playerunknown's battlegrounds* dari beberapa narasumber.

Yang pertama, berikut ini adalah penjelasan oleh Abid Nur Mas'udi, yang merupakan *gamer* berbagai *game online*:

“Pernah melakukan *top up* tetapi tidak sangat sering karena masih level rendah dan skill belum terlalu baik jadi untuk melakukan *top up* harus mempertimbangkan uang yang ada... hehehe Untuk tempatnya bisa dilakukan sendiri lewat *link internet* atau langsung beli didalam game tersebut (sambil menunjukkan gamenya untuk melakukan *top up uc*) disini tinggal memilih berapa banyak yang di inginkan *uc* nya dan juga sudah tertera harganya, dan juga bisa dilakukan melalui Alfamart, Indomart, kalau lewat *indomart* atau *alfamart* kita tinggal ngomong pada kasirnya nanti kasirnya sudah faham. Kalau yang sudah pernah saya lakukan yaitu lewat *link internet*, jadi kita harus menyediakan pulsa lalu membuka *browser* langsung ketik di pencarian yaitu *top up uc PUBG*, setelah itu muncul pilihan alamat yang menawarkan tempat untuk *top up* setelah kita masuk pada alamat tersebut kita tinggal klik berapa jumlah *UC* yang kita inginkan dan disitu juga sudah tertera harganya, setelah kita klik jumlah *UC* yang diinginkan disitu nanti kita disuruh untuk *verifikasi* nomor HP, nomor *ID game* setelah itu kita tunggu *UC* untuk dikirim ke *Game* kita.”<sup>69</sup>

Berbeda cara dengan yang sudah pernah di lakukan oleh Abid Nur Mas'udi, berikut merupakan penjelasan dari Ilham Ramadhan Putra:

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

<sup>69</sup> Abid Nur Mas'udi, *Hasil Wawancara*, 26 Februari 2019.

*top up UC* jumlah minimal *UC* yang di beli yaitu 60 *UC* dengan harga Rp, 15.000 pulsa, setelah itu tunggu pengiriman *UC* ke dalam *Game PUBG* anda.”<sup>70</sup>

Untuk penjelasan dari Nurul Maya Fitriya ini hampir sama dengan penjelasan yang sudah dijelaskan oleh Abid Nur Mas’udi, berikut merupakan penjelasan dari Nurul Maya Fitriya:

“Kalau yang sudah pernah saya lakukan yaitu lewat *browser internet*, jadi kita harus menyediakan pulsa terlebih dahulu lalu membuka browser langsung ketik di pencarian yaitu *top up UC PUBG*, kemudian cari alamat *top up UC* sesudah itu kita klik alamat maka akan menampilkan berbagai pilihan harga *UC* dengan jumlah *UC* tertentu, setelah kita klik jumlah *UC* yang diinginkan disitu nanti kita disuruh untuk *verivikasi nomor HP*, nomor *ID game* setelah itu kita tunggu *UC* untuk dikirim ke *game* kita. Atu jika ingin mudah dan praktis bisa lewat *Alfamart* atau *Indomart* tinggal ngomong langsung ke kasirnya maka sudah beres.”<sup>71</sup>

Selanjutnya cara atau proses yang berbeda juga dilakukan oleh Adib Mustaqim al Hamdani, berikut ini merupakan penjelasan dari Adib Mustaqim al Hamdani:

“Berdasarkan *top up uc* yang sudah pernah saya lakukan yaitu lewat *Codashop.com*, langsung saja masuk ke *browser* dan masukkan *link codashop.com* disitu terdapat pilihan beberapa *game online* pilih *game PUBG* untuk melakukan *top up* setelah itu masukkan *ID game* kemudian masukkan jumlah *UC* yang dibutuhkan lalu masukkan nomor *HP* jika ingin menggunakan pulsa atau pilih menggunakan cara pembayaran yang lainnya sesuai keinginan, dengan menggunakan *ATM* juga bisa.

Dalam melakukan *top up* diharuskan untuk teliti dan selalu berhati hati karena bisa jadi ketika kita melakukan *verifikasi akun, ID* dan nomor *HP* terdapat kesalahan dalam memasukkannya sehingga hal tersebut bisa menyebabkan *top up* yang kita lakukan bisa gagal sehingga hanya kerugian yang kita dapatkan, pernah terjadi sekali ketika itu melakukan *top up* setelah menunggu lumayan lama *UC* tidak terkirim berulang-ulang *login* dan *logout game PUBG* hasilnya tetap sama *UC* tidak terkirim, setelah saya cek lagi pulsa yang saya miliki tidak terpotong

<sup>70</sup> Ilham Ramadhan Putra, *Hasil Wawancara*, 12 Maret 2019.

<sup>71</sup> Nurul Maya Fitriya, *Hasil Wawancara* 10 Maret 2019.

dan saya mengulangi *top up* sekali lagi hasilnya bisa terkirim dan *top up* berhasil.”<sup>72</sup>

Serta berikut ini merupakan penjelasan cara melakukan *top up* dari karyawan Indomart

Untuk melakukan *top up unknown cash* disini kita menggunakan komputer dengan memilih sistem *unipin* setelah itu kita tanyakan ke pembeli berapa *unknown cash* yang akan dibeli setelah kita pilih jumlahnya tinggal kita menunggu dan kita suruh untuk mengecek apakah sudah terkirim apa belum *unknown cashnya*, alhamdulillah sampai sekarang masih aman alias tidak ada yang complain terkait *unknown cash* yang tidak terkirim.<sup>73</sup>

Dari penjelasan beberapa narasumber diatas sangatlah jelas terkait tempat dan proses atau cara untuk melakukan *top up unknown cash* pada *game online playerunknown's battlegrounds* diantaranya yaitu kita dapat melakukan *top up unknown cash* pada *Alfamart, Indomart, Aplikasi Gopay, Codashop.com*, serta lewat *link internet* yang berada di *browser* atau juga lewat pada *game playerunknown's battlegrounds* itu sendiri. Untuk langkah *top up unknown cash* melalui aplikasi *Go-Pay* yang pertama kita harus masuk pada web resmi *PUBG MOBILE* yaitu bisa lewat *browser* yang berada dalam *android* yang kita gunakan untuk bermain setelah itu kita memasukkan *ID karakter* yang berada didalam *game* kita sebagai alamat pengiriman *Unknown cash* nanti dan tinggal memilih berapa *unknown cash* yang akan kita beli setelah itu kita akan diarahkan ke aplikasi *Go-jek* dan melakukan pembayaran dengan memasukkan *PIN* atau kode yang sudah diberikan.(Gambar 8)

---

<sup>72</sup> Adib Mustaqim Al-Hamdani. *Hasil Wawancara*, 11 Maret 2019

<sup>73</sup> Rozaky Baedhawiy, *Hasil Wawancara*, 8 September 2019.

Sehingga berdasarkan pemaparan mekanisme transaksi di atas maka dalam akad yang dilakukan merupakan akad dengan tulisan dan tanpa melakukan tatapan wajah antara penjual dan pembeli.

### **C. OBJEK YANG DIPERJUAL BELIKAN DALAM *TOP UP UNKNOWN CASH* PADA *GAME ONLINE PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS* DI KABUPATEN PONOROGO**

Dengan kemajuan teknologi di zaman modern ini untuk melakukan transaksi ekonomi sangatlah mudah berbeda dengan zaman dahulu yang harus bertemu dengan seseorang untuk membeli barang yang diinginkan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, sedangkan pada saat ini kita bisa dengan mudah mendapatkan apa yang kita inginkan tanpa harus pergi kemana-mana cukup melalui HP kita bisa memenuhi kebutuhan sehari-hari mulai kebutuhan primer sekunder maupun kebutuhan tersier seperti halnya yaitu *top up unknown cash* pada *game playerunknown's battlegrounds* ini juga dapat kita lakukan lewat *HP*.

Melihat dari penelitian sebelumnya yang membahas tentang jual beli akun game online, disini yang diperjual belikan adalah sebuah akun yaitu sesuatu yang berada diluar game yang sudah didaftarkan pada *Gmail.com*, dalam transaksi jual beli akun game online ini dilakukan oleh dua gamer atau pemain game, seorang gamer yang menjual akun menukarkan akun game onlinenya dengan uang dari seorang gamer yang ingin membeli akun game online tersebut dengan harga yang telah disepakati oleh kedua pihak.



Sedangkan jual beli yang terjadi disini adalah *top up unknown cash* untuk mendapatkan suatu item yang berada didalam *game playerunknown's battlegrounds*, seperti yang sudah dijelaskan diatas untuk melakukan *top up unknown cash* yaitu melalui media *online* juga diantaranya *go pay*, *coda shop.com*, aplikasi *dana*, *pulsa prabayar*, sehingga dalam transaksi *top up unknown cash* tersebut seorang gamer menyetorkan uang lewat aplikasi atau *link* yang tersedia tersebut untuk mendapatkan *unknown cash*.

*unknown cash* atau yang sering disebut dengan *UC* bisa dikatakan sebagai mata uang digital dalam *game playerunknown's battlegrounds mobile* yang kamu mainkan. Nantinya *unknown cash playerunknown's battlegrounds mobile* yang telah sudah dimiliki, bisa digunakan untuk membeli item premium, mulai dari inventory hingga skin senjata.<sup>74</sup>

Selain pencarian data dari internet, peneliti juga menggali informasi dari para gamer yang berada di kabupaten Ponorogo ini, berikut ini merupakan penjelasan dari beberapa narasumber tentang *unknown cash* yang berada dalam *game online playerunknown's battlegrounds* :

Berikut merupakan penjelasan *Unknown Cash* Menurut Ilham Ramadhan Putra:

“bahwa *Unknown Cash* juga bisa diartikan merupakan suatu alat untuk membeli barang atau skin bahkan juga untuk membeli karakter dalam game tersebut.”<sup>75</sup>

Sedikit memiliki perbedaan penjelasan dengan Ilham Ramadhan Putra, berikut merupakan penjabaran *Unknown Cash* Menurut Nurul Maya Fitriya:

---

<sup>74</sup> <https://jalantikus.com/tips/cara-beli-uc-pubg-mobile/>, Diakses pada Tanggal 06 Juli 2019, Jam 19:42.

<sup>75</sup> Ilham Ramadhan Putra, *Hasil Wawancara*, 12 Maret 2019.

“Kalau menurut saya ya, untuk betul atau tidaknya nanti coba masnya cari di browsing karena saya pernah baca juga di internet UC itu kepanjangan dari Unknown Cash yang mana UC itu kalau didunia nyata adalah uang yang bisa digunakan untuk membeli berbagai perlengkapan dan perlatan.”<sup>76</sup>

Begitu juga penjelasan menurut Abid Nur Mas’udi juga memiliki sedikit perbedaan dengan yang sudah dijelaskan oleh Ilham Ramadhan Putra dan Nurul Maya Fitriya, berikut ini merupakan penjelasan dari Abid Nur Mas’udi:

“UC sendiri kalau menurut saya itu semacam sebutan mata uang yang digunakan pada *game PUBG*, seperti kalau di *game ML* kan namanya *Diamond*, menurut saya itukan fungsinya sama yaitu untuk membeli hero, skin, atau senjata yang lainnya, dan untuk melakukan *top up* nya ya menurut saya sama saja nggak ada bedanya.”<sup>77</sup>

Sedangkan berikut penjelasan menurut Muhammad Ilyas Syarofi tentang *Unknown Cash*:

“UC adalah jenis alat tukar uang yang dipakai dalam permainan *PUBG* yang bisa digunakan untuk pembelian kebutuhan dalam game. Semakin lengkp peralatan yang dimiliki maka ketika bosan dan ingin dijual juga bisa meningkatkan harga jual game tersebut.”<sup>78</sup>

Berikut juga penjelasan dari Wahyudin Nur Islami

Menurut saya transaksi *top up uc* ini dilakukan untuk menambah jumlah *uc* yang dimiliki oleh para gamer, setelah memiliki banyak *uc* maka bisa digunakan untuk membeli berbagai perlengkapan peralatan dan kebutuhan yang berada dalam game tersebut. Cara transaksi sesuai yang saya ketahui yaitu, pertama mencari *link top up uc* pada internet kemudian memilih berapa jumlah yang akan dibeli, dalam tampilan link tersebut sudah ada jumlah *uc* yang akan dibeli dengan ketentuan harga yang sudah disediakan. Tetapi yang saya sayangkan dalam transaksi tersebut kita tidak dapat mengetahui siapa dibalik penyedia *uc* itu selain itu juga kita itu tidak dapat menerima secara langsung barang yang

<sup>76</sup> Nurul Maya Fitriya, *Hasil Wawancara* 10 Maret 2019.

<sup>77</sup> Abid Nur Mas’udi, *Hasil Wawancara*, 26 Februari 2019.

<sup>78</sup> Muhammad Ilyas Syarofi, *Hasil Wawancara*, 13 Maret 2019.

dibeli maksudnya tidak ada ketentuan kapan *uc* itu akan dikirim, juga pernah terjadi dalam transaksi tersebut *uc* yang dibeli tidak terkirim ke dalam game tersebut sehingga pemain seperti kita atau orang lain merasa rugi, jadi besok lagi berhati-hati sajalah.<sup>79</sup>

Setelah mendengarkan penjelasan dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *UC* merupakan singkatan dari *unknown cash* yaitu merupakan mata uang dalam game *playerunknown's battlegrounds* yang berguna untuk membeli segala kebutuhan peralatan dan perlengkapan pada game tersebut dan untuk cara mendapatkannya adalah dengan melakukan *top up unknown cash*.

Berbeda dengan jual beli pada umumnya bahwa benda atau objek yang dijadikan jual beli adalah secara nyata dapat diraba dapat diketahui secara jelas ukuran dan dapat diketahui pihak yang menjual barang tersebut serta dapat diketahui berapa lama tenggang untuk penyerahan obyek tersebut, tetapi jual beli *top up unknown cash* pada game *playerunknown's battlegrounds* ini sangat berbeda merupakan jual beli yang benda atau objeknya tidak dapat diraba dan diketahui ukurannya bahkan juga pihak pembeli tidak mengetahui secara jelas mereka jual beli dengan siapa karena pembayaran uang tersebut juga lewat media *online* serta tidak dapat diketahui berapa lama tenggang waktu untuk penyerahan obyek tersebut.

#### **D. SENGKETA GAGAL TRANSAKSI DALAM JUAL BELI TOP UP UNKNOWN CASH PADA GAME ONLINE PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS DI KABUPATEN PONOROGO**

---

<sup>79</sup> Wahyudin Nur Islami, *Hasil Wawancara*, 02 Oktober 2018.

Kegiatan bermuamalah dalam kehidupan sehari-hari sangat sering dilakukan oleh berbagai manusia terutama dalam kegiatan jual beli, karena dengan jual beli kita dapat memenuhi kebutuhan yang kita inginkan dan dengan jual beli kita juga dapat melakukan silaturahmi terhadap sesama muslim serta dengan jual beli tersebut kita dapat melakukan sikap saling membantu satu sama lain, tetapi akan berbeda jika jual beli tersebut bisa mengakibatkan kerugian dari salah satu pihak.

Seperti berdasarkan penjelasan menurut Arvian Zulfa Azizi terhadap kejadian yang sudah pernah dia alami

“Alah biarkan saja mas dari pada ribet ribet ngurusinya, ya lebih hati hati aja ketika akan melakukan top up lagi jangan hanya terpencut dengan berbagai tawaran promo yang ada mas, ya kalau saya belum seberapa ruginya mungkin yang top upnya banyak trus ketipu plonga plongo mas, kita kan gak tau mas siapa penjual dari UC itu sendiri, kan tidak ada entah itu nama identistas atau foto dari penjualnya kan tidak ada sama sekali, jadi kalau mau menelusuri ya bagaimana, terlalu sulit mas.”<sup>80</sup>

Begitu juga penjelasan dari Ilham Putra Ramadhan

“Ya untuk penyelesaiannya jalan satu-satunya kita harus ikhlas mas dan lebih berhati-hati jika ingin *top up* lagi jangan hanya tergiur promosi yang ditawarkan. Karena mau menuntut kesiapa ya tidak tau mas, lha wong transaksi dilakukan lewat internet, ya kalau semacam jual beli online seperti baju atau hp masih bisa dilacak orangnya karena kita juga bisa kenalan terlebih dahulu tetapi kalau top up uc seperti ini ndak belum bisa mas kalau untuk melacak siapa penjualnya, karena biasanya hal seperti ini hanya sebua blog seseorang yang abal-abal mas.”<sup>81</sup>

---

<sup>80</sup> Arvian Zulfa Azizi, *Hasil Wawancara*, 12 Maret 2019.

<sup>81</sup> Ilham Ramadhan Putra, *Hasil Wawancara*, 12 Maret 2019.

Serta penjelasan dari Muhammad Ilyas Syarofi yang juga pernah mengalami hal yang sama di alami oleh Arvian Zulfa Azizi, berikut penjelasan dari Muhammad Ilyas Syarofi:

” Iklas nggak ikhlas sih mas karena akun ini sempat ada yang pernah menawar dengan harga 400 ribu, karena ketika itu mau ditelusuri pun tidak bisa karena ya tidak ada info apapun terkait penjual yang menawarkan promo tersebut dan iklan yang berada di FB pun juga tidak muncul lagi. Jadi ya terpaksa di ikhlasno wae dan membuat akun game yang baru lagi.”<sup>82</sup>

Sehingga dari hasil wawancara dengan beberapa narasumber maka dihasilkan masih terdapatnya *link* internet yang memberikan embel-embel harga *top up unkown cash* yang murah karena sedang melakukan promo, tetapi ternyata itu merupakan hanya sebuah tipuan untuk mengguyurkan minat dari para *gamer game online* sehingga hal tersebut merupakan perbuatan yang tidak baik dan sangat melanggar dari agama.

---

<sup>82</sup> Muhammad Ilyas Syarofi, *Hasil Wawancara*, 13 Maret 2019.

## BAB IV

### ANALISA HUKUM ISLAM PADA PRAKTIK JUAL BELI *TOP UP UNKNOWN CASH* PADA GAME ONLINE *PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS* DI KABUPATEN PONOROGO

#### A. ANALISA HUKUM ISLAM TERHADAP AKAD JUAL BELI *TOP UP UNKNOWN CASH* PADA GAME ONLINE *PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS* DI KABUPATEN PONOROGO

Dalam kehidupan sehari-hari manusia tidaklah bisa untuk melakukan segala kegiatannya secara sendirian mereka akan membutuhkan bantuan dari manusia lainnya, terutama dalam hal muamalah atau jual beli karena dalam kegiatan tersebut manusia dapat saling memenuhi kebutuhan kehidupan sehari-hari.

Jual beli merupakan kegiatan pertukaran harta dengan harta untuk kepemilikan. Jual beli merupakan suatu kegiatan yang sangat penting bahkan semua orang pasti melakukannya, bahkan kegiatan ini juga pernah dilakukan oleh Nabi Muhammad SAW dan istrinya yang bernama Khatijah. Dan juga 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 الْبَرَزِيُّ، وَصَحَّحَهُ الْحَاكِمُ.

*Dari Rifa'ah bin Rafi'RA: Bahwa Nabi SAW pernah ditanya "pekerjaan apa yang paling baik?" Rasulullah SAW menjawab, "pekerjaan seseorang yang dilakukan dengan tangannya sendiri dan setiap jual beli yang baik." (HR. Al Bazzar) dan dinilai shahih oleh hakim<sup>83</sup>*

<sup>83</sup> Abdullah bin Abdurrahman Al Bassam, *Syarah Bulughul Maram 4* (Jakarta: Pustaka Azzam, 2006), 223.

Terbukti bahwa pada saat ini banyaknya manusia yang pekerjaannya menjadi pedagang untuk memenuhi kebutuhannya. Sehingga munculah berbagai macam jual beli yang dapat kita temui disekitar kita saat ini, seperti halnya jual beli *top up unknown cash* pada *game online playerunknown's battlegrounds* di sekitaran Kabupaten ponorogo saat ini yang sangat ramai di lakukan oleh para *gamer playerunknown's battlegrounds* untuk memenuhi kepuasannya dalam bermain *game playerunknown's battlegrounds*.

Bisa dikatakan hampir semua yang memiliki *game playerunknown's battlegrounds* ini sudah pernah melakukan pembelian *top up unknown cash* baik hanya untuk coba-coba atau juga melakukannya karena sangat ingin untuk menjadikan gamenya lebih menarik dan lebih terlihat bagus jika dimainkan, juga ada *gamer* yang melakukan pembelian *top up unknown cash* karena benar benar ingin membuat gamenya menjadi lebih lengkap dan kuat sehingga ketika dijual akunya bisa menghasilkan harga yang tinggi dan mendapatkan keuntungan yang banyak.

Akad merupakan suatu rukun yang terdapat dalam jual beli dalam islam, begitu juga dalam jual beli *top up unknown cash* dalam *game online playerunknown's battlegrounds* juga terdapat akad yang dilakukan yaitu akad secara tulisan, antara penjual dan pembeli tidak dapat bertatapan muka secara langsung, akad yang dilakukan yaitu melalui postingan yang sudah ada dalam *game* tersebut atau juga lewat postingan yang ada di internet dan dalam postingan tersebut sudah tertera nominal harga dan juga jumlah

*unknown cash* sesuai harga yang ditawarkan, sehingga para gamer yang ingin membutuhkan *unknown cash* untuk memenuhi kebutuhan gamenya mereka tinggal memilih berapa jumlah yang akan dibeli, kemudian setelah cocok mereka tinggal melanjutkan pembelian tersebut dengan syarat syarat yang ada dan membayar *unknown cash* yang dibeli menggunakan Pulsa. Sehingga akad yang terjadi dalam jual beli *top up unknown cash* pada *game online playerunknown's battlegrounds* ini merupakan akad yang dilakukan secara tertulis dengan *via online* tanpa adanya tatap muka dan lisan.

Akad dapat diungkapkan dengan beberapa cara, yaitu

a. Akad dengan *lafadz* (Ucapan)

Akad dengan ucapan adalah akad yang paling banyak digunakan orang sebab paling mudah digunakan dan cepat dipahami. Tentu saja kedua pihak harus mengerti ucapan masing-masing serta menunjukkan keridhaannya.

b. Akad dengan perbuatan

Dalam akad terkadang tidak digunakan ucapan, tetapi cukup dengan perbuatan yang menunjukkan saling meridhai, misal penjual memberikan barang dan pembeli memberikan uang.

c. Akad dengan isyarat

Bagi orang yang mampu berbicara tidak dibenarkan akad dengan isyarat, melainkan harus lisan atau tulisan. Adapun mereka yang tidak dapat berbicara boleh menggunakan isyarat, tetapi jika tulisannya bagus maka dianjurkan menggunakan tulisan. Hal ini diperbolehkan apabila



sudah cacat sejak lahir, jika tidak sejak lahir ia harus berusaha untuk tidak menggunakan isyarat.

d. Akad dengan tulisan

Dibolehkan akad dengan tulisan, baik bagi orang yang mampu berbicara ataupun tidak, dengan syarat tulisan tersebut jelas, nampak, dan dapat dipahami oleh keduanya.<sup>84</sup> *Ijab qabūl* dengan tulisan jika kedua belah pihak berada ditempat yang saling berjauhan satu sama lain atau pihak yang berakad tidak dapat berbicara.<sup>85</sup>

Sesuai dengan pada zaman sekarang yaitu penjual dan pembeli tidak harus saling bertemu untuk melakukan jual beli dan juga tidak harus untuk melakukan *ijab qabul* secara lisan, namun bisa dilakukan secara tulisan dengan keridhaan oleh kedua pihak. Seperti halnya jual beli *top up unknown cash* pada *game online playerunknown's battlegrounds* dalam melakukan transaksinya melalui media internet.

Tetapi pada kasus *top up* yang melalui internet dan game itu sendiri jika dilihat dengan pendapat para *ulamā'* selain *Hanafīyah* maka masih terdapat kejanggalan, berikut pendapat para *ulamā'* selain *Hanafīyah* terkait rukun dari akad.

d) Orang yang akad (*'aqid*), contoh: penjual dan pembeli.

e) Sesuatu yang diakadkan (*mā'qud 'ālah*), contoh: harga atau yang dihargakan.

<sup>84</sup> Rachmat Syafe'i, *Fiqh Muamalah*, 51.

<sup>85</sup> Qomarul Huda, *Fiqh Muamalah*, 57.

f) *Shighat*, yaitu *ijab* dan *qabūl*.<sup>86</sup>

Jika dilihat, maka rukun akad yang pertama belum terpenuhi karena pada saat jual beli *top up unknown cash* pada *game online playerunknown's battlegrounds* yang melalui internet dan melalui dalam game tersebut terdapat kejanggalan, yaitu sesuai hasil wawancara bahwa pihak penjual tidak dapat diketahui identitas dan juga keberadaanya, sehingga mereka tidak mengetahui bertransaksi dengan siapa yang mereka tahu mereka bertransaksi jual beli dengan server yang berada dalam game atau dalam internet tersebut, sehingga dalam hal jual beli ini maka tidak sesuai dengan hukum islam karena adanya rukun yang tidak terpenuhi yaitu rukun yang pertama. Karena rukun akad yang pertama juga termasuk salah satu rukun dari jual beli yaitu ketika jual beli yang mengharuskan adanya *Aqidain* (dua orang yang berakad, yaitu penjual dan pembeli)

Berikut hasil wawancara dengan narasumber terkait penjual yang tidak diketahui identitasnya.

“ya lebih hati hati aja ketika akan melakukan *top up* lagi jangan hanya terpencut dengan berbagai tawaran promo yang ada mas, ya kalau saya belum seberapa ruginya mungkin yang *top up*nya banyak trus ketipu plonga plongo mas, kita kan gak tau mas siapa penjual dari *UC* itu sendiri, kan tidak ada entah itu nama identitas atau foto dari penjualnya kan tidak ada sama sekali, jadi kalau mau menelusuri ya bagaimana, terlalu sulit mas.”<sup>87</sup>

“Iklas nggak ikhlas sih mas karena akun ini sempat ada yang pernah menawar dengan harga 400 ribu, karena ketika itu mau ditelusuri pun tidak bisa karena ya tidak ada info apapun terkait penjual yang menawarkan promo tersebut dan iklan yang berada di FB pun juga

<sup>86</sup> Rachmat Syafe'i, *Fiqh Muamalah*, 45

<sup>87</sup> Arvian Zulfa Azizi, *Hasil Wawancara*, 12 Maret 2019.

tidak muncul lagi. Jadi ya terpaksa di ikhlasno wae dan membuat akun game yang baru lagi.”<sup>88</sup>

Sedangkan jika *top up unknown cash* yang dilakukan melalui *Indomart, Alfa mart* dan yang lainnya maka akad dilakukan dengan karyawan yang ada di swalayan tersebut, seorang gamer yang akan melakukan *top up* tinggal mengucapkan akan melakukan *top up unknown cash* untuk *game playerunknown's battlegrounds*, dan berapa jumlah yang diinginkannya. Maka pada transaksi ini menurut hukum Islam sah untuk dilakukan dikarenakan antara penjual dan pembeli bisa saling diketahui dan jelas identitasnya.

Jadi pemaparan diatas telah menunjukkan bahwa akad jual beli *top up unknown cash* pada *game online playerunknown's battlegrounds* untuk kebolehan dan sahnya berdasarkan hukum Islam masih belum memenuhi dari rukun akad yang sudah ada sehingga menyebabkan transaksi tersebut tidak sah untuk dilakukan.

## **B. ANALISA HUKUM ISLAM TERHADAP OBJEK JUAL BELI *TOP UP UNKNOWN CASH* PADA *GAME ONLINE PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS* DI KABUPATEN PONOROGO**

Sebagai seorang yang beragama islam dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari haruslah mencarinya dengan jalan baik dan benar, jalan dan cara untuk mendapatkan rezeki yang halal sangat banyak salah satunya yaitu lewat jual beli, tetapi jual beli dalam islam terdapat aturan-aturan agar jual beli

---

<sup>88</sup> Muhammad Ilyas Syarofi, *Hasil Wawancara*, 12 Maret 2019.

tersebut mendapatkan penghasilan yang baik ataupun halal sehingga bermanfaat bagi penjual dan pembelinya.

Sebagaimana penulis telah menjelaskan pada Bab II bahwa rukun jual beli ada tiga, yaitu

- a. *Aqidain* (dua orang yang berakad, yaitu penjual dan pembeli);
- b. *Mā'qud 'alaih* (barang yang diperjual belikan dan nilai tukar pengganti barang);
- c. *Shighat ijab dan qabūl*.<sup>89</sup>

Dalam jual beli maka rukun diatas harus terpenuhi semuanya tanpa tertinggal satupun, karena jika salah satu rukun tidak terpenuhi maka jual beli tersebut tidak sah untuk dilakukan. Begitu juga jual beli yang dilakukan pada jual beli *top up unknown cash* pada *game online* yang berada di kabupaten ponorogo ini harus terpenuhi rukun-rukunnya.

Terkait objek atau barang yang diperjual belikan bahwa objek atau barang yang diperjual belikan haruslah memenuhi kriteria dibawah ini

- e. Objek transaksi harus ada ketika akad dilakukan, tidak sah melakukan transaksi atas barang yang tidak wujud (*ma'dum*), seperti menjual susu yang masih berada dalam perahan, dan lainnya. Berbeda dengan jual beli salam dan atau *istishna'*.
- f. Objek transaksi merupakan harta yang diperbolehkan oleh *syara'*, yakni harta yang memiliki nilai manfaat bagi manusia dan memungkinkan untuk disimpan serta diperbolehkan oleh *syara'*.

---

<sup>89</sup> Enang Hidayat, *Fiqh Jual Beli*. 17.

Tidak boleh melakukan perdagangan atas manusia merdeka, bangkai, darah, miras, narkoba, babi dan lainnva.

- g. Objek transaksi berada dalam kepemilikan penjual, tidak boleh menjual barang yang berada kepemilikan orang lain atau berada bebas. Seperti menjual air sungai disimpan (*packing*), cahaya matahari, oksigen bebas, hewan di hutan, ikan di lautan dan lainnya.
- h. Objek transaksi bisa diserahterimakan ketika atau setelah akad berlangsung. Tidak boleh barang yang berada dalam kepemilikan penjual tapi tidak bisa diserahkan.<sup>90</sup>

Dalam jual beli *top up unknown cash* pada *game online playerunknown's battlegrounds* di kabupaten ponorogo objeknya harus juga memenuhi kriteria diatas agar sah dalam jual belinya, tetapi berdasarkan hasil wawancara penulis dengan narasumber terdapat beberapa narasumber yang tidak mendapatkan apa yang diinginkannya, sehingga setelah melakukan pembelian *unknown cash* mereka tidak mendapatkannya, atau bisa dikatakan *unknown cash* yang sudah mereka beli tidak terkirim pada *game online* mereka, sehingga mereka harus menerima kerugian akibat jual beli tersebut.

Berikut salah satu contoh dari narasumber yaitu Muhammad Ilyas Syahrofi yang menjadi korban *top up* dan barangnya tidak terkirim.

pernah saya mengalami kegaglan transaksi bukan hanya pulsa saya saja yang hilang tetapi akun Game saya juga ikut hilang, kronologinya saat itu sedang membuka FB, disitu ada iklan promosi penawaran UC dengan harga murah, didalam *Facebook* tersebut terdapat iklan dengan

---

<sup>90</sup> Dimyauddin Djuwaini, *Pengantar Fiqh Muamalah*, 76-77.

menawarkan “klik link ini dan dapatkan 300 UC dengan harga murah” kurang lebih begitu, karena saya sangat tergiur dengan iklan tersebut saya langsung klik link tersebut dan saya ikuti langkah-langkahnya sampai memasukkan *E-mail* dan kata sandi setelah tahapan sudah selesai menunggu hampir satu hari *Unknown Cash* tersebut tidak terkirim, ketika kembali saya mau *login* ke *game* yang terjadi kegagalan *login*, kerugian sangat besar yang saya terima pulsa sudah terpotong dan juga akun *game* utama saya yang akan saya gunakan untuk kompetisi juga ikut lenyap ketika itu tidak tahu mau menelusuri kemana karena kembali membuka Facebook tersebut sudah tidak ada lagi.<sup>91</sup>

Dan menurut *Ulamā'* telah menetapkan syarat-syarat jual beli itu bermacam-macam:

6. Orang yang melakukan jual beli itu harus berakal, dan sudah *mumayiz* (sudah dapat membedakan baik dan buruk, kira-kira sudah berumur enam tahun paling kecil.).
7. Alat transaksi jual beli itu harus dengan ungkapan kalimat masa lalu (sudah saya jual dan sudah saya beli).
8. Barang yang diperjualbelikan harus yang boleh dimakan atau bernilai dan dapat ditetapkan penyerahannya.
9. Penjual dan pembeli harus ada perasaan sama rela.

Transaksi jual beli harus berlaku yaitu sama-sama ada hak kepemilikan dan penguasaan. (pembeli memiliki dan menguasai barang dan penjual memiliki dan menguasai harganya).<sup>92</sup>

Jika dilihat dari syarat-syarat jual beli menurut ulama maka pada *top up unknown cash* ini belum memenuhi syarat pada poin ke 3, karena pada proses *top up unknown cash* objek tidak dapat diketahui secara jelas kapan barang

<sup>91</sup> Muhammad Ilyas Syarofi, Hasil Wawancara, 13 Maret 2019.

<sup>92</sup> Abu bakar Muhammad, *Sulubus Salam III* (Surabaya: Al-Iklas, 1995), 13-14.

tersebut bisa terkirim bahkan berdasarkan hasil wawancara terdapat juga objek yang menjadi transaksi tersebut tidak terkirim ke pembeli atau seorang gamer.

Jika dilihat dari pemaparan di atas maka dalam jual beli *top up unknown cash* pada *game online playerunknown's battlegrounds* terdapat kejanggalan pada objek yang diperjualbelikan karena terdapat kasus yaitu *unknown cash* yang sebagai objek jual beli *top up* tidak diserahkan kepada pembeli sehingga mengakibatkan kerugian bagi salah satu pihak dan menyebabkan jual beli tersebut tidak sah karena tidak terpenuhinya kriteria objek yang diperjualbelikan dan menjadikan rukun jual beli tersebut cacat.

### **C. ANALISA HUKUM ISLAM TERHADAP PENYELESAIAN SENGKETA GAGAL TRANSAKSI PADA JUAL BELI *TOP UP UNKNOWN CASH* PADA *GAME ONLINE PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS* DI KABUPATEN PONOROGO**

Terhadap sesama muslim kita harus menjaga kerukunan untuk menciptakan kehidupan yang damai karena jika kita melakukan hal seenak diri kita sendiri dan tidak mempertimbangkan kehidupan orang lain maka dapat menimbulkan pertikaian sesama muslim, seperti halnya dalam kegiatan jual beli ataupun transaksi kita harus jujur dan memberikan pelayanan terbaik terhadap teman transaksi.

Begitu juga dalam kegiatan jual beli *top up unknown cash* pada *game online playerunknown's battlegrounds* ini anantara penjual dan pembeli haruslah besikap jujur agar tidak merugikan salah satu pihak yang melakukan

transaksi, tetapi berdasarkan hasil wawancara terhadap narasumber terdapat salah satu pihak yang merasa dirugikan karena *unknown cash* yang menjadi objek jual beli dalam kegiatan transaksi tersebut tidak terkirim.

berdasarkan pemaparan penyelesaian sengketa dalam Islam yang sudah dijelaskan oleh penulis pada bab II diantaranya yaitu yang pertama adalah *shulhu*, *shulhu* merupakan Jalan pertama yang dilakukan apabila terjadi perselisihan dalam suatu akad antara kedua belah pihak. Dalam *fiqh* pengertian *Shulhu* adalah suatu jenis akad untuk mengakhiri perlawanan antara dua orang yang saling berlawanan atau untuk mengakhiri sengketa.

Sehingga jika kita lihat dari cara penyelesaian yang pertama ini terkait kasus yang berada dalam jual beli *top up unknown cash* pada *game online playerunknown's battleground* maka belum bisa dilakukan dengan cara ini karena jalan *shulhu* atau perdamaian harus dilakukan oleh kedua belah pihak, sedangkan pada kasus *game online* ini hanya terdapat satu pihak saja sedangkan pihak yang satunya kita tidak bisa mengetahui identitas secara jelas, sehingga sangat tidak mungkin kita melakukan perdamaian dengan pihak yang tidak dapat diketahui secara jelas.

Yang kedua yaitu dengan jalan *Tahkīm*, *Tahkīm* merupakan jalan penyelesaian sengketa dengan menunjuk wasit atau yang biasa disebut dengan hakam, dan hakam tersebut merupakan berasal dari hasil penunjukkan dari dua pihak yang sedang bersengketa.

Masih seperti pada penyelesain sengketa yang pertama bahwa pada acara ini juga harus membutuhkan adanya kedua pihak secara lengkap karena



berguna untuk menunjuk seorang hakim, tetapi pada kasus ini dari salah satu pihak tidak ada jadi tidak memungkinkan untuk menggunakan cara penyelesaian sengketa dengan cara *Tahkīm* ini.

Sedangkan cara yang ketiga yaitu penyelesaian sengketa yang melewati jalur pengadilan, atau dalam hukum Islam disebut *al Qādha* sehingga dalam penyelesaian cara ini memerlukan bukti-bukti yang kuat. Tetapi walaupun sudah memberikan bukti-bukti yang kuat jika cara penyelesaian sengketa ini diterapkan pada kasus jual beli *top up unknown cash* dalam *game online playerunknown's battleground* masih belum cocok, karena tidak dapat diketahui siap pihak yang akan kita tuntutan pada pengadilan.

Dari pemaparan di atas maka pada permasalahan atau kasus ini belum ada yang sesuai dengan penyelesaian sengketa dalam Islam dan sehingga pada permasalahan jual beli *top up unknown cash* pada *game online playerunknown's battlegrounds* seorang *gamer* hanya bisa pasrah dan terpaksa mengikhlasannya terhadap apa yang dialaminya karena mereka belum mengetahui bagaimana proses penyelesaiannya tersebut dalam hal lain pada transaksi ini dan mereka tidak mengetahui dengan siapa mereka bertransaksi.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian tentang Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli *top up unknown cash* pada *game online playerunknown's battlegrounds* yang berada di Kabupaten Ponorogo yang bersumber dari beberapa *gamer game playerunknown's battlegrounds* dan dari beberapa buku untuk menjadi bahan pertimbangan dan sebagai pedoman, maka penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut :

- a. Akad yang dilakukan dalam jual beli *top up unknown cash* pada *game online playerunknown's battlegrounds* di Kabupaten Ponorogo menurut hukum Islam untuk kebolehan dan sahnyanya masih belum memenuhi dari rukun akad dan rukun jual beli karena tidak ada kejelasannya dari identitas salah satu pihak, yaitu dari pihak penyedia *unknown cash* tersebut sehingga menyebabkan transaksi tersebut tidak sah.
- b. Objek yang diperjual belikan yang berupa *unknown cash* dalam jual beli *top up unknown cash* pada *game online playerunknown's battlegrounds* di sekitar kabupaten Ponorogo bisa dianggap tidak sah karena tidak sesuai dengan hukum Islam. Terbukti terdapat beberapa penjualan yang tidak sesuai dengan kriteria barang yang sudah ditentukan dalam hukum Islam, yaitu tidak adanya kepastian kapan barang tersebut bisa diserahkan, dan tidak bisa diserahkan secara

langsung objek tersebut bahkan terkadang objek tersebut tidak terkirim pada *game online playerunknown's battlegrounds* seorang *gamer* sehingga merugikan salah satu pihak.

- c. Penyelesaian sengketa dalam jual beli *top up unknown cash* pada *game online playerunknown's battlegrounds* di sekitar Ponorogo ini belum sesuai dengan hukum Islam karena dalam permasalahan ini salah satu pihak yaitu pihak penjual atau penyedia *unknown cash* yang menjadi objek dalam jual beli ini tidak bisa diketahui terkait informasi identitasnya, sehingga tidak memungkinkan untuk melakukan penyelesaian sengketa jika dilakukan oleh satu pihak saja.

## B. SARAN

dengan selesainya tugas skripsi ini guna untuk memberikan pengalaman dan memberikan beberapa pengembangan lebih lanjut maka penulis memberikan saran yang semoga bermanfaat bagi penulis sendiri dan bagi para penjual pembeli sekaligus *gamer game online playerunknown's battlegrounds*.

- a. Bagi para penjual dan pembeli lakukanlah jual beli yang jujur yang menguntungkan kedua pihak
- b. Bagi pembeli sekaligus *gamer game online playerunknown's battlegrounds* lebih berhati-hatilah dalam melakukan pembelian *unknown cash* jangan terlalu tergiur dengan diskon-diskon yang berada dimedia internet.
- c. Pilihlah *link* atau penjual resmi untuk menghindari penipuan.

- d. Sebagai generasi muda bermain *game online* itu perlu tapi jangan lupa dengan belajar istirahat dan bekerja keras.
- e. Jangan jadikan *game* sebagai kebutuhan utama, tetapi jadikanlah *game* sebagai hiburan semata, jadilah *gamer* yang professional jangan sampai anda yang dijalankan oleh *game* anda sendiri hingga anda lupa waktu.



## DAFTAR PUSTAKA

Al Asqalani Ibnu Hajar. *Fathul Baari Syarah Shahih Bukhari*. Jakarta: Pustaka Azzam, 2005.

Al Bassam Abdullah bin Abdurrahman. *Syarah Bulughul Maram 4*. Jakarta: Pustaka Azzam, 2006.

Anshori Abdul Ghofur. *Hukum Perjanjian Islam Di Indonesia*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2010.

Ascarya. *Akad Dan Produk Bank Syariah*. Depok: Rajawali Press, 2017.

Ash Shiddieqy Teungku Muhammad Hasbi. *Tafsir Al-Qur'anul Majid AN-Nuur*. Semarang: Pustaka Rizki Putra, 2000.

Bakar Muhammad Abu. *Sulubus Salam III*. Surabaya: Al-Iklas, 1995.

Basrowi, Suwandi. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.

Damanuri Aji. *Methodologi Penelitian Muamalah*. Ponorogo: STAIN Po PRESS, 2010.

Dewi Gemala. *Hukum Perikatan Islam Di Indonesia*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2005.

Djuwaini Dimyauddin. *Pengantar Fiqh Muamalah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008.

Fagih Djawad. *Al-Qur'an Dan Tafsirnya, Jilid 1*. Yogyakarta: PT. Dana Bhakti Wakaf, 1990.

Fernando R Gerry. *Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Perilaku Sosial Dan Prestasi Belajar*, Skripsi. Lampung: Universitas Lampung Bandar Lampung, 2018.

Firdaus Muhammad Irkham. *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Akun Game Online Clash Of Clans*. Skripsi. Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2016.

Hamka. *Tafsir Al Azhar, Juz III*. Jakarta: Pustaka Panjimas, 1983.

Hidayat Enang. *Fiqh Jual Beli*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015

[https://id.wikipedia.org/wiki/Playerunknown%27s Battlegrounds](https://id.wikipedia.org/wiki/Playerunknown%27s_Battlegrounds) Diakses Pada 07:30 Tanggal 27 Maret 2019.

<https://jalantikus.com/tips/cara-beli-uc-pubg-mobile/>, Diakses pada 19:42 Tanggal 06 Juli 2019.

<https://Pubgmobile.Gcube.Id/Apa-Itu-Pubg-Mobile/>, Diakses Pada 06:45 Tanggal 27 Maret 2019.

<https://www.kaskus.co.id/thread/5a7ff39c507410b5058b4567/sejarah-game-battle-royale-pubg-fortnite-free-fire-rules-of-survival-dll/> Diakses Pada 08:00 Tanggal 27 Maret 2019.

Huda Qomarul, *Fiqh Mu'amalah*. Yogyakarta: Teras, 2011.

Ilqani Muhammad Reza. *Etika Bisnis Islam Terhadap Jual Beli Akun Game Mobile Legend*. Skripsi. Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2019.

Magfiroh Aris. *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Bisnis Waralaba Tahu Q Krispy di Kabupaten Madiun*. skripsi. Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2018.

Mardani. *Fiqh Ekonomi Syariah : Fiqh Muamalah*. Jakarta: Kencana Pramedia Grub, 2013.

Melani Mela. *Analisis Jual Beli Akun Game Online Clans Of Clans Dalam Perspektif Hukum Islam Dan Hukum Positivis*. Skripsi. Lampung: IAIN Raden Intan, 2017.

Moleong Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2000.

Pelanggi Tim Laskar. *Metodologi Fiqh Muamalah*. Kediri: Lirboyo Press, 2013.

Prastowo Andi. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Perspektif Rancangan*. Jogjakarta: AR-RUZZ Media, 2014.

Saebani Bei Ahmad. *Metodologi Penelitian Hukum*. Bandung: CV. Pustaka Setia, 2009

Sahri Sohari. *Fiqh Muamalah*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.

Sudarto, *Metodologi Penelitian Filsafat*. Jakarta: PT. Raja Grafindo 1996.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA, 2013.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV. Alfabeta, 2013.

Suhendi Hendi. *Fiqh Muamalah*. Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2002.

Suhendi Hendi. *Fiqh Muamalah*. Jakarta: Rajawali Press, 2010.

Syafe'i Rachmat. *Fiqh Muamalah*. Bandung: CV. Pustaka Setia, 2001.