

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Konteks Penelitian**

Dalam kehidupan, manusia memerlukan orang lain untuk memenuhi kebutuhan hidupnya sehingga terjadi interaksi dalam masyarakat. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, diperlukan kerja sama antar manusia sehingga terjadilah kegiatan jual beli.

Jual beli adalah kegiatan tukar menukar suatu barang dengan barang lain (uang) dengan cara tertentu. Menurut hukum Islam, transaksi jual beli terjadi karena adanya kerelaan kedua belah pihak atau lebih untuk memindahkan suatu harta atau benda dengan cara tukar menukar, yaitu dengan memprjualbelikan dan menerima harta sebagai imbalan sesuai nilai tukar dengan rukun dan syarat yang telah ditentukan oleh Islam. Adapun rukun jual beli menurut jumhur ulama ada empat, yaitu: penjual, pembeli, shighat (ijab dan qobul), dan benda atau barang yang diperjual belikan.<sup>1</sup>

Jual beli dihalalkan hukumnya serta dibenarkan oleh agama apabila telah memenuhi syarat-syarat serta rukun-rukunnya. Pratiknya tentu seorang muslim harus memperhatikan dan mempertimbangkan, apakah transaksi yang baru muncul ini sesuai dengan dasar-dasar dan prinsip

---

<sup>1</sup> Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Fiqh Muamalat Sistem Transaksi Dalam Fiqh Islam*, (Jakarta : AMZAH, 2014), hlm. 28

muamalah yang disyariatkan oleh ajaran Islam. Persoalan muamalah yang *fleksibel* dan *elastis* yang dapat mengakomodir berbagai perkembangan transaksi modern, selama tidak bertentangan dengan nash Al-Qur'an dan Sunnah.<sup>2</sup> Dalam bertransaksi sudah ada aturan yang tercantum dalam Al-Quran, Al-Hadits dan ijma para ulama. Akan tetapi dengan adanya perkembangan kemajuan zaman, yang ditandai dengan majunya ilmu pengetahuan dan teknologi, membawa manusia pada perubahan secara signifikan.

Perkembangan teknologi serta masuknya globalisasi di Indonesia yang memungkinkan untuk dapat mengakses internet serta penggunaan gadget canggih membuat satu kebiasaan baru dimana manusia dapat mendapatkan berbagai informasi secara global dengan cepat, mencari data dan berita, bertukar pesan dengan orang lain melalui media sosial, memainkan berbagai jenis *game*, dan melakukan perdagangan atau jual beli.

Selain untuk berbisnis jual beli, manfaat lainnya yaitu untuk bermain *game online*, *game online* sendiri di Indonesia juga mengalami peningkatan yang sangat pesat. Dari kalangan anak-anak hingga yang sudah dewasa sekarang juga memainkan *game online*. Banyak *game online* yang baru muncul dan pada *game online* tersebut difasilitasi dengan menu transaksi antar satu pengguna dengan pengguna lain. Contohnya seperti *Clash Of Clans*, *Indoplay*, *Mobile Legends*.

---

<sup>2</sup>Nasrun Haroen, *fiqh Muamalah*, Ed. kedua, (Jakarta: Gaya Media Pratama, 2007). Hlm 128

*Game* yang berjenis MOBA yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton, dirilis pada tanggal 11 juli 2016 untuk server tiongkok, Indonesia yang berbasis di sistem android, dan server global pada tanggal 9 November 2016 untuk operasi sistem berbasis IOS. Mobile Legends: Bang Bang adalah sebuah permainan MOBA yang dirancang untuk ponsel/gadget. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, tiga “jalur” yang dikenal sebagai “top”, “middle” dan “bottom”. Yang menghubungkan basis-basis. Di masing-masing tim, ada lima permainan yang masing-masing mengendalikan avatar, avatar yang dikenal sebagai “hero”, dari perangkat mereka sendiri. Karakter terkontrol komputer yang lebih lemah, yang disebut “minions”, bertelur di basis tim dan mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan, melawan musuh dan menara.<sup>3</sup> Untuk memainkan *game* ini pengguna harus terkoneksi dengan internet dan terhubung dengan email. Setelah terhubung pengguna dapat memainkan *game* tersebut.

Mobile Legends adalah permainan MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) dimana dimainkan di smartphone. *Game* ini bermain secara langsung dengan teman atau orang lain. Dimana dalam satu pertandingan kita bisa bertemu dengan 10 orang, antara lain 5 orang teman dan 5 orang musuh (5 vs 5). Tetapi juga ada pilihan bermain dengan robot atau komputer.

---

<sup>3</sup>[https://id.m.wikipedia.org/wiki/Mobile\\_Legends:\\_Bang\\_Bang](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang)

Dengan maraknya *game online* banyak pihak yang memanfaatkan untuk mengambil keuntungan baik oleh perusahaan penyedia *game online* dan *game center* tetapi para pecandu *game/gamer*. Awalnya para *gamer* yang bermain *game online* hanya bermain *game* untuk menghilangkan rasa stres setelah seharian beraktivitas. Akan tetapi, sekarang ini sudah banyak *gamer* yang memanfaatkan *game online* untuk mencari keuntungan dengan menjual akun<sup>4</sup> *game online* milik pengguna.

Cara pemasaran dalam jual beli akun *game online* penjual dan pembeli belum tentu bertemu dalam satu waktu, penjual memasang papan pengumuman di facebook atau di forum-forum *game* lokal, bahkan ada juga yang dilingkungan *game center* langganannya saja. Dengan cara menuliskan apa yang dijualnya dan nomor teleponnya di white –board yang ada di *game center* tersebut tentunya dengan meninggalkan spesifikasi *game online* yang akan dijual tersebut.

Resiko akibat jual beli online dengan cara tersebut juga sangat rawan penipuan dan pemalsuan yang berdampak merugikan antara pihak penjual maupun pembeli. Dengan adanya gadget yang disitu sangat rentan dengan penyalah gunaannya maka Undang-Undang Informatika dan Transaksi Elektronik mengatur berbagai perlindungan hukum atas kegiatan yang memanfaatkan internet sebagai media transaksi maupun pemanfaatan medianya.

---

<sup>4</sup>Akun adalah ruang penyimpanan aplikasi atau sistem operasi dengan banyak pengguna (Multiuser), menggunakan ID pengguna dan pengguna kata sandi. (<http://en.wikipedia.org/Online Game>)

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Bab V Transaksi Elektronik Pasal 17 ayat 2 disebutkan bahwa “para pihak yang melakukan Transaksi Elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat 1 wajib beritikad baik dalam melakukan interaksi dan atau pertukaran Informasi Elektronik dan atau dokumen Elektronik selama transaksi berlangsung.<sup>5</sup>

Islam memiliki aturan yang jelas mengenai transaksi jual beli sebagai landasan bertransaksi bisnis bagi umat Islam. Jual beli dihalkan hukumnya serta dibenarkan oleh agama apabila telah memenuhi syarat-syarat serta rukun-rukunnya. Ditegaskan didalam Al-Qur'an bahwa menjual halal, sedangkan riba diharamkan.

Disisi lain dampak buruk bermain *game* Mobile Legends, antara lain, banyaknya player berkata kasar dan kotor untuk menghina teman dalam team atau musuh, mengakibatkan permusuhan dan memutus silaturahmi akibat bermusuhan dan tidak sepaham, *game* ini ada hero magic yang berarti sihir, hero yang menampilkan aurat, Ada kata “God Among Men” ketika membunuh 15 keatas tanpa mati dan itu diterjemahkan “Tuhan/Dewa diantara manusia.

Dengan membagikan hasil pencapaian bisa dibilang menyombongkan diri, dan itu dilarang dalam agama Islam. Tidak hanya untuk *game* Mobile Legends saja tetapi juga untuk *game online* lainnya

---

<sup>5</sup>Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pasal 17 ayat 2.

yang mengandung hal-hal yang buruk.<sup>6</sup> Yusuf al-Qaradawi dalam bukunya *fiqhual-Lahwi wa al-Tarwihi*, menyebutkan jenis-jenis hiburan atau permainan yang dilarang dalam agama Islam, yaitu, permainan atau hiburan yang mengandung unsur berbahaya, seperti tinju, karena didalamnya terdapat unsur menyakiti badan sendiri dan orang lain, permainan atau hiburan yang menampilkan fisik dan aurat wanita, permainan atau hiburan yang mengandung unsur magis (sihir), permainan atau hiburan yang menyakiti binatang seperti sabung ayam, permainan yang mengandung unsur judi, permainan atau hiburan yang melecehkan dan menghina orang atau kelompok lain dan permainan atau hiburan yang dilakukan secara berlebihan.

Haram hukumnya bermain *game* jika berlebihan memainkannya dan memenuhi salah satu unsur tersebut. Namun demikian tidak semua hiburan mendapat tempat dalam agama Islam. Islam hanya membolehkan jenis-jenis hiburan yang didalamnya terdapat unsur-unsur pendidikan, kesehatan, dan nilai moral lainnya.<sup>7</sup>

Salah satu *game online* yang kini sedang berkembang sangat pesat dan digemari disemua kalangan yaitu *game* Mobile Legends. Tak hanya dari kalangan remaja, *game* Mobile Legends yang sering disebut *game* MOBA ini juga dimainkan oleh pelajar, guru, dokter dan bahkan artis ada yang bermain *game* tersebut, karena system permainannya yang mudah

---

<sup>6</sup> <https://www.pubindo.com/pda/dir/4-1-0-53>

<sup>7</sup> <https://tarjih.or.id/hukum-game-online/>

dan menarik untuk dimainkan. Praktik jual beli akun *game online* Mobile Legends di tulungagung, di warung gombleh Campurdarat.

Dalam pembahasan dan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan penyusunan skripsi dengan judul **“TINJAUAN HUKUM ISLAM DAN UU NOMOR 11 TAHUN 2008 (ITE) TENTANG TRANSAKSI JUAL BELI AKUN *GAME ONLINE* “MOBILE LEGENDS”**.

## **B. Fokus Penelitian**

Adapun fokus penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana praktik transaksi jual beli akun *game online* Mobile Legends di warung kopi Desa Campurdarat Kecamatan Campurdarat Kabupaten Tulungagung?
2. Bagaimana praktik transaksi jual beli akun *game online* Mobile Legends di warung kopi Desa Campurdarat Kecamatan Campurdarat Kabupaten Tulungagung menurut Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 ?
3. Bagaimana praktik transaksi jual beli akun *game online* Mobile Legends di warung kopi Desa Campurdarat Kecamatan Campurdarat Kabupaten Tulungagung menurut Hukum Islam ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai penulis adalah :

1. Untuk mengetahui praktik transaksi jual beli akun *game online* Mobile Legends di warungkopi Desa Campurdarat Kecamatan Campurdarat Kabupaten Tulungagung.
2. Untuk mengetahui praktik transaksi jual beli akun *game online* Mobile Legends di warungkopi Desa Campurdarat Kecamatan Campurdarat Kabupaten Tulungagung menurut Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008.
3. Untuk mengetahui praktik transaksi jual beli akun *game online* Mobile Legends di warungkopi Desa Campurdarat Kecamatan Campurdarat Kabupaten Tulungagung menurut Hukum Islam.

### **D. Kegunaan Penelitian**

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menjadi memberikan pemahaman mengenai akad jual beli akun *game online* dalam perspektif hukum Islam dan UU ITE dan dapat digunakan sebagai pedoman dalam mengadakan penelitian selanjutnya.

2. Kegunaan praktis

Penelitian ini dapat digunakan agar bisa memahami bagaimana proses transaksi yang baik dan benar menurut pandangan hukum Islam dan UU ITE dan sebagai syarat untuk memenuhi tugas akhir.

## **E. Penegasan Istilah**

### **1. Secara Konseptual**

#### **a. Jual beli**

Jual beli menurut bahasa adalah artinya penukaran atau saling tukar sedangkan menurut syara' adalah suatu perjanjian tukar menukar benda atau barang yang mempunyai nilai secara ridha diantara kedua belah pihak, yang satu menerimanya sesuai dengan perjanjian atau ketentuan yang telah dibenarkan syara' dan disepakati.

#### **b. Jual beli Online**

Suatu kegiatan jual beli dimana penjual dan pembelinya tidak harus untuk melakukan negoisasi dan transaksi dan komunikasi yang digunakan oleh penjual dan pembeli bisa melalui alat komunikasi seperti chat, telfon, sms, dan lain sebagainya.

#### **c. Akun**

Data (biodata) yang dimasukkan kedalam suatu database yang akan digunakan untuk kepentingan dalam berkomunikasi atau kepentingan lainnya.

d. *Game online*

*Game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem koneksi kabel. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah *game online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.<sup>8</sup>

e. Mobile Legends

*Game* yang dikembangkan dan dirilis oleh moonton developer. *Game* ini dapat dimainkan di platform mobile android dan ios.<sup>9</sup> *Game* yang mobile yang bergenre MOBA (Massive Online Battle Arena) yang dimainkan secara tim dengan *gameplay* 5 vs 5. Permainan dimulai dengan setiap pemain memilih 1 hero dari daftar hero yang bisa diakses oleh pemain. Hero yang tersedia

---

<sup>8</sup> [https://id.m.wikipedia.org/wiki/Permainan\\_daring](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring)

<sup>9</sup> [https://id.m.wikipedia.org/wiki/Mobile\\_Legends:\\_Bang\\_Bang](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang)

adalah hero yang telah dibeli dan hero yang sedang ‘dipinjamkan’ secara gratis kepada pemain oleh sistem. Dengan kata lain tidak semua hero dapat langsung dimainkan.<sup>10</sup>

f. Undang-Undang ITE

Undang-undang ITE adalah ketentuan yang berlaku untuk setiap orang yang melakukan perbuatan hukum sebagaimana diatur dalam Undang-undang ini, baik yang berada diwilayah hukum Indonesia, yang memiliki akibat hukum diwilayah Indonesia dan/atau di luar wilayah hukum indonesia dan merugikan kepentingan Indonesia. Undang-undang ITE juga digunakan untuk melindungi untuk melindungi pihak-pihak yang ada di dalam maupun berkaitan dalam informasi dan Transaksi Elektronik ini.<sup>11</sup> Dalam hal ini yang menjadi acuan adalah pasal 17 ayat 2 disebutkan bahwa “para pihak yang melakukan Transaksi Elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat 1 wajib beritikad baik dalam melakukan interaksi dan atau pertukaran Informasi Elektronik dan atau dokumen Elektronik selama transaksi berlangsung.

---

<sup>10</sup><https://amp.kaskus.co.id/thread/5aaa3efd582b2e5b148b4568/apa-itu-mobile-legends>

<sup>11</sup>Josua Sitompu, *Cyberspace Cybercrimes Cyberlaw*, (Jakarta: Tatanusa, 2012), hal.44

g. Hukum Islam

Hukum Islam adalah seperangkat kaidah kaidah hukum yang didasarkan pada wahyu Allah SWT dan Sunnah Rasul mengenai tingkah laku mukallaf ( orang yang sudah dapat dibebani kewajiban ) yang diakui dan diyakini, yang mengikat bagi semua pemeluk agama Islam.<sup>12</sup>

2. Secara Operasional

Setelah diketahui secara konseptual di atas, maka secara operasional dapat dipahami bahwa “*Tinjauan Hukum Islam dan UU Nomor 11 Tahun 2008 ITE Tentang Transaksi Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends (Studi Kasus Di Warkop Gombleh desa Campurdarat)*”. Adalah penelitian yang mengkaji tentang praktik jual beli akun di desa Campurdarat yang kemudian dianalisis menurut Undang-Undang dan Hukum Islam.

**F. Sistematika Pembahasan**

Untuk memperoleh kemudahan dalam melakukan penulisan dan pemahaman maka skripsi ini akan ditulis dalam lima bab yang masing-masing tersusun atas beberapa sub-sub, antara lain :

---

<sup>12</sup> Mohammad Daud Ali, *Hukum Islam*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), hal.40

Bab I adalah pendahuluan yang menjelaskan tentang konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab II memaparkan tentang jual beli dalam Islam yang meliputi, pengertian jual beli, macam-macam jual beli, syarat dan rukun jual beli, dasar hukum, dan penelitian terdahulu.

Bab III Metode penelitian berisi jenis penelitian, lokasi penelitian, kehadiran peneliti, sumber data, prosedur pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian.

Bab IV menjelaskan tentang praktik transaksi jual beli akun *game online* Mobile Legends di Desa Campurdarat Kecamatan Campurdarat Kabupaten Tulungagung serta transaksi jual beli akun *game online* Mobile Legends menurut hukum Islam dan UU nomor 11 tahun 2008 tentang informasi transaksi elektronik.

Bab V merupakan bagian penutup, yang meliputi kesimpulan penelitian dan saran.