

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Untuk melangsungkan kehidupan sehari-hari, manusia diharuskan untuk melakukan suatu usaha untuk memenuhi kebutuhannya, karena pada hakekatnya manusia adalah makhluk sosial yang tidak terlepas dari bantuan makhluk sosial yang lain. Hal tersebut mencakup sangatlah banyak berbagai bidang seperti halnya di dalam bidang ekonomi, sosial ataupun yang lain, seperti dalam bidang ekonomi manusia dalam bidang tersebut saling melakukan upaya demi menjalankan usahanya, sepertihalnya saling bertukar kebutuhan antara individu satu dengan individu yang lain.

Jual beli secara bahasa artinya memindahkan hak milik terhadap benda dengan akad saling mengganti, disertai dengan pindahnya kepemilikan terhadap suatu benda atau manfaat untuk tempo waktu selamanya.¹ Sedangkan menurut istilah lain jual beli juga bisa diartikan kegiatan transaksi yang dilakukan seseorang untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, selain itu jual beli juga merupakan bentuk sikap tolong menolong sesama manusia, apalagi tolong-menolong sendiri dalam Islam sangat dianjurkan. Agar praktek jual beli yang dilakukan tidak keluar dari batasan syariat dan mendapatkan ridhanya, maka setiap muslim harus berpegang teguh pada Al-Qur'an dan Sunnah.

¹ Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Fiqh Muamalat* (Jakarta: Sinar Grafiti Offset, 2010), hal. 23-24

Mengenai tentang perekonomian, hal ini juga sudah diatur dalam hukum Islam yang tepatnya pada bidang muamalah. Di dalam ketentuan syariat Islam ini menjelaskan bahwasanya kebebasan seseorang umat Islam untuk mengatur urusan kehidupannya selama apa yang dilakukan oleh umat Islam tersebut tidak menyimpang dari ajaran Islam yang bersumberkan dari Al-Qur'an dan As-Sunnah.

Dalam hal jual beli ini Islam mengaturnya dalam Fiqh Muamalah. Pengertian Fiqh Muamalah itu sendiri adalah kumpulan hukum yang ditetapkan demi terciptanya rasa aman, tegaknya undang-undang dalam negara atau masyarakat Islam, juga demi terwujudnya keadilan dan persamaan antara individu dalam komunitas atau masyarakat ini dengan cara menyeimbangkan antara kepentingan yang saling bertentangan dan menjaga wilayah yang lebih utama untuk dijaga dan dilestarikan, dan ini tidak menghilangkan makna taat kepada Allah.² Dimana tatacara yang dijelaskan dalam Fiqh Muamalah pada prakteknya jual beli harus sesuai yang tertera pada Al-Quran dan As-Sunnah atau bisa dikatakan syari'at Islam. Syari'at Islam pada hakekatnya merupakan hukum-hukum Allah yang terdapat dalam Al-Quran dan As-Sunnah. Syari'at dalam pengertian ini adalah wahyu Allah yang murni yang dimana syari'at dapat dipahami sebagai ajaran Islam yang sama sekali tidak dicampuri dengan daya nalar manusia.³ Dalam hal perdagangan ini, Islam memberikan penjelasan bahwa jual beli ataupun perdagangan harus dilakukan secara benar, yang dimana benar tersebut

² Ibid., hal 6

³ Husnul Khatimah, *Penerapan Syari'at Islam*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2007), hal. 1-2

berartikan jauh dari unsur merugikan sesama manusia dan juga jauh dari unsur riba ataupun ghoror yaitu ketidak jelasan. Karena didalam bentuk perekonomian yang diterapkan oleh islam semata-mata tidak bertujuan untuk mendapatkan keuntungan melainkan mengutamakan rasa saling tolong-menolong antara sesama.

Pada masa modern ini semakin berkembangnya zaman, teknologi pun juga semakin berkembang. Perkembangan teknologi komputer, telekomunikasi dan informasi telah berjalan sedemikian rupa sehingga pada saat ini sudah sangat berbeda dengan sepuluh tahun yang lalu. Pemanfaatan teknologi mendorong pertumbuhan bisnis dengan pesat, karena berbagai informasi telah dapat disajikan dengan canggih dan mudah diperoleh, dan melalui hubungan jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi telekomunikasi internet dapat digunakan untuk bahan melakukan langkah bisnis selanjutnya. Pihak-pihak yang terkait dalam transaksi tidak bertemu secara *face to face*, cukup melalui peralatan komputer dan telekomunikasi ataupun internet, kondisi yang sedemikian merupakan pertanda dimulainya era siber dalam bisnis.⁴

Internet merupakan salah satu hasil dari kecanggihan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi buatan manusia. Internet adalah singkatan dari *interconnected networking* yang apabila diartikan dalam bahasa Indonesia yang berarti rangkaian komputer yang terhubung di dalam bebrapa rangkaian jaringan. Fungsi internet bermacam-macam, dan salah satunya adalah sebagai

⁴ Mahrus Ali, *Dasar-Dasar Hukum Pidana*, (Jakarta: Sinar Grafiti Offset, 2011), hal. 250

tempat komunikasi jejaring sosial dunia maya. Jejaring sosial merupakan suatu layanan dari sebuah cakupan sistem *software* internet yang memungkinkan penggunanya dapat berinteraksi dan berbagi data dengan pengguna yang lain dalam skala yang besar.⁵

Dari semakin berkembangnya teknologi, pemakai teknologipun juga semakin banyak. Bahkan perkembangan teknologi pun digunakan menjadi sarana untuk berkomunikasi baik sosial, ekonomi, dan lain-lain. Kegiatan jual beli atau transaksi yang memanfaatkan sarana perkembangan teknologi komputer juga dapat dikategorikan memiliki perbandingan sama dengan pelaku jual beli yang dilakukan nyata.

Dari banyaknya pelaku yang menggunakan sarana perkembangan teknologi komputer, hal tersebut juga semakin banyak pula konflik yang terjadi pada dunia maya. Karena dalam media sosial memungkinkan berkomunikasi dengan jangkauan lebih luas untuk menghubungkan dari satu orang ke orang lain, bahkan bisa mencapai lingkup dunia hanya menggunakan media sosial yang bisa digunakan dimana pun seorang itu berada.

Salah satu kebutuhan teknologi yang paling disukai manusia di zaman sekarang adalah kebutuhan dalam bidang hiburan. Seperti adanya game yang sangat merajalela dikalangan masyarakat saat ini, baik kalangan tua maupun kalangan muda semuanya kebanyakan menjadi pengguna sarana teknologi hiburan tersebut. Dan pada zaman ini sudah ada pula penyediaan game yang tidak hanya dimainkan oleh 2 (dua) orang saja diwaktu yang sama seperti

⁵www.scribd.com/doc/13971504/JEJARING-SOSIAL, diakses 6 Februari 2018 pukul 19.55 wib

game terdahulu, dengan kecanggihan teknologi game dapat dimainkan oleh beberapa orang bahkan 100 orang lebih diwaktu yang sama, dan inilah yang mengakibatkan bisnis menggunakan sarana game sangat diminati oleh kalangan masyarakat.

Game itu sendiri dibagi menjadi Game Online dan Game Offline. Perbedaan secara mudahnya Game Online adalah Game yang pemainannya harus disambungkan dengan internet, sedangkan game offline adalah game yang pemainannya tidak memerlukan sambungan internet. Dari perkembangan game yang sangat signifikan, dan bisa dimainkan lebih dari satu orang bermain dengan bersama. Sehingga membuat munculnya variasi jual beli pada Game Online.

Game Online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang digunakan adalah jaringan internet dan sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya permainan Game Online disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui system yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah Game Online bisa dimainkan secara bersama dengan menggunakan komputer ataupun mobile handphone yang terhubung ke dalam jaringan internet.

Banyak Game-game Online baru yang muncul dan pada Game Online tersebut di fasilitasi dengan menu transaksi antara satu pengguna dengan pengguna lain. Contohnya seperti Game Online *Clash Of Clans*, *Indoplay*,

Mobile Legend, *8 ball pool*, serta banyak game lainnya. Karena game pada saat ini tidak seperti game terdahulu. Jika game terdahulu hanya bisa maksimal dimainkan dua orang saja, sekarang dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, game bisa dimainkan 100 orang atau lebih sekaligus dalam waktu bersama

Pada game tersebut pengguna memanfaatkan menjadi ajang bisnis, tidak sedikit pula yang menjadikan game tersebut sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari bermain game. Akan tetapi bisnis yang dilakukannya cenderung mendekati unsur perjudian. Karena dalam game tersebut pengguna mentransaksikan hasil kemengannya dari Game Online tersebut berupa chip (pengganti uang untuk memainkan game tersebut) kepada pengguna lain. Dampaknya juga sangat besar bagi pelaku game tersebut terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang, karena pelaku kebanyakan akan melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya.⁶

Salah satu Game Online terpopuler disemua kalangan baik kalangan anak, remaja dan orang tua adalah Game Online Indoplay. Game online Indoplay adalah suatu game untuk memainkan kartu yang bersifat taruhan, siapa yang sering memenangkan akan banyak mendapat dari taruhan tersebut. Taruhan tersebut dilakukan menggunakan chip (pengganti uang untuk memainkan game tersebut). Pada Game Online Indoplay tersebut juga difasilitasi menu untuk mentransaksikan chip (pengganti uang untuk memainkan game tersebut). Biasanya jual beli tersebut dilakukan pada media

⁶ www.scribd.com/doc/19462631/gameonline?secret/password=&autodown=pdf, diakses 26 Oktober 2017 pukul 19.03 wib

sosial seperti halnya grup di Facebook atau media sosial lainnya. Penentuan mengenai harga chip juga sudah menjadi kesepakatan umum. Untuk rincian harga chip (pengganti uang untuk memainkan game tersebut) Game Online Indoplay yaitu per 100 gold chip indoplay harga Rp. 50.000 dan kelipatannya.

Kalau ditelusuri lebih mendalam belum ada keterangan hukum yang jelas mengenai hukum dari jual beli transaksi chip (pengganti uang untuk memainkan game tersebut) dari Game Online Indoplay. Dari permainan yang dilakukan tersebut memang lebih mengarahkan kepada judi yang bersifat konkrit, dan berhadapan di antara pemainnya. Pada akhirnya salah seorang dari mereka yang bermain akan mengalami kekalahan dari lawan mainnya.

Sehingga mengakibatkan penyalahgunaan fasilitas yang disediakan pada Game Online Indoplay untuk diperjual belikan. Padahal dalam konten Game Online Indoplay tersebut tertulis konten "*game ini tidak mengandung unsur perjudian*" akan tetapi pada faktanya gamer cenderung menjadikan bisnis atau ajang mencari penghasilan keseharian yang bisnis tersebut mendekati unsur perjudian.

Dengan adanya permasalahan yang terdapat dalam latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang terkait pada permasalahan tersebut. Yang dimana penelitian tersebut diberi judul :

“TRANSAKSI JUAL BELI CHIP DALAM *GAME ONLINE INDOPLAY* MENURUT *FIQH MUAMALAH*”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana transaksi jual beli chip dalam Game Online Indoplay?
2. Bagaimana transaksi jual beli chip dalam Game Online Indoplay menurut Fiqh Muamalah?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan pokok-pokok masalah yang telah dirumuskan sebelumnya, tujuan penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui proses transaksi jual beli chip dalam Game Online Indoplay.
- b. Untuk mengetahui hukum transaksi jual beli chip dalam Game Online Indoplay menurut Fiqh Muamalah.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki manfaat tersendiri, meliputi manfaat tersebut yaitu:

- a. Manfaat Teoritis

Dalam konteks teoritis ini hasil penelitian yang dilakukan peneliti dapat digunakan sebagai sumber data oleh peneliti selanjutnya yang meneliti dengan bahasan yang sama. Sedangkan

bagi peneliti sendiri dapat digunakan sebagai tambahan keilmuan yang diperoleh peneliti pada perkuliahan. Serta manfaat bagi pembaca dalam membaca penelitian ini yaitu untuk menambah wawasan atau pengetahuan untuk bisa menyikapi apabila ada masalah-masalah seperti pada penelitian yang diteliti oleh peneliti.

b. Manfaat Praktis

Dalam konteks praktis ini memiliki kegunaan sebagai acuan bagi para pelaku agar transaksi jual beli yang dilakukan sesuai dengan hukum-hukum baik sesuai dengan hukum yang ditetapkan dalam syariat Islam dalam jual beli yaitu Fiqh Muamalah dan juga mengerti akan hukum dari transaksi jual beli mengenai yang diteliti oleh peneliti yaitu transaksi jual beli chip Game Online Indoplay.

D. Penegasan Istilah

Untuk menghindari pembahasan yang meluas serta menghindari kesalahan pemahaman pembaca dalam memahami istilah yang dipakai dalam proposal skripsi ini, maka perlu dibuat penjelasan terhadap istilah-istilah tersebut, yaitu:

1. Transaksi

Menurut Azhar Susanto bahwa pengertian transaksi adalah peristiwa terjadinya aktivitas bisnis yang dilakukan oleh suatu perusahaan.

Menurut Mursyidi bahwa pengertian transaksi adalah kejadian yang terjadi dalam dunia bisnis tidak hanya jual beli pembayaran dan

penerimaan uang namun juga akibat adanya kehilangan kebakaran, arus dan juga peristiwa lain yang dapat dinilai dengan uang.

Menurut Skousen bahwa pengertian transaksi merupakan pertukaran barang dan jasa (baik individu, perusahaan dan organisasi lain) kejadian lain yang memiliki pengaruh ekonomi atau bisnis.

2. Jual Beli

Jual beli memiliki arti memindahkan hak milik terhadap benda dengan akad saling mengganti, disertai dengan pindahnya kepemilikan terhadap suatu benda atau manfaat untuk tempo waktu selamanya.⁷

3. Chip

Chip adalah suatu koin (maya) atau kata lain pengganti uang pada game. Chip ini lah yang digunakan sebagai teruan dalam Game Online Indoplay.

4. Game Online

Game Online diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan.

5. Indoplay

Indoplay merupakan situs atau aplikasi yang menyediakan berbagai game kartu yang menjadi sarana untuk mengumpulkan banyak chip yang didapat dari kemenangan.

⁷ Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Fiqh Muamalat*, (Jakarta: Sinar Grafiti Offset, 2010), hal. 23-24

6. Fiqh Muamalah

Fiqh Muamalah itu sendiri adalah kumpulan hukum yang ditetapkan demi terciptanya rasa aman, tegaknya undang-undang dalam negara atau masyarakat Islam, juga demi terwujudnya keadilan dan persamaan antara individu dalam komunitas atau masyarakat ini dengan cara menyeimbangkan antara kepentingan yang saling bertentangan dan menjaga wilayah yang lebih utama untuk dijaga dan dilestarikan, dan ini tidak menghilangkan makna taat kepada Allah.⁸

E. Telaah Pustaka

1. Pengertian Jual Beli

Jual beli (*al-bay'*) secara bahasa artinya memindahkan hak milik terhadap benda dengan akad saling mengganti, dikatakan: *Ba'a asy-syaia* jika dia mengeluarkannya dari hak miliknya, dan *ba'ahu* jika dia membelinya dan memasukkannya kedalam hak miliknya.

Adapun makna *bay'i* (jual beli) menurut istilah ada beberapa definisi dan yang paling bagus adalah definisi yang disebutkan oleh Syaikh Al-Qalyubi dalam *Hasyiyah*-nya bahwa artinya akad saling mengganti dengan harta yang berakibat kepada kepemilikan terhadap satu benda atau manfaat untuk tempo waktu selamanya dan bukan untuk bertaqarrub kepada Allah.⁹

⁸ Ibid., hal. 6

⁹ Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Fiqh Muamalat*, (Jakarta: Sinar Grafiti Offset ,2010), hal. 23-24

2. Dasar Hukum Jual Beli

Jual beli sebagai sarana tolong menolong antar sesama umat manusia mempunyai landasan yang kuat dalam al-Qur'an dan sunah Rasulullah SAW. Terdapat sejumlah ayat al-Qur'an yang membicarakan tentang halalnya jual beli, diantaranya:

Dalam al-Qur'an Allah berfirman:

وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا

Artinya:

“Padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba” (al-Baqarah/2: 275)

Firman Allah SWT:

لَيْسَ عَلَيْكُمْ أَلْحَا حُ تَبْتَغُوا فَضْلًا مِنْ رَبِّكُمْ

Artinya:

“Tidak ada dosa bagimu untuk mencari karunia (rezeki hasil perniagaan) dari Tuhanmu...(al-Baqarah/2: 198)

Firman Allah SWT:

إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِنْكُمْ

Artinya:

“...Kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama suka di antara kamu...” (an-Nisa/4: 29)

Pada ayat-ayat di atas dijelaskan bahwa Allah SWT dengan jelas menghalalkan praktek jual beli dengan segala aturan-aturannya dan secara tegas mengharamkan riba. Karena riba akan mendidik manusia untuk

mendapatkan harta dengan cara mudah tanpa kerja keras, sedangkan jual beli mendidik manusia agar selalu berkarya untuk menghasilkan sesuatu.¹⁰

Dalam Sabda Rasulullah SAW disebutkan yang artinya :

“Nabi Muhammad SAW. Pernah ditanya: apakah profesi yang paling baik? Rasulullah menjawab: “Usaha tangan manusia sendiri dan setiap jual-beli yang diberkati”.

3. Syarat-syarat Jual Beli

Syarat jual beli dalam islam yang pertama adalah ada penjual dan juga pembeli. Antara penjual dan pembeli tersebut ada syarat sayarat tertentu. Syarat dari penjual dan pembeli itu menurut islam adalah:

- a. Berakal, yang dimaksud berakal keduanya dapat membedakan mana yang terbaik bagi dirinya. Apabila salah satu pihak tidak berakal maka jual beli tidak sah.
- b. Transaksi terjadi atas kemauan sendiri tanpa adanya paksaan.
- c. Keduanya tidak mubadzir.
- d. Baligh.

Syarat jual beli yang kedua setelah adanya penjual dan juga pembeli adalah adanya barang dagangan yang diperjual belikan.

¹⁰ www.sujanews.com/2015/01/dasar-hukum-jual-beli-menurut-islam.html?m=1, diakses 26 Oktober 2017 pukul 20.47 wib

Adapun syarat barang dagangan yang diperjual belikan adalah sebagai berikut:

- a. Barangnya bersih atau suci. Adapun yang dimaksudkan bersih barangnya yaitu, barang yang diperjualbelikan bukan barang haram.
- b. Milik penuh si penjual atau dikuasakan kepadanya. Maksudnya disini adalah orang yang melakukan perjanjian jual beli adalah pemilik barang tersebut atau orang yang telah mendapatkan ijin dari pemilik sah barang yang dijual tersebut.
- c. Mengetahui barangnya dan harganya dengan jelas. Apabila dalam suatu jual beli keadaan barang dan jumlah harganya tidak diketahui, maka perjanjian jual beli itu tidak sah. Sebab bisa jadi perjanjian tersebut mengandung unsur penipuan.
- d. Barang yang diakadkan ditangan.¹¹

4. Rukun Jual Beli

Rukun jual beli ada tiga: kedua belah pihak yang berakad (*aqidan*), yang diakadkan (*ma'qud alaih*), dan *shighat* (lafal). Oleh sebab itu, ada yang mengatakan penamaan pihak yang berakad sebagai rukun bukan secara hakiki tetapi sevara istilah saja, karena ia bukan bagian dari barang yang diperjual belikan yang didapati di luar, sebab akad akan terjadi dari luar jika terpenuhi dua hal: yang pertama *shighat* yaitu *ijab* dan *qabul*, yang kedua *Aqih* (pihak yang berakad).

¹¹ www.areabaca.com/2015/07/rukun-dan-syarat-jual-beli-menurut-islam.html?m=1, diakses 26 Oktober 2017 pukul 09.47 wib

Mengungkapkan rukun-rukun ini dengan ucapan dan syarat jual beli adalah *ijab* seperti ucapan *bi'tuka* (saya jual kepadamu), dan *mallaktuka* (saya beri kamu hak milik) dan *qabul* seperti *isytaraitu* (saya beli), *tamallaktu* (saya jadikan ia hak milikku) dan *qabiltu* (saya terima).¹²

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang dilakukan para peneliti yang berhubungan dengan judul penelitian penulis menjadi pertimbangan penulis dalam menyusun tulisan ini adalah:

Skripsi tentang “*Permainan Texas Hold’m Poker dalam Perspektif Hukum Islam*” yang disusun oleh Fifin Salfiana. Dalam penelitiannya penulis mengarahkan untuk mengetahui status hukum bermain *texas hold’m poker* menurut perspektif hukum islam.¹³ Dan didapat persamaan mengenai objek yang diteliti. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian ini meneliti mengenai status hukum bermain *texas hold’m poker*.

Skripsi tentang “*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Benda Maya dalam Game Online*”. Oleh Nur Khasanah. Dalam tulisannya penulis memfokuskan pada bagaimana tinjauan hukum islam terhadap jual beli benda yang ada di internet khususnya dalam permainan Game Online.¹⁴ Terdapat

¹² Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Fiqh Muamalat*, (Jakarta: Sinar Grafiti Offset, 2010), hal. 28

¹³ Fifin Salfiana, *Permainan Texas Hold’m Poker dalam Perspektif Hukum Islam*, (UIN Antasari Kalimantan Selatan, 2012), dalam www.idr.uin-antasari.ac.id, diakses pada 02 April 2018 pukul 19.31 wib

¹⁴ Nur Khasanah, *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Benda Maya dalam Game Online*, (UIN Sunan Ampel Surabaya, 2009), dalam www.digilib.uinsby.ac.id, diakses pada 02 April 2018 pukul 19.36 wib

persamaan mengenai tinjauan jual beli dalam Game Online. Akan tetapi memiliki perbedaan mengenai objek apakah yang diperjual belikan dalam Game Onlinenya.

Skripsi tentang “*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Chip Virtual Poker Online dalam Facebook*”. Oleh Ahmad Syarifudin. Penulis dalam penelitiannya memaparkan bentuk jual beli chip dalam Game Online virtual poker dengan dilandasi hukum islam.¹⁵ Dalam penelitian ini terdapat persamaan mengenai kajian jual beli. Namun perbedaannya terdapat dalam objek dalam Game Online yang diperjual belikannya.

Skripsi tentang “*Tinjauan Hukum Islam terhadap Jual Beli Chip dalam Game Poker Online*”. Oleh Farid Dwi Nugraha. Dalam penelitiannya penulis menitik beratkan penelitiannya untuk mencari hukum terhadap jual beli chip dalam game poker online menurut pandangan hukum islam.¹⁶ Dalam penelitian ini memiliki perbedaan dalam tinjauan hukum yang digunakan dalam menganalisis permasalahannya.

Skripsi tentang “*Jual Beli Account Game Online Clash Of Clans dalam Perspektif Hukum Islam*”. Oleh Muh. Fauzan Arifuddien Al-Awwaly. Skripsi ini penulis memfokuskan bahasannya mengenai bagaimana pelaksanaan jual beli account Game Online clash of clans dilihat dari perspektif hukum islam.¹⁷

¹⁵ Ahmad Syarifudin, *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Chip Virtual Poker Online dalam Facebook*, (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2011), dalam www.digilib.uin-suka.ac.id, diakses pada 02 April 2018 pukul 19.39 wib

¹⁶ Farid Dwi Nugraha, *Tinjauan Hukum Islam terhadap Jual Beli Chip dalam Game Poker Online*, (Universitas Muhamadiyah Surakarta, 2010), dalam www.eprints.ums.ac.id, diakses pada 02 April 2018 pukul 19.41 wib

¹⁷ Muh. Fauzan Arifuddien Al-Awwaly, *Jual Beli Account Game Online Clash Of Clans dalam Perspektif Hukum Islam*, (IAIN Surakarta, 2017), dalam www.eprints.iain-surakarta.ac.id, diakses pada 02 April 2018 pukul 19.45 wib

Terdapat persamaan mengenai tinjauan jual beli dalam Game Online. Akan tetapi memiliki perbedaan mengenai objek apakah yang diperjual belikan dalam Game Onlinenya.

Skripsi tentang “*Analisa Hukum Islam tentang Jual Beli Gold pada Game Online “World Of Warcraft (WOW)”*”. Oleh Yasinta Devi yang membahas hukum jual beli pada Game Online “*World Of Warcraft (WOW)*” menurut Hukum Islam.¹⁸ Dalam penelitian ini memiliki persamaan yaitu memperjual belikan Game Online. Akan tetapi memiliki perbedaan tinjauan hukum dalam menganalisis.

Skripsi tentang “*Perjanjian Jual Beli Akun pada Game Online Clash Of Clans Ditinjau dari Hukum islam*”. Oleh Lika Arkiyanti Fadiyah. Penulis dalam skripsinya membahas mengenai syarat sahnya perjanjian jual beli akun *Game Online Clash Of Clans* menurut Hukum Islam dan bisakah upaya hokum dilakukan apabila dalam perjanjian jual beli akun *Game Online Clash Of Clans* terdapat wanprestasi.¹⁹ Terdapat perbedaan dalam penenlitian ini yaitu peneliti meneliti mengenai perjanjian dalam jual beli Game Online dan tinjauan hukum untuk menganalisis nya juga berbeda.

G. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk penyusunan skripsi ini adalah:

¹⁸ Yasinta Devi, *Analisa Hukum Islam tentang Jual Beli Gold pada Game Online “World Of Warcraft (WOW)”*, (Univesitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2010), dalam www.repository.uinjkt.ac.id, diakses pada 02 April 2018 pukul 19.51 wib

¹⁹ Lika Arkiyanti Fadiyah, *Perjanjian Jual Beli Akun pada Game Online Clash Of Clans Ditinjau dari Hukum islam*, (Universitas Jember, 2017), dalam www.repository.unej.ac.id, diakses pada 02 April 2018 pukul 19.54 wib

1. Jenis Penelitian

Penelitian dalam skripsi ini termasuk kategori penelitian *library research* (penelitian pustaka), yaitu suatu usaha untuk memperoleh data atau informasi yang diperlukan serta menganalisis suatu permasalahan melalui sumber-sumber kepustakaan, penulis menggunakan *library research* atau penelitian kepustakaan ini dimaksudkan untuk memperoleh dan menelaah teori-teori yang berhubungan dengan topic dan sekaligus dijadikan sebagai landasan teori.²⁰

2. Sifat Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian *analitis deskriptif*, yang dimana menjelaskan fakta terkait mengenai hal transaksi jual beli chip Game Online Indoplay dan kemudian dinilai sehingga dapat diperoleh hasil status hukum transaksi jual beli chip Game Online Indoplay diperbolehkan atau dilarang.

3. Pendekatan Penelitian

Dalam pembahasan terkait dalam masalah ini peneliti menggunakan pendekatan normatif yang menggunakan landasan atau dasar dari Al-Qur'an dan Sunnah, kitab fiqh, dan ushul fiqh serta sumber lain yang berkaitan dengan masalah ini.

4. Sumber Data

²⁰ Hadi Sutrisno, *Metodologi Research I*, (Yogyakarta: Andi Offset, 1997), hal. 82

Sumber data adalah dari mana data itu dapat diperoleh. Apabila penulis didalam mengumpulkan data dengan menggunakan kuesioner maupun menggunakan kepustakaan. Jadi sumber data adalah subjek atau objek penelitian di mana darinya akan diperoleh data.²¹

a. Sumber data Primer

Sumber data primer adalah data dalam bentuk verbal atau kata-kata yang diucapkan secara lisan, gerak-gerik atau perilaku yang dilakukan oleh subjek yang dapat dipercaya yaitu subjek penelitian yang berkenaan dengan variabel yang diteliti.²²

- 1) Al-Quran
- 2) Hadis
- 3) Fiqh Muamalah

b. Sumber data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data informasi yang menjadi bahan penunjang dan melengkapi dalam melakukan suatu analisis. Sumber data sekunder dalam penelitian ini berupa sumber yang didapat dari buku, dokumentasi maupun arsip, serta data yang berhubungan penelitian tersebut.

5. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data mengenai masalah transaksi jual beli chip Game Online Indoplay dilakukan dengan cara menggunakan teknik dokumenter, teknik dokumenter merupakan cara mengumpulkan data melalui

²¹ Johni Dimiyati, Pendidikan dan Aplikasinya, (Jakarta: Gramedia, 2013), hal. 39

²² Iman Soepomo, *Pengantar Hukum Buruh*, (Jawa Timur: Djambatan, 1985), hal. 28

peninggalan tertulis, seperti arsip-arsip, dalil atau hukum-hukum dan lain-lain yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, yakni penulis mengumpulkan buku-buku yang terkait dengan pembahasan penulisan skripsi.²³

6. Metode Analisis Data

Penelitian ini termasuk kategori penelitian kualitatif, yang dimana hasil penelitian menghasilkan data berupa kata tertulis. Data tersebut didapat dari mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis, baik berupa buku-buku atau yang lainnya. Dari hasil data yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, dapat dianalisis yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, analisis deskriptif dan penarikan kesimpulan, yang dimana kegiatan tersebut terjadi secara bersamaan.²⁴

Analisis deskriptif yaitu usaha untuk mengumpulkan dan menyusun suatu data, kemudian dilakukan suatu analisis terhadap data tersebut. Peneliti berusaha mendeskripsikan data-data tersebut secara mendalam tentang jual beli chip pada Game Online Indoplay menurut hukum Islam.

H. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dan mengetahui dalam penelitian skripsi ini, maka penyusun menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

²³ Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hal. 181

²⁴ Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: CV. Rajawali, 1983), hal. 94

Bab pertama berisi tentang pendahuluan yang menjelaskan latar belakang masalah, pokok masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, telah pustaka, penelitian terdahulu, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab kedua membahas mengenai jual beli yang meliputi pengertian jual beli, dasar hukum jual beli, syarat-syarat jual beli, rukun jual beli, pengertian transaksi, syarat yang dapat membatalkan transaksi, transaksi yang tidak diperbolehkan, pengertian Game Online, pengertian Indoplay, pengertian chip, pengertian fiqh muamalah.

Bab ketiga memaparkan tentang gambaran umum pelaksanaan transaksi jual beli chip Game Online Indoplay, mekanisme transaksi jual beli chip Game Online Indoplay.

Bab keempat memaparkan tentang analisis transaksi jual beli chip Game Online Indoplay, yang chip tersebut didapat dari kemenangan taruhan kartu pada Game Online menurut Fiqh Muamalah mengenai kebolehan transaksi jual beli chip Game Online Indoplay meliputi apakah proses transaksi jual beli tersebut sudah memenuhi syarat-syarat dan rukun jual beli yang ditentukan oleh Fiqh Muamalah.

Bab kelima adalah penutup yang meliputi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan pembahasan dan hasil penelitian.