



**ANALISA HUKUM ISLAM TENTANG JUAL BELI SENJATA
PADA GAME ONLINE JENIS *PLAYER UNKNOW'S
BATTLEGROUNND MOBILE (PUBG)*
DI KOTA PADANGSIDIMPUAN**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi tugas dan syarat- syarat
Meraih Gelar Sarjana Hukum (S.H)
Dalam Bidang Hukum Ekonomi Syariah*

Oleh:

MOCHTAR INDRA EFENDI SIREGAR

NIM: 14 102000 36

PRODI HUKUM EKONOMI SYARIAH

**FAKULTAS SYARIAH DAN ILMU HUKUM
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PADANGSIDIMPUAN
2019**



**ANALISA HUKUM ISLAM TENTANG JUAL BELI SENJATA
PADA GAME ONLINE JENIS PLAYER UNKNOW'S
BATTLE GROUND MOBILE (PUBG)
DI KOTA PADANGSIDIMPUAN**

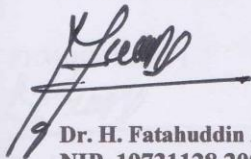
SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas dan Syarat-syarat
Mencapai Gelar Sarjana Hukum (S.H.)
Dalam Bidang Hukum Ekonomi Syariah*

Oleh :

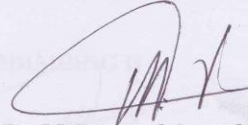
**MOCHTAR INDRA EFENDI SIREGAR
NIM. 1410 200 036
PRODI HUKUM EKONOMI SYARIAH**

PEMBIMBING I



**Dr. H. Fatahuddin Aziz Siregar, M.Ag.
NIP. 19731128 200112 1 001**

PEMBIMBING II



**Dr. Muhammad Arsyad Nasution, M. Ag.
NIP. 19710528 200003 2 005**

**FAKULTAS SYARIAH DAN ILMU HUKUM
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PADANGSIDIMPUAN
2019**

Hal: Skripsi

An. Mochtar Indra Efendi Siregar

Padangsidempuan, Maret 2019

Kepada Yth:

Dekan Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum
IAIN Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

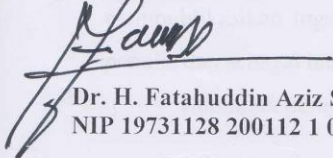
Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n. **Mochtar Indra Efendi Siregar** berjudul "**ANALISA HUKUM ISLAM TENTANG JUAL BELI SENJATA PADA GAME ONLINE JENIS *PLAYER UNKNOWN'S BATTLEGROUNDS MOBILE* (PUBG) DI PADANGSIDIMPUAN**". Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Hukum (S.H) dalam bidang Hukum Ekonomi Syariah pada Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum IAIN Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan skripsinya ini.

Demikianlah kami sampaikan, semoga dapat memaklumi dan atas perhatiannya, diucapkan terimakasih.

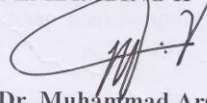
Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

PEMBIMBING I



Dr. H. Fatahuddin Aziz Siregar, M. Ag.
NIP 19731128 200112 1 001

PEMBIMBING II



Dr. Muhammad Arsyad Nasution, M. Ag.
NIP 19710528 200003 2 005

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai civitas akademik Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Mochtar Indra Efendi Siregar
NIM : 1410200036
Prodi : Hukum Ekonomi Syariah
Fakultas : Syariah dan Ilmu Hukum
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non Exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul **“ANALISA HUKUM ISLAM TENTANG JUAL BELI SENJATA PADA GAME ONLINE JENIS *PLAYER UNKNOW’S BATTLEGROUND MOBILE (PUBG) DI PADANGSIDIMPUAN*”**. Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/ memformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidempuan

Pada tanggal : 08 Maret 2019

Yang menyatakan,



Mochtar Indra Efendi Siregar
NIM 1410200036

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Mochtar Indra Efendi Siregar

NIM : 1410200036

Fakultas/ Prodi : Syariah dan Ilmu Hukum/ Hukum Ekonomi Syariah

Judul Skripsi : ANALISA HUKUM ISLAM TENTANG JUAL BELI
SENJATA PADA GAME ONLINE JENIS *PLAYER
UNKNOW'S BATTLEGROUNDS MOBILE (PUBG)*
DI PADANGSIDIMPUAN

dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya serahkan ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain dalam skripsi saya ini kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 Kode Etik Mahasiswa IAIN Padangsidimpuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Padangsidimpuan, 08 Maret 2019

Saya yang menyatakan,



Mochtar Indra Efendi Siregar

NIM 1410200036



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS SYARIAH DAN ILMU HUKUM**

Jln. T. Rizal Km 4,5 Sihitang 222733

Telepon (0634) Faxmille (0634) 24022

Website: <http://syariah.iain-padangsidimpuan.ac.id> e-mail: fasih@iainpadangsidimpuan

**DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

Nama : Mochtar Indra Efendi Siregar
NIM : 1410 200 036
Judul : Analisa Hukum Islam Tentang Jual Beli Senjata pada Game
Skripsi : Online Jenis Player Unknown's Battle Ground Mobile
(PUBG) di Kota Padangsidimpuan

Ketua

Sekretaris

Dr. H. Fatahuddin Aziz Siregar, M. Ag.
NIP. 19731128 200112 1 001

Dra. Asnah, M.A.
NIP. 19651223 199103 2 001

Dr. H. Fatahuddin Aziz Siregar, M. Ag.
NIP. 19731128 200112 1 001

Anggota,

Dra. Asnah, M.A.
NIP. 19651223 199103 2 001

Drs. H. Syafri Gunawan, M. Ag.
NIP. 19591109 198703 1 004

Drs. H. Zulfan Efendi Hasibuan, M.A.
NIP. 19640901 1993031 1 006

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di

: Padangsidimpuan

Hari/Tanggal

: Jum'at/26 April 2019

Pukul

: 08.00 s/d Selesai

Hasil/Nilai

: 75 (B)

Indeks Prestasi Kumulatif (IPK)

: 3, 22 (Tiga Koma Dua Puluh Dua)

Yudicium

: Sangat Memuaskan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS SYARIAH DAN ILMU HUKUM

Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang 22733

Telephon 0634-22080 Fax 0634-24022

website: <http://syariah.iain-padangsidimpuan.ac.id> - e-mail: fasih141psp@gmail.com

PENGESAHAN

Nomor: 1095 /In.14/D/PP.00.9/07/2019

Judul Skripsi : Analisa Hukum Islam Tentang Jual Beli Senjata Pada Game
Online Jenis Player Unknow's Battle Ground Mobile (PUBG) Di
Kota Padangsidimpuan

Ditulis Oleh : Mochtar Indra Efendi Siregar

NIM : 1410200036

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas
dan syarat-syarat dalam memperoleh gelar
Sarjana Hukum (S.H.)



Padangsidimpuan, 25 Juli 2019

Dekan,

[Signature]
Dr. H. Fatahuddin Aziz Siregar, M. Ag.
NIP 19731128 200112 1 001

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya yang telah memberikan kesehatan dan segala nikmat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang merupakan tauladan kepada umat manusia yang kita harapkan syafa'atnya di *yaumul mahsyar* kelak.

Skripsi ini berjudul “Tinjauan Fiqh Muamalah terhadap Pengaturan Peredaran Minuman Beralkohol dalam Peraturan Menteri Perdagangan Nomor 06/M-DAG/ PER/ 2015” disusun untuk memperoleh Gelar Sarjana Hukum dalam Prodi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk dapat memberikan yang terbaik, akan tetapi penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Hal ini terjadi karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki, namun berkat bimbingan, petunjuk dan nasihat dari semua pihak skripsi ini dapat diselesaikan, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL, selaku Rektor IAIN Padangsidempuan, Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag selaku Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Bapak Dr. Anhar, M.A selaku Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum Perencanaan dan Keuangan, Bapak Dr. H.

Sumper Mulia Harahap, M.Ag selaku Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.

2. Bapak Dr. H. Fatahuddin Siregar, M.Ag selaku Dekan Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum, Ibu Dra. Hasnah, M.Ag selaku Wakil Dekan Bidang Akademik, Bapak Arsad Nasution, M.Ag selaku Wakil Dekan Kemahasiswaan dan Kerja Sama.
3. Bapak Musa Aripin, S.HI., M.SI selaku Ketua Jurusan Hukum Ekonomi Syariah.
4. Bapak Drs. H. Zulfan Efendi, M.A selaku Pembimbing I dan Ibu Dermina Dalimunthe, M.H selaku Pembimbing II penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Atas bimbingan, arahan, saran, motivasi, dan kesabaran pembimbing, penulis sampaikan Jazakumullaah Khairan Katsiran.
5. Bapak Ahmatnizar, M.Ag selaku Pembimbing Akademik yang memberikan nasehat kepada Penulis mulai semester I sampai terselesaikannya skripsi ini.
6. Bapak/ Ibu Dosen Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum dan para Dosen Staf di Lingkungan IAIN Padangsidempuan yang telah menyampaikan pengajaran, mendidik, membimbing, serta mengamalkan ilmunya dengan ikhlas.
7. Bapak Yusri Fahmi, M.A selaku Kepala Perpustakaan, serta Pegawai Perpustakaan yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas bagi penulis untuk memperoleh buku-buku dalam menyelesaikan skripsi.
8. Bapak Hardianto Ritonga, M.EI, terimakasih telah memberikan judul sebagai modal awal penyusunan skripsi yang penulis lakukan.
9. Teruntuk nenek terkasih yang juga turut serta dalam membangun kampus tempat penulis menimba ilmu dalam perkuliahan, Alm. Hariro Siregar Gelar H. Umar

Ahmad Siregar Pahu dan istrinya Almh. Fatimah Harahap, semoga khusnul khotimah. Aamiin.

10. Teristimewa kepada Ayah Tercinta Tahtim Siregar, S.Ag., M.A dan Mama Tersayang Wardiyah Hasibuan S.Ag, terimakasih telah mencurahkan semuanya baik dukungan moril maupun materil, atas kerja keras dan dari keringatmu lah saya bisa seperti ini, terimakasih juga atas doa yang selalu engkau panjatkan kepada Allah SWT untuk mendoakan putera-puterimu agar bisa seperti yang diharapkan.
11. Adik-adikku Khofifah Indah Sari Siregar, Rahmad Al-Fauzi Siregar, Fathur Rohman Siregar, Muhammad Ajir Habibillah Siregar, yang menjadi harapan keluarga untuk menjadi ksatria yang penuh tanggung jawab dan dapat membahagiakan kedua orangtua.
12. Untuk teman-teman seperjuangan, Kholidah Lubis, S.H, Miranda Nasati Pohan, S.H, Nanni Romaito Siregar, S.H, Nurhamna Dalimunthe, S.H, Rosmayanti Gultom, S.H, Rihta Berlianti Harahap, Syahri Yuliana Lubis, S.H, Syarifah Aini Siregar, S.H, Valvi Raisyah Lubis, Nurdin, terkasih Hendro Pratama, khususnya mahasiswa/i Hukum Ekonomi Syariah³, canda, tawa, suka dan duka, pengalaman yang tak pernah dilupakan. Semoga kita diberikan yang terbaik. Aamiin.
13. Senior dan junior UKK Gerakan Pramuka IAIN Padangsidimpuan, yang telah membina karakter dan mental penulis sehingga mampu lebih disiplin dan terampil berdasar kepada Dasa Dharma dan Tri Satya Pramuka.

14. Kawan-kawan lulusan Teknik Komputer dan Jaringan¹ SMK Negeri 1 Padangsidempuan Tahun 2014. Sahabat penulis di Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia (PMII) Padangsidempuan-Tapsel.

Semoga apa yang telah penulis peroleh selama kuliah di Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan bisa bermanfaat bagi semua pembaca, dan adik angkatan Hukum Ekonomi Syariah khususnya saya pribadi. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kelemahan dan kekurangan bahkan jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari segenap pihak demi kesempurnaan skripsi ini.

Padangsidempuan, Maret 2019

Penulis,

Mochtar Indra Efendi Siregar

NIM 14 10 200 036

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan arab dilambangkan dengan huruf dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda dan sebagian lain dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Berikut ini daftar huruf arab dan transliterasinya dengan huruf latin.


Huruf Arab	Nama Huruf Latin	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ḥa	ḥ	ha(dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	žal	ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye

ص	ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	..’..	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

2. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

- a. Vokal Tunggal adalah vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
	Fathah	A	A

— /	Kasrah	I	I
— و	Dommah	U	U

- b. Vokal Rangkap adalah vocal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya gabungan huruf.

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan	Nama
.....ي	Fathah dan Ya	Ai	a dan i
و.....	Fathah dan Wau	Au	a dan u

- c. Maddah adalah vocal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda.

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
.....ا.....	Fathah dan Alif atau Ya	ā	a dan garis atas
.....ي	Kasrah dan Ya	ī	i dan garis di bawah
.....و	Dommah dan Wau	ū	u dan garis di atas

3. Ta Marbutah

Transliterasi untuk ta marbutah ada dua.

- a. Ta marbutah hidup yaitu Ta marbutah yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah, dan dommah, transliterasinya adalah /t/.

b. Ta marbutahmati yaitu Ta marbutah yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah /h/.

Kalau pada suatu kata yang akhirnya ta marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka ta marbutah itu ditransliterasikan dengan ha (h).

4. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid. Dalam transliterasi ini tanda syaddah tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

5. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu:

ا. Namun dalam tulisan transliterasinya kata sandang itu dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah dengan kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah.

a. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiah adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung diikuti kata sandang itu.

b. Kata sandang yang diikuti huruf qamariah adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan didepan dan sesuai dengan bunyinya.

6. Hamzah

Dinyatakan didepan Daftar Transliterasi *Arab-Latin* bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya terletak di tengah dan diakhir kata. Bila hamzah itu diletakkan diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

7. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fi'il, isim, maupun huruf, ditulis terpisah. Bagi kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut bisa dilakukan dengan dua cara: bisa dipisah perkata dan bisa pula dirangkaikan.

8. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem kata sandang yang diikuti huruf tulisan Arab huruf capital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf capital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya huruf capital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu dilalui oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf capital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Penggunaan huruf awal capital untuk Allah hanya berlaku dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf capital tidak dipergunakan.

9. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian tak terpisahkan dengan ilmu tajwid. Karena itu keresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

Sumber: Tim Puslitbang Lektor Keagamaan. *Pedoman Transliterasi Arab-Latin*. Cetakan Kelima. 2003. Jakarta: Proyek Pengkajian dan Pengembangan Lektor Pendidikan Agama.

ABSTRAK

Nama : Mochtar Indra Efendi Siregar
NIM : 1410 200 036
Judul Skripsi : Analisa Hukum Islam Tentang Jual Beli Senjata Pada Game Online Jenis *Player Unknow's Battleground Mobile (Pubg)* Di Kota Padangsidempuan
Tahun : 2019

Latar belakang masalah dalam penelitian ini adalah mengenai analisa hukum Islam tentang jual beli Senjata pada Game Online jenis Player Unknown's Battle Ground Mobile (PUBG) di Kota Padangsidempuan. Di zaman modern ini, orang gemar seklali melakukan transaksi jual beli secara E-commrce. Menurut Hukum Islam, transaksi jual beli terjadi karena adanya kehendak antara dua pihak atau lebih untuk memindahkan suatu harta atau benda dengan cara tukar menukar. Dengan tehknologi internet perilaku manusia mengalami perubahan yang cukup siknifikan, tehknologi internet tidak hanya digunakan untuk mengetahui informasi tapi juga untuk berbisnis dan sebagai sarana hiburan seperti permainan video game jenis PUBG. Dalam pelaksanaannya game ini menjual barang yang tidak nyata atau wujudnya tidak ada hanya berbentuk virtual saja, sedangkan dalam hukum Islam barang yang diperjualbelikan harus jelas baik bentuknya, jenisnya, kuantitas dan kualitasnya.

Rumasan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana proses sejarah game online jenis player Unknown's Battle Ground Mobile (PUBG) dan apakah jual beli objek senjata pada permainan game online jenis PUBG sesuai dengan Hukum Islam. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hukum Islam tentang jualbeli Senjata Pada Game online jenis player Unknown's Battle Ground Mobile (PUBG).

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif yang bertujuan untuk menghasilkan penelitian yang subjektif yaitu dengan menggunakan bidang Library search (kajian pustaka) dengan mengambil refensi dari beberapa buku yang didapat dari perpustakaan dan dari website atau internet dan tidak lupa pula penulis mengembangkan pendapat apa yang telah didapat dari buku-buku yang telah dibaca maupun dari sumber website atau internet.

Dari hasil penelitian ini, dapaty disimpulkan bahwa transaksi jual beli senjata pada game online jenis player Unknown's Battle Ground Mobile (PUBG) dinyatakan tidak sah menurut hukum Islam, karena barang yang diperjualbelikan merupakan barang yang tidak jelas didapatkan baik dari hasil penipuan. Rukun dan syarat dalam jual beli tidak terpenuhi keabsahannya akibatnya yang diperjualbelikan tidak diperbolehkan menurut hukum Islam.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

ABSTRAK

KATA PENGANTAR

PEDOMAN TRASLITERASI ARAB-LATIN

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Kegunaan Penelitian.....	9
E. Batasan Istilah.....	9
F. Penelitian Terdahulu.....	10
G. Sistematika Pembahasan.....	12

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Jual Beli	
1. Pengertian Jual Beli.....	14
2. Dasar Hukum Jual Beli.....	16
3. Syarat dan Rukun Jual Beli.....	17
4. Jual Beli As-salam.....	19
5. Jual Beli Online.....	24

BAB III METODE PENELITIAN

A. Waktu Dan Lokasi Penelitian.....	28
B. Jenis Penelitian.....	28
C. Sumber Data Penelitian.....	28
D. Teknik Pengumpulan Data.....	29
E. Teknik Pengecekan Keabsahan Data.....	31
1. Uji kredibilitas.....	31
2. Uji Transferabelity.....	32
3. Uji Dependability.....	32
4. Uji Komfirmability.....	32
F. Teknik Pengolahan dan Analisis Data	
1. Teknik Pengolahan Data.....	33
2. Analisis Data.....	33

BAB IV HASIL PENELITIAN

- A. Pertumbuhan dan Perkembangan Game Online Jenis PUBG di Kota Padangsidempuan..... 36
- B. Prosedur Permainan Game Online Jenis Player Unknow’s Battle Ground (PUBG) dan Penjual Senjata.....42
- C. Proses Jual Beli Senjata Pada Game Online Jenis Player Unknow’s Battle Ground (PUBG).....45
- D. Analisa Hukum Islam Tentang Jual Beli Pada Game Online47
- E. Alasan Pelarangan Jual Beli Senjata Pada Game Online Jenis Player Unknow’s Battle Ground (PUBG).....56

BAB V KESIMPULAN

- A. Kesimpulan.....63
- B. Saran65

DAFTAR PUSTAKA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Islam merumuskan suatu sistem yang sama sekali berbeda dengan sistem-sistem lainnya. Hal ini diantaranya nampak pada sistem ekonomi Islam yang memiliki akar dari syariah yang menjadi sumber dan panduan bagi setiap muslim dalam melaksanakan kegiatan ekonomi. Islam juga memiliki tujuan-tujuan syariah (*Maqasyidu Syari'ah*) serta petunjuk operasional untuk mencapai tujuan tersebut.

Syariah itu sendiri mengacu pada kepentingan manusia untuk mencapai kesejahteraan dan kehidupan yang lebih baik, juga memiliki nilai yang sangat penting bagi persaudaraan dan keadilan sosial-ekonomi,serta menuntut kepuasan yang seimbang antara kepuasan materi dan kepuasan rohani.¹Allah telah menjadikan harta sebagai salah satu sebab tegaknya kemaslahatan manusia didunia. Allah SWT juga telah menyebutkan bahwa perdagangan merupakan salah satu cara untuk mewujudkan kemaslahatan tersebut.²

Menurut hukum Islam, transaksi jual beli terjadi karena adanya kehendak antara dua pihak atau lebih untuk memindahkan suatu harta atau benda dengan

¹Tim Pengembangan Perbankan Syariah Institut Bankir Indonesia, *Konsep Praktek dan Implementasi Operasional Bank Syariah*, (Jakarta: Djembatan, 2001), hal.10.

²Haris Faulidi Asnawi, *Transaksi Bisnis E-commerce Perspektif Islam*, (Yogyakarta: Magistra Insania Press, 2004), hal.4.

cara tukar menukar, yaitu menyerahkan barang yang diperjualbelikan dan menerima harga sebagai imbalan dari penyerahan barang tersebut dengan syarat dan rukun yang ditentukan oleh hukum Islam.³

Jumhur ulama menyatakan bahwa rukun jual beli itu ada empat, yaitu: penjual dan pembeli, *shighat* (lafal ijab dan qabul), ada barang yang dibeli, dan ada nilai tukar pengganti barang. Sedangkan yang masuk ke dalam syarat jual beli adalah orang yang bertransaksi harus berakal, barang yang diperjualbelikan dapat dimanfaatkan oleh manusia, diserahkan pada saat akad berlangsung atau pada waktu yang telah disepakati bersama, dan harga yang disepakati kedua belah pihak harus jelas jumlahnya, serta yang lebih utama adalah adanya unsur kerelaan antara kedua belah pihak.

Dalam perdagangan secara Islam, dijelaskan bahwa transaksi ada yang bersifat fisik, dengan menghadirkan benda yang menjadi objek ketika terjadi transaksi atau tanpa menghadirkan benda tersebut dengan cara memesan dan harus dinyatakan sifat benda tersebut secara konkret, baik diserahkan secara langsung atau dikemudianhari sampai batas tertentu.⁴Seiring perkembangan zaman yang semakin maju, saat ini sangat memungkinkan manusia bertransaksi secara langsung dengan cepat karena telah didukung oleh teknologi yang canggih.

Rukun dan syarat jual beli ada tiga,yaitu akad (ijab kabul), orang-orang yang berakad (penjual dan pembeli), dan ma'kud alaih(objek akad).

³Husein Shaharah Siddiq dan Muhamad adh-Dharir, *Transaksi dan Etika Bisnis Islam*,(Jakarta: Visi Insani Publishing, 2005), hal.14.

⁴*Ibid.*, hal. 14.

Syarat-syarat sah ijab kabul ialah sebagai berikut:

1. Jangan ada yang memisahkan, pembeli jangan diam saja setelah penjual menyatakan ijab dan sebaliknya.
2. Jangan diselingi dengan kata-kata lain antara ijab dan kabul.
3. Beragama Islam, syarat ini khusus untuk pembeli saja dalam benda-benda tertentu saja, misalnya seseorang dilarang menjual hambanya yang beragama Islam kepada pembeli yang tidak beragama Islam, sebab besar kemungkinan pembeli tersebut akan merendahkan abid yang beragama Islam, sedangkan Allah melarang orang-orang mukmin memberi jalan kepada orang kafir untuk merendahkan mukmin, firman-Nya dalam Q. S An-Nisaa' ayat 141:

سَيِّئًا لِّلْمُؤْمِنِينَ عَلَى لِّلْكَافِرِينَ اللَّهُ تَجَعَّلَ وَلَن ﴿١٤١﴾ Artinya

Artinya:

Allah sekali-kali tidak akan memberi jalan kepada orang-orang kafir untuk memusnahkan orang-orang yang beriman.

Rukun jual beli yang ketiga ialah benda-benda atau barang yang diperjualbelikan (*ma'kud 'alaih*). Syarat-syarat benda yang menjadi objek akad ialah sebagai berikut:

1. Suci atau mungkin untuk disucikan sehingga tidak sah penjualan benda-benda najis seperti anjing, babidan yang lainnya.

2. Memberi manfaat menurut syara' maka dilarang jual beli benda-benda yang tidak boleh diambil manfaatnya menurut syara', seperti menjual babi, kala, cacing dan yang lainnya.
3. Jangan ditaklikan, yaitu dikaitkan atau digantungkan kepada hal-hal lain, seperti jika ayahku pergi, kujual motor ini kepadamu.
4. Tidak dibatasi waktunya, seperti perkataan kujual motor ini kepada tuan selama satu tahun, maka penjualan tersebut tidak sah sebab jual beli merupakan salah satu sebab pemiliknnya secara penuh yang tidak dibatasi apapun ketentuan syara'.
5. Dapat diserahkan dengan cepat maupun lambat tidak sah menjual binatang yang sudah lari dan tidak dapat ditangkap lagi. Barang-barang yang sudah hilang atau barang yang sulit diperoleh kembali karena samar, seperti seekor ikan jatuh ke kolam tidak diketahui dengan pasti ikan tersebut sebab dalam kolam tersebut terdapat ikan-ikan yang sama.
6. Milik sendiri, tidak sah menjual barang orang lain dengan tidak seizin pemiliknnya atau barang-barang yang baru akan menjadi miliknya.
7. Diketahui (dilihat), barang yang diperjualbelikan harus dapat diketahui banyaknya, beratnya, takarannya, atau ukuran-ukuran yang lainnya, maka tidaklah sah jual beli yang menimbulkan keraguan salah satu pihak.⁵

Perkembangan teknologi elektronik yang berlangsung sangat pesat akhir-akhir ini telah mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan dan kegiatan

⁵Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 1997), hal. 70.

masyarakat. Canggihnya teknologi modern saat ini dan terbukanya jaringan informasi global yang serba transparan yang menurut *Toffler* adalah gejala masyarakat gelombang ketiga, telah ditandai dengan munculnya internet, yakni sebuah teknologi yang memungkinkan adanya transformasi secara cepat ke seluruh jaringan dunia melalui dunia maya.

Dengan teknologi internet, *human action* (perilaku manusia), *human relation* (interaksi antar manusia), *human relation* (hubungan kemanusiaan) mengalami perubahan yang cukup signifikan. Jaringan komunikasi global telah menciptakan tantangan-tantangan terhadap cara pengaturan transaksi-transaksi sosial dan ekonomi.⁶

Teknologi internet ini tidak hanya untuk lalu lintas informasi tapi lebih dari itu dipakai untuk berbisnis. Revolusi bisnis informasi merupakan aktivitas yang memang tengah berjalan. Seperti juga ketika dahulu mobil 'merevolusi' kereta kuda, dan juga kamera digital yang mulai menggantikan kamera manual dan kini internet telah mengubah kebiasaan masyarakat dalam berbisnis. Selain itu pula, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan video game dengan menggunakan koneksi internet tersebut dikenal sebagai game online. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, game online juga mengalami perkembangan yang pesat.

Jika dilihat dari segi "genre" permainannya, ada beberapa jenis game

⁶Haris Faulidi Asnawi, *Transaksi Bisnis E-commerce Perspektif Islam*, (Yogyakarta: Magistra Insania Press, 2004), hal. 5.

online seperti *aksi-shooting, fighting, aksi petualangan, role playing, strategi*, dan lain sebagainya. Game yang berjenis *strategi* lebih memerlukan keahlian berpikir dan memutuskan setiap gerakan secara hati-hati dan terencana. Seperti halnya game-game yang lain, game online jenis PUBG yang merupakan bagian dari game *strategi* pun mengalami pembaruan-pembaruan.

Game ini merupakan kategori *massive multiplayer game*, artinya semua orang didunia ini dapat bermain dalam waktu yang bersamaan. Jadi, antar *gammer* dapat berinteraksi dalam satu permainan seperti *chatting* atau membunuh pemain secara bersama-sama dengan pemain yang berdomisili dimanapun. Game yang berlevel sampai 100 ini membuat para *gammer* semakin tertantang. Tidak hanya sekedar bermain, para *gammer* pun bisa membeli senjata dari *shop game* dalam game online dengan mata uang rupiah yang kemudian ditukar dengan USD melalui jual beli online.⁷

Untuk memulai game ini para *gammer* tentunya harus mempunyai jaringan internet dan membeli karakter game yang kemudian *log in* ke PUBG. Dalam game ini terdapat poin-poin berupa *bronze, silver, gold, platinum, diamond, mahkota dan jagoan*. Game yang sedang trend di Indonesia bahkan dunia, menjadi salah satu titik balik mengapa dunia game dan internet di Indonesia dapat berkembang.

Kemampuan memainkan *game* lebih dari dua orang secara bersamaan membawa tren baru. Sekitar beberapa tahun lalu *booming game center* yang

⁷Hasil Wawancara Pribadi dengan Rajali Batubara Selaku Pemain Game PUBG Sidimpun.

mengkhususkan diri kepada *game* jaringan membuat fenomena tersendiri. Game khusus jaringan paling populer saat itu, *Counter Strike* membuat *hype* tersendiri. Begitu banyak orang yang rela begadang sampai pagi di sebuah *game center* demi memperoleh banyak uang.

Dalam masyarakat Indonesia yang mayoritas Islam kegiatan jual beli Senjata pada game online jenis PUBG menimbulkan beberapa persoalan, diantaranya tidak ada kepastian hukum Islam tentang jual beli senjata pada game online tersebut sehingga menimbulkan keraguan di kalangan masyarakat untuk memulai bisnis seperti ini. Tidak ada kepastian akan halal atau tidaknya jual beli senjata ini membuat masyarakat Indonesia berlarut-larut dalam keraguan pada keabsahannya.

Dalam pelaksanaannya game ini menjual barang yang tidak nyata atau wujudnya tidak ada hanya berbentuk virtual saja, sedangkan dalam Islam barang yang diperjual belikan harus jelas baik itu bentuknya, jenisnya, kuantitas dan kualitasnya. Game ini juga melakukan akad dengan sebuah perusahaan yaitu perusahaan Tencent dengan melalui server Tencent Asia dengan cara pembelian barang yang diinginkan di menu game pembelian, *gold* yang dihasilkan sesuai dengan kerja keras *gamer* dalam permainan akan menghasilkan *gold* yang banyak. *Gold* adalah mata uang yang berbentuk maya dan hanya berlaku di dunia maya saja. Segala bentuk jual beli dalam game ini menggunakan *gold*, jika *gold* tidak mencukupi untuk membeli barang yang diinginkan maka dapat membeli *gold* dengan uang tunai melalui kredit card (ATM) dan juga pulsa,

misalnya seorang gamer membeli senjata dari game *shop*, maka alat tukarnya adalah *gold* atau *voucher*, apabila *gold* tidak mencukupi maka kita membeli senjata dengan uang tunai dan pulsa.

Transaksi jual beli senjata terjadi karena banyaknya gamer yang ingin memperkuat dan memperindah *hero* yang dimiliki. Untuk itu, para gamer yang hendak membeli barang di dunia maya sedangkan ia tidak mempunyai *gold* atau *voucher*, cukup membeli *gold* atau *voucher* kepada *shop* yang ada di *game* dan begitu juga dengan senjata atau barang yang diinginkan harus memilih *box* yang kemungkinan terdapat senjata akan tetapi senjata belum dapat dipastikan untuk didapatkan karena di dalam *box* memiliki beberapa barang akan tetapi benda yang diinginkan ada dalam *box* maka didalam pembelian masih ada ketidakjelasan.

Dengan cara menukar uang rupiah menjadi USD sehingga dapat di tukar menjadi *gold* dengan menggunakan mata uang yang berlaku di dunia nyata. Maka mata uang yang bersifat maya (*gold*) dapat dijual dengan mata uang nyata. Transaksi jual beli *gold* atau *voucher* dilakukan dengan cara jual beli online. Penjual *gold* atau *voucher* ini biasanya para bandar *gold* atau *voucher* dari luar Negeri.

Caranya dengan melakukan pembelian pulsa sesuai dengan harga yang dibutuhkan untuk pembelian barang atau membeli dengan kredit melalui Bank. Bank akan mengubah uang rupiah menjadi uang dollar agar dapat melakukan pembelian *gold*, senjata, dan *voucher* yang diinginkan di *shop game*.

Telah menjadi kesadaran bersama bahwa membiarkan persoalan tanpa ada jawaban dan membiarkan umat dalam kebingungan tidak dapat dibenarkan, baik secara *i'tiqodi* maupun secara *syar'i*. Oleh karena itu para alim ulama mempunyai tugas untuk segera memberikan jawaban dan berupaya menghilangkan kehausan umat akan kepastian ajaran Islam berkenaan dengan persoalan yang mereka hadapi.

Atasdasar penelaahan tersebut di atas, penulis bermaksud mengkaji lebih dalam mengenai pandangan hukum Islam terhadap transaksi jual beli senjata pada game online jenis PUBG yang di jalankan oleh Rajali batubara Sidimpuan yang telah berperan aktif dalam mempraktekan bisnis tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis merasa tertarik untuk menulis suatukarya tulis yang berjudul “ANALISA HUKUM ISLAM TENTANG JUAL BELI SENJATA PADA GAME ONLINE JENIS *PLAYER UNKNOWN'S BATTLEGROUNDS MOBILE* (PUBG) DI PADANGSIDIMPUAN”.

B. Rumusan Masalah

Dari penjelasan diatas penulis merumuskan beberapa permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana proses sejarah game online jenis *player unknow's battle ground mobile* (PUBG)?
2. Bagaimana proses dan akad jual beli objek *senjata* pada *game online* jenis *player unknow's battleground mobile* (PUBG)?

3. Apakah jual beli objek senjatapada permainan *game online* jenis *player unknow's battleground mobile* (PUBG) sesuai dengan hukum Islam?

C. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan hukum pada umumnya dan khususnya ilmu pengetahuan hukum Islam serta sebagai bahan pertimbangan bagi instansi-instansi terkait terutama:

- a. Bagi Majelis Ulama Indonesia (MUI) sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan standar jual beli dalam hukum Islam yang tidak mengandung unsur perjudian.
- b. Bagi program studi Perbandingan *Madzhab Fiqih*, hasil penelitian ini dapat menambah khazanah pengetahuan, melengkapi dan memberikan informasi yang berharga mengenai hukum jual beli senjata pada *game online* jenis *Player Unknown's Battle Grounds* (PUGB).
- c. Bagi masyarakat Indonesia, khususnya umat Islam yang akan ikut berpartisipasi dalam transaksi jual beli senjatapada *game online* jenis (PUGB), agar mengetahui kedudukan hukum transaksi jual beli senjata pada *game online* jenis *Player Unknown's Battle Grounds* (PUGB).

D. Penelitian Terdahulu

Sebagai pertimbangan dan acuan perbandingan untuk landasan penelitian yang akan dilakukan peneliti, maka penelitian ini menggunakan acuan penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya oleh:

Komparasi perlindungan konsumen dalam transaksi jual beli online prespektif

undang-undang nomor 11 tahun 2008 dan kompilasi hukum ekonomi syari'ah oleh Nurul Hasanah Fakultas Syari'ah dan Ilmu Hukum Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan.⁸

Analisis jual beli akun *game online Clash of Clans* dalam perspektif hukum islam dan hukum positif oleh Mela Melani Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.⁹

E. Batasan Istilah

1. Analisa adalah suatu usaha dalam mengamati secara detail pada suatu hal atau benda dengan cara menguraikan komponen-komponen pembentuknya atau menyusun komponen tersebut untuk dikaji lebih lanjut terhadap suatu peristiwa untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya.¹⁰
2. Jual beli menurut hukum Islam adalah transaksi jual beli yang terjadi karena adanya kehendak antara dua pihak atau lebih untuk memindahkan suatu harta atau benda dengan cara tukar menukar, yaitu menyerahkan barang yang diperjualbelikan dan menerima harga sebagai imbalan dari penyerahan barang tersebut dengan syarat dan rukun yang ditentukan.¹¹
3. *Game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan

⁸Nurul Hasanah, *Komparasi Perlindungan Konsumen dalam Transaksi Jual Beli Online Perspektif Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 dan Kompilasi Hukum Ekonomi Syari'ah*, Skripsi, IAIN Padangsidempuan, 2018.

⁹Mela Melani, *Analisis jual beli akun game online Clash of Clans Dalam Perspektif Hukum Islam Dan Hukum Positi*, Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2009.

¹⁰<https://www.pengertiandefenisi.com/pengertian-analisa.html> diakses tanggal 13 november 2018.

¹¹Hendi Suhendi, *fiqih Muamalah*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 1997), hal.70.

internet dan sejenisnya.¹²

4. Hukum Islam tentang muamalah adalah hukum Islam yang mengatur hubungan antara seseorang dan orang lain dengan menyangkut permasalahan hak dan harta yang muncul dari transaksi antara seseorang dengan orang lain atau antara seseorang dengan badan hukum atau antara badan hukum yang satu dengan badan hukum yang lain secara syara' untuk mengatur kehidupan manusia dalam segala aspek.¹³
5. Jual beli *online* adalah aktifitas jual beli berupa transaksi penawaran barang oleh penjual dan permintaan barang oleh pembeli secara *online* dengan memanfaatkan teknologi internet.¹⁴
6. Konsumen adalah setiap orang pemakai barang atau jasa yang tersedia dalam masyarakat, baik bagi kepentingan diri sendiri, keluarga, orang lain maupun makhluk hidup lain, dan tidak untuk diperdagangkan.¹⁵

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif, yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai

¹²<http://www.pengertian-game-online.com> diakses tanggal 13 november 2018.

¹³Hendi Suhendi, *fiqih muamalah*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 1997, hlm 14.

¹⁴<http://jablogjubel.blogspot.com/2013/10/pengertian-jual-beli-online.html>. diakses tanggal 13 november 2018.

¹⁵Andrian Sutedi, *Tanggung jawab produk dalam hukum perlindungan konsumen*, (Bogor Ghalia Indonesia, 2008), hlm.10.

status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan.¹⁶

2. Pendekatan Masalah

Pendekatan masalah penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yaitu dengan melakukan analisa isi, menguraikan dengan cara mendeskripsikan isi dari data- data yang penulis dapatkan, kemudian menghubungkan dengan masalah yang diajukan sehingga ditemukan kesimpulan objektif, logis, konsisten dan sistematis sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dalam penulisan skripsi ini.

3. Jenis Data

Adapun jenis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

- a. Data primer, yang didapat dari wawancara langsung dengan pemilik Sinsa PUGB gammer, dan Komisi FatwaMUI.
- b. Data sekunder, data yang diperoleh dari bahan pustaka atau yang biasa disebut *book research*, yang sifatnya relevan dengan skripsi ini. Buku atau bacaan dapat berupa literatur, majalah, buletin, ataupun artikel-artikel yang berkaitan dengan jual beli gold pada game onlie jenis *Player Unknown's Battlegrounds* (PUGB). Diantaranya adalah Kitab “al-Halal wa al-Haram Fi Al-Islam” Dr. Syaikh Yusuf al-Qardawi, Kitab al-Fatawa karangan Mahmud Syaltut, Kitab “al-Islam wa Adilatuhu” karangan Dr. WahbahZuhaili.

¹⁶Suharsimi Arikunto, *Management Penelitian* (Jakarta: PT. Asdi Mahasatya, 2005), h. 234.

4. Teknik Pengambilan Data

Untuk memperoleh data dan informasi dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut:

a. *Observasi*

Yaitu teknik pengumpulan data dengan mengamati langsung terhadap objek penelitian. *Observasi* juga merupakan pengamatan dari pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti.¹⁷ Dalam hal ini penulis mengadakan pengamatan langsung terhadap praktek jual beli gold pada game online jenis *Player Unknown's Battlegrounds* pada Sinsa PUGB , Padangsidimpuan. Pengamatan ini dilakukan dengan cara mengamati/mengikuti jalannya permainan dari awal permainan sampai akhir pendapatan senjata. Serta mengamati proses pembelian gold yang dilakukan rajali batubara dengan pihak penjual dari luar negeri, kemudian mencatat hal-hal yang dianggap penting dan diperlukan dalam penelitian. Pengamatan yang dilakukan penulis dimulai pada tanggal 05 Oktober 2018 - 25 Nopember 2018, dalam waktu tersebut penulis beberapa kali mendatangi Sinsa PUGB sebagai tempat Obyek Penelitian. Sehingga dapat memperoleh kelengkapan data akurat yang sesuai dengan tujuan penelitian.

b. *Wawancara*

¹⁷Husaini Usman dan Purnomo Setiadi Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), cet. Ke-4, h. 54.

Yaitu teknik pengumpulan data dalam upaya menghimpun data yang akurat untuk keperluan melaksanakan proses pemecahan masalah tertentu dengan tanya jawab secara langsung yang bebas dan terbuka.¹⁸Wawancara dilakukan penulis terhadap pihak-pihak yang berperan aktif dalam permainan online yaitu Rajali Batubara selaku pemilik Sinsa PUGB sekaligus pemain yang memainkan *Player Unknown's Battlegrounds*.

- c. *Studi Dokumentasi*, data-data yang diperlukan dicari, dikumpulkan, dibaca dan dipelajari dari sumber-sumber berupa arsip, buku, artikel, diktat dan lain-lain yang berhubungan dengan game online jenis *Player Unknown's Battlegrounds*(PUGB).

5. Teknik Analisa

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai pandangan hukum Islam terhadap jual beli senjata pada game online jenis *Player Unknown's Battlegrounds* (PUGB). Maka dari hasil kajian Kepustakaan akandianalisis secara deskriptif analitis yaitu pengumpulan data dan beberapa pendapat ulama dan pakar untuk diteliti dan dianalisa sehingga menjadi sebuahkesimpulan.

Secara detail langkah-langkah yang dilakukan dalam melakukan analisis tersebut adalah; *Pertama*, semua data yang diperoleh disistematisir

¹⁸Wardi Bachtiar, *Metodologi Penelitian Ilmu Dakwah* (Jakarta: Logos, 1997), cet. Ke-1,hal. 78.

dan diklasifikasikan menurut masing-masing objek bahasannya. *Kedua*, setelah disistematisir dan diklasifikasikan kemudian dilakukan eksplikasi, yaitu diuraikan dan dijelaskan sesuai objek yang diteliti berdasarkan teori. *Ketiga*, bahan yang telah dieksplikasi dilakukan evaluasi, yakni dinilai dengan menggunakan ukuran ketentuan hukum Islam yang berlaku, terutama ketentuan hukum mengenai jual beli.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai hal-hal yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka sistematika penulisan akan diuraikan secara jelas. Adapun sistematika yang disajikan oleh peneliti sebagai berikut:

Bab I adalah Pendahuluan. Dalam bab ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, manfaat penelitian, tinjauan kepustakaan, batasan istilah, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II adalah Landasan teori. Dalam bab ini menjelaskan tentang defenisi jual beli dan pandangan hukum Islam tentang jual belionline(*ecomerce*).

Bab III adalah Gambaran umum game online. Pada bab ini penulis menjelaskan tentang prosedur permainan game online jenis *Player Unknown's Battle Grounds*(PUBG) dan perkembangan game online di Indonesia.

Bab IV adalah Hasil penelitian. Dalam bab ini menjelaskan jual beli senjata dalam game online jenis *Player Unknown's Battle Grounds* (PUBG) menurut hukum Islam.

Bab V Penutup. Bab ini memuat kesimpulan dari hasil penelitian dan

saran-saranyang ditujukankepada berbagai pihak.

BAB II

PEMBAHASAN UMUM MENGENAI JUAL BELI DAN GAME ONLINE

A. Jual beli

1. Pengertian Jual beli

Jual beli dalam istilah fiqh disebut dengan al-ba'i yang berarti menjual, mengganti, dan menukar sesuatu dengan sesuatu yang lain. Lafal al-ba'i dalam bahasa Arab terkadang digunakan untuk pengertian lawannya, yakni kata asy-syira' (beli). Dengan demikian, kata al-bai' berarti jual tetapi sekaligus juga berarti beli.¹⁹

Jual beli menurut bahasa artinya menukar sesuatu dengan sesuatu, sedang menurut syara' artinya menukar harta dengan harta menurut cara tertentu ('aqad).²⁰²¹

Secara terminologi, terdapat beberapa defenisi jual beli yang dikemukakan ulama fiqh, diantaranya :

مُبَا دَ لَةَ ا لْمَ ا لِ بِ لْمَ ا لِ تَمْلِيْكَ وَ تَمْلُكًا

"Saling tukar menukar harta dengan harta melalui cara tertentu"

Menurut Hanafiyah pengertian jual beli *al-bay* secara defenisi yaitu tukar menukar harta benda atau sesuatu yang diinginkan dengan sesuatu yang sepadan melalui cara tertentu yang bermanfaat, dengan kata lain melalui ijab (ungkapan membeli dari pembeli) dan qabul (pernyataan menjual dari penjual), atau juga boleh melalui saling memberikan barang dan harga dari penjual dan pembeli.²²

Disamping itu harta yang diperjual belikan harus bermanfaat. Bangkai, minuman keras tidak termasuk sesuatu yang boleh diperjual belikan. Karena benda itu tidak

¹⁹Nasun Haroen, *Fiqh Muamalah* (Jakarta: Gaya Media Pratama, 2007), hlm.11.

²⁰Moh. Rifa'i, *Fiqh Islam* (Semarang: PT Karya Toha Putra, 1978), hlm.402.

²¹Nasan Haroen, *op.cit*, hlm. 25.

bermanfaat. Apabila jenis-jenis barang seperti itu tetap diperjual belikan, menurut ulama Hanafiyah jual belinya tidak sah.

Jual beli menurut ulama Malikiyah ada dua macam, yaitu jual beli yang bersifat umum dan jual beli yang bersifat khusus.²³ Jual beli dalam arti umum adalah suatu perikatan tukar menukar sesuatu yang bukan kemanfaatan dan kenikmatan. Tukar menukar yaitu salah satu akad yang mengikat dua 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 bukan 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 pula perak, bendanya dapat direalisir dan ada seketika (tidak ditangguhkan), tidak merupakan utang baik barang itu ada dihadapan si pembeli maupun tidak, barang yang sudah diketahui sifat-sifatnya atau sudah diketahui terlebih dahulu.

Menurut Sayyid Sabiq jual beli secara etimologi adalah saling menukar (pertukaran).²⁴ Kata *al-bai'* (jual) dan *asy-syira* (beli) dipergunakan biasanya dalam pengertian yang sama. Dan kata ini masing-masing mempunyai dua makna, yaitu satu dengan yang lainnya bertolak belakang. Ya'qub menjelaskan bahwa pengertian jual beli menurut bahasa yaitu "menukar sesuatu dengan sesuatu".²⁵

²³Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010), hlm. 69.

²⁴Sayyid Sabbiq, *Fiqh Muamalah* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010), hlm. 69.

²⁵Hamzah Ya'qub, *Kode Etik Dagang Menurut Hukum Islam : Pola Pembinaan Hidup Dalam Berekonomi* (Bandung: Diponegoro, 1992), Cet.II hlm. 18.

2. Dasar Hukum Jual Beli

Al bai' atau jual beli merupakan akad yang diperoleh. Hal ini berlandaskan atas dalil-dalil yang terdapat dalam al-Qur'an, hadist, ataupun ijma ulama antara dalil (landasan syariah) yang memperoleh praktek akad jual beli adalah sebagai berikut:

a. Al-Qur'an

Q.S Al-Baqarah : 275

الَّذِينَ يَأْكُلُونَ الرِّبَا لَا يَقُومُونَ إِلَّا كَمَا يَقُومُ الَّذِي يَتَخَبَّطُهُ الشَّيْطَانُ مِنَ الْمَسِّ ذَٰلِكَ بِأَنَّهُمْ قَالُوا إِنَّمَا الْبَيْعُ مِثْلُ الرِّبَا وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا فَمَنْ جَاءَهُ مَوْعِظَةٌ مِّن رَّبِّهِ فَانْتَهَىٰ فَلَهُ مَا سَلَفَ وَأَمْرُهُ إِلَى اللَّهِ وَمَنْ عَادَ فَأُولَٰئِكَ أَصْحَابُ النَّارِ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ

Artinya :

"Orang-orang yang Makan (mengambil) riba tidak dapat berdiri melainkan seperti berdirinya orang yang kemasukan syaitan lantaran (tekanan) penyakit gila. Keadaan mereka yang demikian itu, adalah disebabkan mereka berkata (berpendapat), Sesungguhnya jual beli itu sama dengan riba, Padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. orang-orang yang telah sampai kepadanya larangan dari Tuhannya, lalu terus berhenti (dari mengambil riba), Maka baginya apa yang telah diambilnya dahulu (sebelum datang larangan); dan urusannya (terserah) kepada Allah. orang yang kembali (mengambil riba), Maka orang itu adalah penghuni-penghuni neraka; mereka kekal di dalamnya.

Surah al-Baqarah ayat 198 disebutkan :

لَيْسَ عَلَيْكُمْ جُنَاحٌ أَنْ تَبْتَغُوا فَضْلًا مِّن رَّبِّكُمْ ۚ فَإِذَا أَفَضْتُمْ مِّنْ عَرَفَاتٍ
فَأَذْكُرُوا اللَّهَ عِندَ الْمَشْعَرِ الْحَرَامِ ۖ وَاذْكُرُوهُ كَمَا هَدَيْتُمْ وَإِنْ كُنْتُمْ مِنْ قَبْلِهِ
لَمِن الضَّالِّينَ ﴿١٧٨﴾

Artinya :

“Tidak ada dosa bagimu untuk mencari karunia (rezki hasil perniagaan) dari Tuhanmu. Maka apabila kamu telah bertolak dari 'Arafat, berdzikirlah kepada Allah di Masy'arilharam dan berdzikirlah (dengan menyebut) Allah sebagaimana yang ditunjukkan-Nya kepadamu; dan Sesungguhnya kamu sebelum itu benar-benar Termasuk orang-orang yang sesat.”

Surah An-Nisa ayat 29 juga disebutkan :

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً
عَنْ تَرَاضٍ مِّنكُمْ ۖ 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”.

b. Sunnah

Adapun dalil sunnah diantaranya adalah hadist yang diriwayatkan dari Rasulullah SAW, beliau bersabda;

“ *sesungguhnya jual beli itu atas dasar saling ridha* ”.²⁶

“*Telah mengabarkan kepada kami Sa’id bin ‘Amir dari Sa’id dari Qatadah dari Shalih Abu Al Khalid dari Abdullah bin Al Harts dari Hakim bin Hizam bahwa Rasulullah Shallallahu ‘alaihi wasallam bersabda: “Dua orang yang berjual beli, memiliki hak memilih selama mereka belum berpisah, dan apabila mereka jujur dan memberikan penjelasan, maka mereka akan diberkahi dalam jual beli tersebut, namun apabila ia berdusta dan menyembunyikan aib, maka berkah jual beli akan terhapus darinya.”* Telah mengabarkan kepada kami Abu Al Walid telah menceritakan kepada kami Syu’bah dari Qatadah dengan sanad seperti itu.”²⁷

3. Syarat dan Rukun Jual Beli

Jual beli mempunyai rukun dan syarat yang harus dipenuhi sehingga jual beli itu dapat dikatakan sah oleh *syara*’. Dalam menentukan rukun jual beli, terdapat perbedaan pendapat ulama Hanafiyah dengan Jumhur ulama. Rukun jual beli menurut ulama Hanafiyah hanya satu, yaitu ijab (ungkapan membeli dari pembeli) dan qabul (ungkapan menjual dari penjual). Menurut mereka yang menjadi rukun dalam jual beli itu hanyalah kerelaan (*ridha/tara’dhin*) kedua belah pihak untuk melakukan transaksi jual beli. Akan tetapi karena unsur kerelaan itu merupakan unsur hati yang sulit untuk diindera sehingga tidak kelihatan, maka diperlukan indikasi yang menunjukkan kerelaan itu dari kedua belah pihak. Indikasi yang menunjukkan kerelaan kedua belah pihak yang melakukan transaksi jual beli menurut mereka boleh tergambar dalam ijab dan qabul, atau melalui

²⁶*Ibid*, hlm. 103.

²⁷Ad Darimi, *Kitab Sembilan Iman bab: Penjual dan Pembeli ada kesempatan memilih, selama belum berpisah* Nomor hadist 243.

cara saling memberikan barang dan harga barang (*ta'athi*).²⁸

Akan tetapi jumhur ulama menyatakan bahwa rukun jual beli itu ada empat yaitu:

- a. Ada orang yang berakad atau *almuta'qidain* (penjual dan pembeli).
- b. Ada *shighat* (lafal ijab dan qabul)
- c. Ada barang yang dibeli.
- d. Ada nilai tukar pengganti barang.²⁹

Menurut ulama Hanafiyah, orang yang berakad, barang yang dibeli dan nilai tukar barang termasuk ke dalam syarat-syarat jual beli, bukan rukun jual beli. Adapun syarat-syarat jual beli sesuai dengan rukun jual beli yang dikemukakan Jumhur ulama di atas adalah sebagai berikut:¹⁰

- a. Syarat orang yang berakad.
- b. Syarat yang terkait dengan ijab qabul.
- c. Syarat barang yang diperjual belikan.

4. Jual Beli *as salam*

As-Salam disebut juga *as-salaf* merupakan istilah dalam bahasa Arab yang mengandung makna penyerahan. Secara sederhana transaksi *as-salam* merupakan pembelian barang yang diserahkan di kemudian hari, sedangkan pembayaran dilakukan di muka. Para ahli fiqih berbeda pendapat dalam mendefinisikan transaksi *as-salam*. Perbedaan ini didasari oleh perbedaan persyaratan yang dikemukakan oleh masing-masing mereka.³⁰

As-Salam adalah menjual sesuatu yang tidak dilihat zatnya, hanya ditentukan

²⁸Nasrun Haroen, *Fiqih Mu'amalah*, hlm. 115

²⁹M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam*, hlm. 118

³⁰Haris Faulidi Asnawi, *Transaksi Bisnis E-commerce Perspektif Islam*, (Yogyakarta: Magistra Insania Press, 2004), hlm.92

dengan sifat; barang itu ada di dalam pengakuan (tanggung) si penjual. Misalnya si penjual berkata, “saya jual kepadamu satu meja tulis dari jati, ukurannya 140x100 cm, tingginya 76 cm, sepuluh laci, dengan harga Rp. 150.000,00.” Pembeli pun berkata “saya beli meja dengan sifat tersebut dengan harga Rp. 150.000,00.” Dia membayar uangnya sewaktu akad itu juga, tetapi mejanya belum ada. Jadi, *as-salam* ini merupakan jual beli utang dari pihak penjual, dan kontan dari pihak pembeli karena uangnya telah dibayarkan sewaktu akad.³¹

Sayyid Sabiq mengatakan dalam kitabnya Fiqh Sunnah, bahwa *as-salam* adalah penjualan sesuatu dengan kriteria tertentu (yang masih berada) dalam tanggungan dengan pembayaran segera/disegerakan²³.

Dari berbagai perbedaan definisi nampak ada beberapa poin yang disepakati. *Pertama*, disebutkan bahwa *as-salam* merupakan suatu transaksi dan sebagian menyebutnya transaksi jual beli. *Kedua*, adanya keharusan menyebutkan kriteria- kriteria untuk sesuatu yang dijadikan obyek transaksi/*al-muslam fih*. *Ketiga*, obyek transaksi /*al-muslam fih* harus berada dalam tanggungan.³²

Jual beli seperti ini disyari’atkan dalam Islam berdasarkan firman Allah surat al-Baqarah 2: 282 yang berbunyi:³³

يَأْتِيهَا ۖ الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا تَدَايَنْتُمْ بِدَيْنٍ إِلَىٰ أَجَلٍ مُّسَمًّى فَاكْتُبُوهُ ۚ وَلْيَكْتُب بَيْنَكُمْ
كَاتِبٌ بِالْعَدْلِ ۚ وَلَا يَأْب كَاتِبٌ أَنْ يَكْتُبَ كَمَا عَلَّمَهُ اللَّهُ ۚ فَلْيَكْتُبْ وَلْيُمْلِلِ الَّذِي
عَلَيْهِ الْحَقُّ وَلْيَتَّقِ اللَّهَ رَبَّهُ وَلَا يَبْخَسْ مِنْهُ شَيْئًا ۚ فَإِنْ كَانَ الَّذِي عَلَيْهِ الْحَقُّ سَفِيهًا أَوْ

³¹ Nawawi Rambe, *Fiqh Islam*, (Jakarta: Duta Pahlma, 1994), hlm. 294

³² Haris Faulidi Asnawi, *Transaksi Bisnis E-commerce Perspektif Islam*, hlm. 93

³³ Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalah*, hlm. 147

ضَعِيفًا أَوْ لَا يَسْتَطِيعُ أَنْ يُمِلَّ هُوَ فَلْيَمِلْ وَلِيَهُ بِالْعَدْلِ ۚ وَأَسْتَشْهِدُوا شَهِيدَيْنِ مِنْ
 رَجَالِكُمْ ۖ فَإِنْ لَمْ يَكُونَا رَجُلَيْنِ فَرَجُلٌ وَامْرَأَتَانِ مِمَّن تَرْضَوْنَ مِنَ الشُّهَدَاءِ أَنْ تَضِلَّ
 إِحْدَاهُمَا فَتُذَكِّرَ إِحْدَاهُمَا الْأُخْرَى ۚ وَلَا يَأْبَ الشُّهَدَاءُ إِذَا مَا دُعُوا ۚ وَلَا تَسْأَمُوا أَنْ
 تَكْتُبُوهُ صَغِيرًا أَوْ كَبِيرًا إِلَىٰ أَجَلِهِ ۚ ذَٰلِكُمْ أَقْسَطُ عِنْدَ اللَّهِ وَأَقْوَمٌ لِلشَّهَادَةِ وَأَدْنَىٰ أَلَّا
 تَرْتَابُوا ۖ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجْرَةً حَاضِرَةً تُدِيرُونَهَا بَيْنَكُمْ فَلَيْسَ عَلَيْكُمْ جُنَاحٌ أَلَّا
 تَكْتُبُوهَا وَأَشْهَدُوا إِذَا تَبَايَعْتُمْ ۚ وَلَا يُضَارَّ كَاتِبٌ وَلَا شَهِيدٌ ۚ وَإِنْ تَفَعَّلُوا فَإِنَّهُ فَسُوقٌ
 بِكُمْ ۚ وَاتَّقُوا اللَّهَ وَيُعَلِّمُكُمُ اللَّهُ وَاللَّهُ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمٌ

Artinya:

”Hai orang-orang yang beriman, apabila kamu bermu'amalah tidak secara tunai untuk waktu yang ditentukan, hendaklah kamu menuliskannya. dan hendaklah seorang penulis di antara kamu menuliskannya dengan benar. dan janganlah penulis enggan menuliskannya sebagaimana Allah mengajarkannya, meka hendaklah ia menulis, dan hendaklah orang yang berhutang itu mengimlakkan (apa yang akan ditulis itu), dan hendaklah ia bertakwa kepada Allah Tuhannya, dan janganlah ia mengurangi sedikitpun daripada hutangnya. jika yang berhutang itu orang yang lemah akalnya atau lemah (keadaannya) atau Dia sendiri tidak mampu mengimlakkan, Maka hendaklah walinya mengimlakkan dengan jujur. dan persaksikanlah dengan dua orang saksi dari orang-orang lelaki (di antaramu). jika tak ada dua orang lelaki, Maka (boleh) seorang lelaki dan dua orang perempuan dari saksi-saksi yang kamu ridhai, supaya jika seorang lupa Maka yang seorang mengingatkannya. janganlah saksi-saksi itu enggan (memberi keterangan) apabila mereka dipanggil; dan janganlah kamu jemu menulis hutang itu, baik kecil maupun besar sampai batas waktu membayarnya. yang demikian itu, lebih adil di sisi Allah dan lebih menguatkan persaksian dan lebih dekat kepada tidak (menimbulkan) keraguanmu. (Tulislah mu'amalahmu itu), kecuali jika mu'amalah itu perdagangan tunai yang kamu jalankan di antara kamu, Maka tidak ada dosa bagi kamu, (jika) kamu tidak menulisnya. dan persaksikanlah apabila kamu berjual beli; dan janganlah penulis dan saksi saling sulit menyulitkan. jika kamu lakukan (yang demikian), Maka Sesungguhnya hal itu adalah suatu kefasikan pada dirimu. dan bertakwalah kepada Allah; Allah mengajarmu; dan Allah Maha mengetahui segala sesuatu.

Transaksi *as-salam* boleh sesuai dengan al-Qur'an dan as-Sunah dan berlandaskan atas dasar, bahwa:

- a. Di dalam transaksi *as-salam* terdapat unsur yang sejalan dengan upaya merealisasikan kemaslahatan perekonomian (*maslahahal-iqtishadiyyah*).
- b. *As-Salam* merupakan *rukhsyah* (suatu dispensasi atau sesuatu yang meringankan) bagi manusia.
- c. Transaksi *as-salam* memberikan kemudahan kepada manusia.

Transaksi *as-salam* merupakan bagian dari transaksi jual beli biasa. Hanya saja dalam transaksi *as-salam* terdapat persyaratan tambahan yang menentukan validitas transaksi tidak ada atau tidak dapat dihadirkan pada saat transaksi terjadi. Penjual, dalam hal ini, hanya menyebutkan kriteria-kriteria tertentu pada produk yang akan dijual.³⁴

Rukun jual beli *as-salam* (*as-salaf*) menurut Jumhur ulama, selain Hanafiyah, terdiri atas:

- a. Orang yang berakad, baligh dan berakal.
- b. Barang yang dipesan harus jelas ciri-cirinya, waktunya, harganya.
- c. Ijab dan Kabul.³⁵

Adapun syarat-syarat *as-salam* adalah:

- a. Transaksi Yang terkait dengan harga/modal, disyaratkan harus jelas dan terukur, serta dilakukan timbang terima dengan jelas, dan diserahkan seluruhnya ketika akad telah disetujui.
- b. Yang terkait dengan obyek yang dipesan, harus jelas jenis, ciri-ciri dan ukurannya, serta dijelaskan kapan penyerahan barang itu kepada pemesan. Jika barang yang

³⁴Haris Faulidi Asnawi, *Transaksi Bisnis E-commerce Perspektif Islam*, hlm. 95

³⁵M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam*, hlm. 145

dipesan diserahkan pada waktu akad, tidaklah dinamakan dengan jual beli *as-salam* karena unsur penyerahan dalam waktu tertentu tidak ada lagi. Akan tetapi, ulama Syafi'iyah menyatakan bahwa dalam jual beli pesanan boleh saja barang diserahkan waktu akad, Sebagaimana dibolehkan penyerahannya pada waktu yang disepakati bersama.³⁶

Berhubungan dengan ketentuan di atas maka *al-muslam fih* dapat berupa apa saja yang boleh diperjual belikan dan diketahui kriteria-kriterianya. Adapun sesuatu yang tidak dapat diidentifikasi kriteria-kriterianya tidak boleh dijadikan *al-muslam fih* karena hal tersebut, menurut al-Bahuti, dapat membawa kepada perselisihan di antara pihak-pihak yang bertransaksi.

Pada era modern seperti sekarang untuk menambah kejelasan spesifikasi pengetahuan tentang macam komoditi yang akan dijadikan *al-muslam fih* dapat ditambahkan dengan menghadirkan bentuk visual dari *al-muslam fih*. Hal ini akan dapat lebih memberikan kejelasan tentang *al-muslam fih*. Yang terpenting, bagaimanapun cara yang digunakan untuk memenuhi ketentuan ini, jangan sampai mengabaikan prinsip keadilan dalam bermuamalah.³⁷ Apabila rukun dan syarat semuanya telah terpenuhi, maka jual beli *as-salam* itu dinyatakan sah dan masing-masing pihak terikat dengan ketentuan yang mereka sepakati.³⁸

5. Pandangan Hukum Islam Tentang Jual Beli Online (E-commerce)

Sebagaimana keterangan dan penjelasan mengenai dasar hukum hingga persyaratan transaksi salam dalam hukum Islam, dilihat secara sepintas mungkin

³⁶ Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalah*, hlm. 149

³⁷ Haris Faulidi Asnawi, *Transaksi Bisnis E-commerce Perspektif Islam*, hlm. 109

³⁸ M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam*, hlm. 146

mengarah pada tidak dibolehkannya transaksi secara *online* (E-commerce), disebabkan ketidakjelasan tempat dan tidak hadirnya kedua pihak yang terlibat dalam tempat.

Tapi apabila di telaah lagi dengan mencoba mengkolaborasikan antara ungkapan al-Qur'an, hadits dan *ijmama'*, dengan sebuah landasan: "*Pada awalnya semua Muamalah diperbolehkan sehingga ada dalil yang menunjukkan keharamannya*". Sebagaimana ungkapan Abdullah bin Mas'ud bahwa apa yang telah dipandang baik oleh muslim maka baiklah dihadapan Allah. Yang paling penting dalam jual beli adalah kejujuran, keadilan, dan kejelasan dengan memberikan data secara lengkap, dan tidak ada niatan untuk menipu atau merugikan orang lain.

Langkah-langkah yang dapat kita tempuh agar jual beli secara *online* diperbolehkan, halal, dan sah menurut syariat Islam:

- a. Produk Halal. Kewajiban menjaga hukum halal-haram dalam objek perniagaan tetap berlaku, termasuk dalam perniagaan secara *online*, mengingat Islam mengharamkan hasil perniagaan barang atau layanan jasa yang haram, sebagaimana ditegaskan dalam hadis: "Sesungguhnya bila Allah telah mengharamkan atas suatu kaum untuk memakan sesuatu, pasti Ia mengharamkan pula hasil penjualannya." (HR Ahmad, dan lainnya). Boleh jadi ketika berniaga secara *online*, rasa sungkan atau segan kepada orang lain sirna atau berkurang. Tapi Anda pasti menyadari bahwa Allah 'Azza wa Jalla tetap mencatat halal atau haram perniagaan Anda.
- b. Kejelasan Status. Di antara poin penting yang harus Anda perhatikan dalam setiap perniagaan adalah kejelasan status Anda. Apakah sebagai pemilik, atau paling kurang sebagai perwakilan dari pemilik barang, sehingga berwenang menjual barang. Ataupun Anda hanya menawarkan jasa pengadaan barang, dan atas jasa ini Anda mensyaratkan imbalan tertentu. Ataupun sekadar seorang pedagang yang tidak memiliki barang namun bisa mendatangkan barang yang Anda

- tawarkan.
- c. Kesesuaian Harga Dengan Kualitas Barang. Dalam jual beli *online*, kerap kali kita jumpai banyak pembeli merasa kecewa setelah melihat pakaian yang telah dibeli secara *online*. Entah itu kualitas kainnya, atautkah ukuran yang ternyata tidak pas dengan badan. Sebelum hal ini terjadi kembali pada Anda, patutnya anda mempertimbangkan benar apakah harga yang ditawarkan telah sesuai dengan kualitas barang yang akan dibeli. Sebaiknya juga Anda meminta foto real dari keadaan barang yang akan dijual.
 - d. Kejujuran Anda. Berniaga secara *online*, walaupun memiliki banyak keunggulan dan kemudahan, namun bukan berarti tanpa masalah. Berbagai masalah dapat saja muncul pada perniagaan secara *online*. Terutama masalah yang berkaitan dengan tingkat amanah kedua belah pihak.

Bisa jadi ada orang yang melakukan pembelian atau pemesanan. Namun setelah barang Anda kirim kepadanya, ia tidak melakukan pembayaran atau tidak melunasi sisa pembayarannya. Bila Anda sebagai pembeli, bisa jadi setelah Anda melakukan pembayaran, atau paling kurang mengirim uang muka, ternyata penjual berkhianat, dan tidak mengirimkan barang. Bisa jadi barang yang dikirim ternyata tidak sesuai dengan apa yang ia gambarkan di situsny atau tidak sesuai dengan yang Anda inginkan.

6. Persamaan dan Perbedaan Transaksi *as salam* dan *e-commerce*

Dalam transaksi *e-commerce* melalui internet dengan transaksi *as-salam* terdapat persamaan dan perbedaan, yaitu:³⁹

- a. Subjek transaksi antara kedua transaksi adalah sama yaitu penjual dan pembeli yang di dalam transaksi *e-commerce* melalui internet sering disebut *merchant/ seller* dan *buyer /consumer/ customer*, dan dalam transaksi *as-salam* diistilahkan dengan *rab*

³⁹Haris Faulidi Asnawi, *Transaksi Bisnis E-commerce Perspektif Islam*, hlm. 157-159

as-salam (رب السلم) atau *al-muslim* (المسلم) dan *al-muslim ilaih* (المسلم اليه)

- b. Dalam transaksi *e-commerce* melalui internet dan transaksi *as-salam* mengharuskan adanya pernyataan kesepakatan. Kesepakatan dilakukan dengan pernyataan yang dapat dipahami maksudnya oleh kedua belah pihak yang melakukan transaksi, seperti dalam bentuk perkataan, isyarat maupun dalam bentuk tulisan.
- c. Pembayaran/ harga dalam transaksi *e-commerce* melalui internet dan transaksi *as-salam* dibayarkan segera atau didahulukan. Dalam transaksi *e-commerce* melalui internet adanya pihak lain yang terlibat dalam transaksi sebagai pendukung selain penjual dan pembeli yang dapat dianggap sebagai saksi dan wakil dalam melakukan pembayaran merupakan suatu keharusan dan penting karena dalam melakukan transaksi mereka tidak saling bertemu *face to face*. Para pihak itu adalah *payment gateway*, *acquirer* dan *issuer*. Sedang dalam transaksi *as-salam* keberadaan saksi dan wakil bukan suatu keharusan tapi apabila diperlukan hal tersebut tidak akan merusak atau membatalkan transaksi, bahkan untuk keberadaan saksi sangat dianjurkan dalam transaksi *as-salam*.
- d. Pernyataan kesepakatan dalam transaksi *online* dinyatakan melalui media elektronik dan internet. Dalam transaksi *as-salam* pernyataan kesepakatan dapat dilakukan dengan berbagai cara yang dapat dipahami maksudnya oleh kedua pihak yang melakukan transaksi.
- e. Komoditi yang dijadikan sebagai salah satu objek transaksi dalam transaksi *e-commerce* melalui internet dapat berupa apa saja (baik itu komoditi yang legal maupun illegal untuk diperdagangkan menurut Islam), sedang dalam transaksi *as-salam* komoditi yang dijadikan sebagai salah satu objek transaksi harus komoditi

- yang legal untuk diperdagangkan menurut Islam.
- f. Dalam transaksi *as-salam*, penyerahan komoditi yang dijadikan sebagai salah satu objek transaksi harus ditangguhkan sampai batas waktu kemudian. Sedangkan dalam transaksi *e-commerce* melalui internet, untuk komoditi digital diserahkan langsung, setelah transaksi, melalui internet oleh penjual kepada pembeli dan untuk komoditi non-digital tidak dapat diserahkan langsung, setelah transaksi, melalui media internet namun dikirimkan melalui jasa kurir sesuai dengan kesepakatan spesifikasi komoditi, waktu dan tempat penyerahan.
 - g. Transaksi *e-commerce* melalui internet –kecuali pada komoditi digital dan komoditi yang tidak dibenarkan untuk diperdagangkan menurut Islam pada dasarnya sama dengan ketentuan yang ada dalam transaksi *as-salam*, yaitu pembayaran dilakukan dimuka dan komoditi diserahkan kemudian sampai batas waktu tertentu. Walaupun terdapat perbedaan dalam mekanisme transaksi karena dalam transaksi *e-commerce* melalui internet menuntut adanya pihak-pihak lain yang terlibat dalam transaksi, tapi hal tersebut tidak bertentangan dengan prinsip-prinsip yang ada dalam Islam dan transaksi *as-salam* itu sendiri. Untuk komoditi digital tidak bisa dikategorikan ke dalam transaksi *as-salam*, karena komoditi digital diserahkan langsung melalui internet kepada pembeli pada waktu transaksi. Namun pada prinsipnya hal tersebut tidak bertentangan dengan prinsip yang ada dalam perdagangan secara Islam. Transaksi ini dapat dikategorikan seperti jual beli biasa hanya saja semua kegiatan transaksi dilakukan melalui media internet.

B. Game Online

1. Prosedur Permainan Game Online Jenis *Player Unknown's Battle Grounds* (PUBG)

dan Penjualan Senjata

Game merupakan hal yang banyak menarik perhatian orang. Dengan bermain game orang dapat menghabiskan waktu berjam-jam dan dapat melupakan aktivitas hariannya. Bahkan ada pula orang bermain game ini dianggap sebagai profesi, seperti halnya yang dilakukan oleh pendiri Sinsa PUBG ini. Anggota Sinsa PUBG menjadikan kegiatan bermain game secara online ini sebagai profesi yang dapat menghasilkan keuntungan.⁴⁰

Dilihat dari segi “genre” permainannya. ada beberapa jenis game online seperti *aksi-shooting*, *fighting*, *aksi-petualangan*, *role playing*, *strategi*, dan lain sebagainya. Game yang dimainkan di Sinsa PUBG sendiri adalah *Player Unknown's Battle Grounds* (PUBG) yang merupakan bagian dari jenis *Strategi*.⁴¹

Adapun perlengkapan yang dibutuhkan dalam memainkan game online ini adalah koneksi internet yang dapat menghubungkan para pemain dari manapun dia berasal, *account* pada game tersebut. Cara membuat *account* pada game tersebut adalah dengan mendaftar atau mendownload di *play store*. Setelah mempunyai id yang kita inginkan pada saat kita membuat *account* di *web* barulah kita bisa *log in* ke game tersebut. Selanjutnya membuat karakter yang akan dimainkan dalam game online jenis PUBG ini. Dalam pembuatan karakter gammer dihadapkan pada dua pilihan laki-laki atau perempuan.

Setelah menentukan golongan, gammer dihadapkan pula pada pilihan *klan dan kru*, gammer mempunyai kebebasan dalam memilih sesuai yang dia inginkan.

⁴⁰Hasil Pengamatan Penulis Terhadap Sinsa PUBG Padangsidimpuan, 15 September 2018.

⁴¹Wawancara dengan Ahmad Husein selaku pendiri Sinsa PUBG Padangsidimpuan 20 September 2018.

Selanjutnya barulah menentukan profesi yang akan dilakoni dalam permainan ini.

Dengan adanya profesi ini gammer dapat menghasilkan uang (*gold*) lebih banyak. *Gold* merupakan mata uang yang digunakan untuk transaksi jual beli dalam game ini. Setelah semua itu kita pilih barulah kita mulai bermain dan memulai proses *leveling*. Proses *leveling* dilakukan untuk menaikkan level karakter yang kita miliki dengan cara mengerjakan *quest-quest* yang diberikan dan juga membunuh pemain lain dengan itu kita akan mendapatkan *experience* dan setelah *experience* kita cukup karakter kita akan bertambah levelnya. Semakin tinggi level karakter kita maka semakin banyak lah *experience* yang di butuhkan.

Kehidupan di dunia PUBG tidak jauh berbeda dengan kehidupan nyata, hanya saja dunia PUBG berbentuk visual. Di dunia nyata kita dapat berinteraksi dengan orang lain, tetangga misalnya atau dengan orang yang baru dikenal, begitu pun di game ini kita dapat berinteraksi dengan jutaan orang yang sedang bermain game melalui *chat* dalam game. Di dunia nyata kita biasa melakukan transaksi jual beli atau menjual barang-barang yang kita produksi, begitupun dalam game ini hanya saja segala transaksi jual beli dalam game ini dilakukan disatu tempat yaitu di *shop game* yang bertempat di dalam *game*. Setiap gammer yang ingin membeli barang yang hendak dibeli, cukup datang ke *shop* pada *game* dan membeli apa yang kita inginkan.

Begitu pun sebaliknya, setiap gammer yang membutuhkan sesuatu untuk kelangsungan hidupnya dalam game, maka ia akan mencari barang tersebut di *shop game*.

Setelah permainan mencapai level100. Permainan berakhir pada level100, dan *gold* yang dihasilkan sesuai dengan kerja keras gammer dalam permainan. *Gold* adalah

mata uang yang berbentuk maya dan hanya berlaku di dunia maya saja. Segala bentuk jual beli dalam game ini menggunakan *gold*, uang tunai dan juga pulsa, misalnya seorang gammer membeli pakaian dari game *shop*, maka alat tukarnya adalah *gold*, uang tunai dan pulsa.

Transaksi jual beli senjata terjadi karena banyaknya gammer yang ingin memperkuat dan memperindah *hero* yang dimiliki. Untuk itu, para gemmer yang hendak membeli barang di dunia maya sedangkan ia tidak mempunyai *gold*, cukup membeli *gold* kepada shop yang ada di game yang lain yang mempunyai banyak *gold* dengan menggunakan mata uang yang berlaku di dunia nyata. Maka mata uang yang bersifat maya (*gold*) dapat dijual dengan mata uang nyata. Transaksi jual beli *gold* dilakukan dengan cara jual beli online. Pembeli *gold* atau *voucher* ini biasanya para bandar dari luar Negeri.

Setelah terjadi transaksi dan semuanya sesuai dengan kesepakatan, maka game sebagai penjual menyerahkan *gold* atau *voucher* yang akan dijual. secara otomatis *gold* atau *voucher* pun berpindah tangan dari penjual kepada pembeli dan pembeli pun langsung mentransfer uang pembayaran ke *account* game di *shop game* (tempat pembelian Online yang digunakan Sinsa PUBG untuk bertransaksi jual beli senjata atau benda yang diinginkan). Karena uang harus di tukar menjadi dollar, maka proses selanjutnya adalah penukaran uang ke dollar yang di lakukan pihak Bank.

Dalam penukaran uang, biasanya game menggunakan jasa Money Changer Online seperti di www.fastchanger.com, www.tukarduit.com atau www.sentragold.com. Game cukup mengisi *form* dengan mencantumkan *account Liberty Reserve*, jumlah dollar yang akan ditukar dan nomor rekening game, maka secara langsung jumlah uang rupiah

di dalam rekening game bertambah.

2. Pertumbuhan dan Perkembangan Game Online di dunia dan diIndonesia

Game saat ini menjadi sebuah fenomena baru dalam masyarakat dunia. Untuk sebagian besar orang game bahkan sudah menjadi kebutuhan yang tak terpisahkan. Banyak sekali dari mereka, para pecandu game tentunya, sangat maniak dan menggilai game. Perkembangan game dimulai ketika tahun 1952, A.S. Douglas membuat OXO, *game* grafis *noughts and crosses* (nol dan silang), di University of Cambridge untuk mendemonstrasikan tesisnya tentang interaksi komputer dan manusia.

Permainan ini bekerja pada komputer besar yang menggunakan *CRT display*. Bahkan, perangkat *game portable* genggam yang pertama dibuat adalah Tic Tac Toe di tahun 1972 oleh Waco Company. Sampai sekarang *game* ‘jadul’ ini masih populer di internet. Kalau kita menoleh ke belakang, tahun 1947 dipercaya sebagai tahun pertama di mana *game* didesain untuk dimainkan dengan layar CRT (*cathode ray tube*). *Game* sederhana dirancang oleh Thomas T. Goldsmith Jr. dan Estle Ray Mann. Aplikasi ini mendapatkan paten tanggal 14 Desember 1948. Tahun 1972 dirilis perangkat *video game* pertama untuk pasar rumahan, Magnavox Odyssey, dihubungkan dengan televisi. Meski tidak sukses besar, perusahaan lain dengan produk yang sama harus membayar lisensi. Tapi, kesuksesan menjemput sejak Atari meluncurkan Pong sebuah *video game* ping-pong pada 29 November 1972. Berangkat dari sini, video dan komputer *game* menjadi populer dan hobi baru di saat PC baru saja mulai dikenal dan dipakai secara luas.⁴²

Meski baru di pertengahan sampai akhir 1980-an *game* yang muncul di pasaran

⁴²<http://www.kotakgame.com/gamebox/detail.php?g=565&dt=565>, Diakses pada tanggal 20 September 2018, Pukul 14:12WIB.

hadir dengan fungsi *scrolling* atau *virtual paging*, hadirnya produk monitor warna di awal tahun 1980-an membuat para penggemar *game* makin antusias, sehingga perpindahan suasana *game* dari halaman ke halaman lain menjadi lebih hidup. Suara dan musik pengiring ikut juga menyemarakkan *game* di era ini melengkapi fungsi multimedia dan interaktif. Tentu banyak yang tahu dengan *game watch*. Perangkat berukuran mini dan terasa pas di genggam tangan ini mulai tahun 1980 oleh Nintendo.

Kesuksesan LCD genggam ini menciptakan banyak pengikut untuk membuat yang sama dengan mengadopsi *game-game* populer. Awal tahun 1980-an juga ditandai dengan hadirnya media penyimpan CD-ROM yang dalam waktu singkat menjadi populer. Era *game* 3 dimensi (3D) dengan perspektif orang pertama dan *multiplayer game* mulai muncul di era ini. Suara dan musik semakin berkembang di pertengahan 1980-an seiring dengan hadirnya produk *sound card*. Jadi, memang terasa bahwa pasar *game* komputer semakin berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi pendukungnya.

Game ketika pertama kali dibuat diperuntukkan untuk keegoisan para penikmatnya semata. Bahkan saat ini masih dipertahankan sistem seperti itu (*game* yang egoistis), lihat saja pada *nitendo* dengan *game boy* ataupun produk keluaran *sony* yaitu *Play Station Portable (PSP)* yang seolah-olah mempertahankan asumsi bahwa *game* lebih nikmat dimainkan individual. Kemudian muncul produk *Nokia N-Gage* yang menjadi pelopor *hand-held*. Perkembangan *hand held gaming* sempat redup dengan kehadiran *game konsol*. Kualitas *game konsol* yang lebih oke membuat banyak gamer mulai beralih kepada *game konsol*. Dengan hasil gambar yang makin *riel*, plus banyaknya pilihan *game*, membuat *game konsol* maju menjadi raja baru, penguasa peranti keras

game. Belum lagi menggunakan *game konsol* jumlah pemain yang tadinya hanya satu orang bisa bertambah dua sampai delapan orang, tergantung kemampuan mesin konsolnya.

Kemampuan memainkan *game* lebih dari dua orang secara bersamaan membawa tren baru. Sekitar lima tahun lalu booming *game center* yang mengkhususkan diri kepada *game* jaringan bikin fenomena sendiri. *Game* khusus jaringan paling populer saat itu, *Counter Strike*, membuat *hype* tersendiri. Begitu banyak orang yang rela begadang sampai pagi di sebuah *game center*. Selain itu masih ada *Player Unknown's Battle Grounds*, dan beberapa judul *game* yang populer dimainkan di *game center*.

Begitu populernya beberapa judul *game* jaringan, sampai-sampai diadakan olimpiade khusus *game* jaringan. Misalnya yang terjadi di warnet yaitu tanggal 4 sampai dengan 9 Oktober 2017. Di sana diadakan babak penyisihan untuk *pugb*. Pemenang dari kegiatan ini rencananya akan dikirim ke Negara lain untuk mengikuti putaran final *pugb*.

Kemampuan *game* jaringan yang memungkinkan puluhan sekaligus mulai mendapatkan pesaing ketika *game online* merebak. Hal ini tidak berbeda jauh dengan *game* jaringan, *game online* memungkinkan kita bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi. Tentu saja pada *game online* diperlukan sambungan internet, untuk melakukan koneksi pada *game* yang dimainkan. Ada beberapa macam *game* baru bermunculan. Sebut saja *Ragnarok* yang bergenre *massive multiplayer online role playing game* (MMORPG), *conter strec* yang bergenre *fantasy sport*, atau malah *Gunbound* yang masuk kategori *turn based*. Jenis genre macam itu yang kemudian mengotak-ngotakkan beberapa *game* sehingga punya penggemarnya sendiri. Hal ini yang membedakan dengan *game online* standar yang jamak dijumpai di situs-situs

macam Yahoo atau MSN. Belum lagi *game-game online* jenis baru itu tentu saja tidak gratis. Kadang kita harus mengeluarkan uang untuk membeli *voucher* yang berguna sebagai penambah waktu bermain. Atau malah untuk membeli berbagai macam kebutuhan yang diperlukan karakter yang kitamiliki.

Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) adalah game online RPG terbaik di dunia saat ini. Di sini pemain bermain sebagai jagoan *pugb* dan menjelajahi, berpetualang ke penjuru dunia. Kelebihan dari PUBG, pemain bisa membentuk kelompok, berteman dan bertarung melawan musuh untuk bertahan menjadi yang terakhir.⁴³

Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) game paling populer di dunia dengan hampir 100 juta *subs criber* pada tahun 2018. Game milik Tencent ini pertama kali rilis pada November 2017. Kemudian, pelanggan PUBG mencapai 100 juta orang.

Ternyata peminat game *Player Unknown's Battle Grounds* (PUBG) di Indonesia juga cukup banyak, melihat antusias pengunjung yang banyak mendatangi stan *Player Unknown's Battle Grounds* Trading Card Game (PUBG TCG) di Indonesia Game Show, pada tanggal 12 November 2017 lalu. Stan ini tidak hanya menjual beberapa *merchandise* terbaru dari *game* MMORPG paling populer saat ini di dunia termasuk tentunya versi ekspansi, tapi pihak penyelenggara stan juga memberikan kesempatan pengunjung untuk beradu strategi dan kemahiran bermain PUBG.

Pemain game Indonesia juga lebih menyukai game online yang bersifat grinding, Grinding artinya ialah menaikkan level dengan cara membunuh musuh yang sama secara terus menerus, sampai naik level. Menurut saya ini tidak menambah kualitas dari pemain game itu sendiri. Pemain game Indonesia kurang suka dengan game online yang bersifat

⁴³<http://www.kotakgame.com/gamebox/detail.php?g=565&dt=565>, Diakses pada tanggal 21 September 2018, Pukul 21:15WIB

questing, yaitu menaikkan level dengan mengerjakan tugas-tugas tertentu. Questing lebih bermanfaat, karena pemain akan dipaksa untuk membaca (yang kebanyakan dalam bahasa Inggris) sehingga melatih kemampuan bahasa Inggris orang Indonesia.

BAB III

METODEOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Padangsidimpuan. Penelitian ini dilakukan dari bulan Oktober 2018 sampai dengan bulan Desember 2018.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif, yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan.¹

C. Sumber Data

Sumber data adalah subjek darimana data dapat diperoleh. Data yang dibutuhkan dalam tulisan ini terdiri dari dua macam sumber yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder, sumber data tersebut antara lain:

1. Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian dengan menggunakan alat pengukuran atau alat pengambilan langsung pada subjek sebagai informasi yang di cari.² Data primer disini merupakan data pokok penelitian yang diperoleh secara langsung dari Bank Muamalat cabang Padangsidimpuan dengan melakukan observasi, wawancara langsung, dan sebagainya.
2. Sumber data sekunder berasal dari bahan bacaan yang berupa dokumen-dokumen lain yang dibutuhkan untuk melengkapi data primer.³ Sumber data sekunder atau data pelengkap yang dibutuhkan dalam penelitian ini berasal dari dokumen Bank. Selain itu

¹Suharsimi Arikunto, *Management Penelitian* (Jakarta: PT. Asdi Mahasatya, 2005), h. 234.

² Saifuddin Azwar, *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), hlm 145.

³ S. Nasution, *Metode research*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003) hlm. 144.

data sekunder dapat di peroleh dari masyarakat sekitar. Data sekunder ini diambil dari penelitian lain yang sudah terlebih dahulu memiliki data tersebut, berupa catatan, dokumentasi, buku-buku yang relevan mengenai bank Muamalat Indonesia cabang Padangsidempuan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dan informasi dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. *Observasi*

yaitu teknik pengumpulan data dengan mengamati langsung terhadap objek penelitian. *Observasi* juga merupakan pengamatan dari pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti.⁴Dalam hal ini penulis mengadakan pengamatan langsung terhadap praktek jual beli gold pada game online jenis *Player Unknown's Battlegrounds* pada Sinsa PUGB , Padangsidempuan. Pengamatan ini dilakukan dengan cara mengamati/mengikuti jalannya permainan dari awal permainan sampai akhir pendapatan senjata. Serta mengamati proses penjualan gold yang dilakukan Aldion dengan pihak penjual dari luar negeri, kemudian mencatat hal-hal yang dianggap penting dan diperlukan dalam penelitian. Pengamatan yang dilakukan penulis dimulai pada tanggal 05 Desember 2009 - 25 Januari 2010, dalam waktu tersebut penulis beberapa kali mendatangi Sinsa PUGB sebagai tempat Obyek Penelitian. Sehingga dapat memperoleh kelengkapan data akurat yang sesuai dengan tujuan penelitian.

⁴Husaini Usman dan Purnomo Setiadi Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Jakarta:Bumi Aksara, 2003), cet. Ke-4, h. 54.

2. Wawancara

Yaitu teknik pengumpulan data dalam upaya menghimpun data yang akurat untuk keperluan melaksanakan proses pemecahan masalah tertentu dengan tanya jawab secara langsung yang bebas dan terbuka.⁵Wawancara dilakukan penulis terhadap pihak-pihak yang berperan aktif dalam permainan online yaitu Aldion Prabowo Alam selaku pemilik Sinsa PUGB sekaligus pemain yang memainkan *Player Unknown's Battlegrounds*.

3. *Studi Dokumentasi*, data-data yang diperlukan dicari, dikumpulkan, dibaca dan dipelajari dari sumber-sumber berupa arsip, buku, artikel, diktat dan lain-lain yang berhubungan dengan game online jenis *Player Unknown's Battlegrounds* (PUGB).

E. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

1. Teknik Pengolahan Data

Penelitian ini dilakukan dalam bentuk deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan objek sesuai dengan apa adanya dan sering disebut dengan penelitian non eksperimen.

Maka proses atau teknik pengolahan data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dalam bentuk deskriptif. Karena pada penelitian ini,peneliti tidak melakukan manipulasi data penelitian dan tujuan utama penelitian ini adalah menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek atau subjek yang diteliti secara tetap.⁶

2. Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat

⁵Wardi Bachtiar, *Metodologi Penelitian Ilmu Dakwah* (Jakarta: Logos, 1997), cet. Ke-1,hal. 78.

⁶ Sukardi, *Metodologi Penelitian Kompetensi dan Prakteknya*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2003), hlm. 157-158.

mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.⁷ Metode analisis data menggunakan teknik kualitatif deskriptif bertujuan menggambarkan secara sistematis mengenai apa yang terjadi di lapangan kemudian melakukan analisis dari hasil temuan tersebut dengan menyesuaikan antara temuan dan teori.

Analisis data adalah mengelompokkan membuat satu urutan, serta menyingkirkan data sehingga mudah untuk dibaca. Urutan pertama adalah membagi data atas kelompok atau kategori-kategori, seperti sesuai dengan masalah dan tujuan, harus lengkap, dan dapat dipisahkan sehingga dapat memecahkan masalah.⁸ Adapun proses analisis data dalam penelitian ini adalah:

- a. Mempelajari dan mengumpulkan seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber, yaitu dari wawancara, observasi, dokumen pribadi, dokumen resmi dan gambar.
- b. Reduksi data yaitu mengidentifikasi bagian terkecil yang ditemukan dalam data yang memiliki makna bila dikaitkan dengan focus dan masalah penelitian. Yakni memeriksa kelengkapan dan untuk mencari kembali yang masih kurang dan mengesampingkan yang tidak dibutuhkan.
- c. Menyusun data dalam satuan-satuan yaitu menyusun data menjadi suatu susunan kalimat yang sistematis.
- d. Mengkategorikana atau klasifikasi data yakni mengelompokkan data dari hasil observasi (pengamatan langsung) dan wawancara, berdasarkan jawaban responden terhadap pertanyaan yang diberikan peneliti.
- e. Mengadakan pemeriksaan keabsahan data agar data yang dihasilkan valid (benar).

⁷ Ibid., hlm. 244.

⁸ Moh Nazir, *Metode Penelitian*, (Bogor Selatan: Ghalia Indonesia, 2005), hlm. 358.

- f. Tahap penafsiran data, yakni menafsirkan data untuk diambil makna atau gambaran yang sesungguhnya.
- g. Penarikan kesimpulan, yakni merangkum pembahasan data menjadi beberapa kalimat yang singkat dan padat dan dapat dimengerti.⁹

F. Teknik Pengecekan dan Keabsahan Data

Dalam penelitian kualitatif temuan atau data penelitian dapat dinyatakan valid apabila tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan peneliti dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti. Dalam penelitian ini peneliti menguji keabsahan data yang diperoleh dengan:

1. Uji *kredibilitas*

Uji *kredibilitas* perlu dilakukan dalam penelitian untuk mengetahui tingkat kepercayaan terhadap data hasil penelitian.¹⁰ Ada beberapa cara yang dapat dilakukan dalam melakukan uji *kredibilitas* dan penelitian. Diantaranya perpanjangan pengamatan, meningkatkan ketekunan, triangulasi sumber, triangulasi teknik, triangulasi waktu, dan menggunakan bahan referensi. Namun dalam penelitian ini peneliti menggunakan bahan referensi sebagai bahan pendukung untuk membuktikan kebenaran data yang diperoleh.

2. Uji *Transferability*

Uji *Transferability* bertujuan untuk menentukan derajat ketepatan atau dapat diterapkannya data hasil penelitian ke populasi dimana sampel tersebut diambil.¹¹ Hal ini dimaksudkan untuk meyakinkan pembaca laporan peneliti tentang kebenaran data tersebut. Dalam membuat laporan peneliti harus memberikan uraian yang rinci, jelas, sistematis, dan dapat dipercaya.

⁹ *Ibid.*, hlm., 190.

¹⁰ Muhammad, *Metodologi Penelitian Ekonomi Islam*, (Jakarta: PT. Rajawali Pers, 2008), hlm. 103

¹¹ *Ibid.*, hlm. 468.

3. Uji *Dependability*

Uji *Dependability* dimaksudkan untuk memeriksa kebenaran hasil penelitian dengan mengadakan audit terhadap keseluruhan proses penelitian.¹² Karena sering terjadi peneliti dapat memberikan data tanpa harus terjun ke lapangan. Hal ini dilakukan untuk menghindari adanya penipuan, artinya seorang peneliti harus dapat menunjukkan jejak aktivitas ke lapangannya.

4. Uji *Komfirmability*

Uji *Komfirmability* penelitian dalam penelitian disebut dengan uji obyektivitas penelitian. Suatu penelitian dikatakan obyektif apabila hasil penelitian tersebut telah disepakati banyak orang.¹³ Hal ini bertujuan agar jangan sampai ada data hasil penelitian tetapi tidak ada prosesnya.

¹² *Ibid.*, hlm. 469.

¹³ *Ibid.*, hlm. 470

BAB IV

ANALISA HUKUM ISLAM TENTANG JUAL BELI SENJATA PADA GAME ONLINE JENIS *PLAYER UNKNOWN'S BATTLE GROUNDS*(PUBG)

A. Pandangan Hukum Islam Tentang Jual Beli Online

Jual beli merupakan suatu kegiatan yang dihalalkan dalam syariat Islam sebagaimana dijelaskan dalam beberapa ayat al-Quran yang menjelaskan tentang jual beli yang telah dikemukakan penulis pada bab sebelumnya. Kehalalan transaksi ini dilandaskan pada rukun dan syarat yang telah ditentukan seperti harus adanya ijab dan qabul, ada barang yang diperjualbelikan, ada pihak yang melakukan jual beli dan ada alat tukar dalam transaksi jual beli. Jumhur ulama semuanya mengacu pada rukun dan syarat di atas walaupun ada beberapa ulama yang tidaksependapat.⁴³

Dengan berkembangnya kemajuan zaman, yang ditandai dengan majunya ilmu pengetahuan dan teknologi, membawa manusia pada perubahan secara signifikan. Contoh kecil, perkembangan teknologi elektronik yang berlangsung sangat pesat akhir-akhir ini, telah mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan masyarakat, bagaimana tidak, jika adanya digunakan sebagai alat transaksi bisnis jarak jauh (*E-Commerce / non face*), yang hanya melakukan pertukaran data. Hal ini diakibatkan dengan adanya kemajuan teknologi yang mempermudah kegiatan transaksi jualbeli.⁴⁴

⁴³Rachmat Syafie, *Fiqh Muamalah*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2006), hal. 75.

⁴⁴*Ibid.*, hal. 77.

Pelaksanaan transaksi bisnis *e-commerce*, secara sekilas hampir serupa dengan transaksi *as-salam* dalam hal pembayaran dan penyerahan komoditi yang dijadikan sebagai objek transaksi. Oleh karena itu, untuk menganalisis dengan jelas apakah transaksi dalam *e-commerce* melalui internet tersebut dapat disejajarkan dengan prinsip-prinsip transaksi yang ada dalam transaksi *as-salam* maka masing- masing dapat dicermati melalui pihak-pihak yang terlibat dalam transaksi, proses pernyataan kesepakatan transaksi dan melalui objek transaksi.⁴⁵

Kemajuan teknologi informasi dan telekomunikasi ini jelas dirasakan manfaatnya oleh kalangan pelaku bisnis. Manfaat diartikan sebagai akumulasi dari kemudahan yang didapat dari internet, khususnya dalam berbisnis. Keuntungan bisnis di internet antara lain memudahkan komunikasi intern dan ekstern, globalisasi bisnis dan keunggulan kompetitif, mengurangi biaya komunikasi dan mendapat *feedback*, memperluas jaringan kerja sama, marketing, dan sales, memudahkan pencarian informasi yang cepat dan murah, dapat mempelajari perilaku *visitor*, menambah *image* atau *performance* perusahaan, dan *website* adalah *showroom* termurah dan paling praktis. Secara sederhana, proses *e-commerce* dapat dilakukan dengan cara konsumen berkunjung ke *website merchant* untuk melihat memilih produk yang diinginkan. Lalu, konsumen setuju untuk membeli di merchant dan memberi instruksi pembelian online ke *merchant*. Setelah itu, prinsip pembayarannya tidak jauh berbeda dengan dunia nyata, hanya saja semua metode yang ditawarkan menggunakan teknologi canggih. Cara

⁴⁵*Ibid.*, Hal. 78.

pembayaran yang digunakan antara lain melalui transfer ATM (Automatic Teller Macine), pembayaran tanpa perantara, pembayaran dengan pihak ketiga (kartu kredit/cek), *micropayment* (uang receh), *electronic money* (*e- money*) atau *Anonymous digital cash*.

Yang membedakan bisnis online dengan bisnis offline yaitu proses transaksi (akad) dan media utama dalam proses tersebut. Akad merupakan unsur penting dalam suatu bisnis. Secara umum, bisnis dalam Islam menjelaskan adanya transaksi yang bersifat fisik, dengan menghadirkan benda tersebut ketika transaksi, atau tanpa menghadirkan benda yang dipesan, tetapi dengan ketentuan harus dinyatakan sifat benda secara konkret, baik diserahkan langsung atau diserahkan kemudian sampai batas waktu tertentu, seperti dalam transaksi *as-salam* dan transaksi *al-istishna*. Transaksi *as-salam* merupakan bentuk transaksi dengan sistem pembayaran secara tunai/disegerakan tetapi penyerahan barang ditangguhkan. Sedang transaksi *al-istishna* merupakan bentuk transaksi dengan sistem pembayaran secara disegerakan atau secara ditangguhkan sesuai kesepakatan dan penyerahan barang yang ditangguhkan.

Ada dua jenis komoditi yang dijadikan objek transaksi online, yaitu barang/jasa non digital dan digital. Transaksi online untuk komoditi non digital, pada dasarnya tidak memiliki perbedaan dengan transaksi *as-salam* dan barangnya harus sesuai dengan apa yang telah disifati ketika bertransaksi. Sedangkan komoditi digital seperti *ebook*, *software*, *script*, data, dll yang masih dalam bentuk

file (bukan CD) diserahkan secara langsung kepada konsumen, baik melalui *email* ataupun *download*. Hal ini tidak sama dengan transaksi *as-salam* tapi seperti transaksi jual beli biasa.⁴⁶

Mengenai komoditi yang dijadikan sebagai salah satu objek transaksi dalam transaksi *e-commerce* dapat berupa apa saja (baik itu komoditi yang legal maupun illegal untuk diperdagangkan menurut Islam), tergantung pada penawaran pihak *merchant*. Hal ini disebabkan selama ini internet diasosiasikan sebagai media tanpa batas. Dimensi ruang, birokrasi, waktu, keamanan dan tembok struktural yang selama ini ada di dunia nyata dengan mudah ditembus oleh teknologi informasi. Oleh karena itu, disamping komoditi yang memang legal juga terdapat komoditi yang illegal menurut Islam untuk diperdagangkan, seperti minuman keras. Hal ini tergantung kepada *consumer* sendiri dalam mencermati jenis komoditi apa dan bagaimana yang akan dibeli.⁴⁷

Mengacu pada pemaparan dalam bab sebelumnya mengenai jual beli online, maka menurut analisa penulis transaksi online dibolehkan menurut hukum Islam dengan ketentuan rukun dan syarat harus dipenuhi serta sesuai dengan prinsip-prinsip yang ada dalam perdagangan menurut Islam, khususnya dianalogikan dengan prinsip transaksi *as-salam*, kecuali pada barang/jasa yang tidak boleh untuk diperdagangkan sesuai syariat Islam. Walaupun pembolehan transaksi jual beli online ini tidak dibakukan dengan adanya undang-undang atau fatwa MUI

⁴⁶Gufron A, Mas'ud, *Fiqh Muamalah Konstektual*, Cet I, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002), hal. 73.

⁴⁷*Ibid.*, hal. 75.

yang menghalalkan jual beli online.

Hukum dasar bisnis online sama seperti akad jual beli dalam akad *as-salam* (bagi komoditi *non digital*), ini diperbolehkan dalam Islam. Yang membedakan hanyalah media yang digunakan. Jika dalam transaksi jual beli biasa pembeli dan penjual bertemu langsung dalam satu majelis dan bertatap muka sedangkan dalam transaksi jual beli online pembeli dan penjual dipertemukan dalam satu majelis namun tidak bertatap muka yaitu internet.

B. Persamaan dan Perbedaan Transaksi *as salam* dan *e-commerce*

Dalam transaksi *e-commerce* melalui internet dengan transaksi *as-salam* terdapat persamaan dan perbedaan, yaitu:⁴⁸

- a. Subjek transaksi antara kedua transaksi adalah sama yaitu penjual dan pembeli yang di dalam transaksi *e-commerce* melalui internet sering disebut *merchant/seller* dan *buyer/consumer/customer*, dan dalam transaksi *as-salam* diistilahkan dengan *rab as-salam* (السلّم رب) atau *al-muslim* (المسلم) dan *al-muslim ilaih* (اليه المسلم)
- b. Dalam transaksi *e-commerce* melalui internet dan transaksi *as-salam* mengharuskan adanya pernyataan kesepakatan. Kesepakatan dilakukan dengan pernyataan yang dapat dipahami maksudnya oleh kedua belah pihak yang melakukan transaksi, seperti dalam bentuk perkataan, isyarat maupun dalam bentuk tulisan.

⁴⁸Haris Faulidi Asnawi, *Transaksi Bisnis E-commerce Perspektif Islam*, hal. 157-159

- c. Pembayaran/harga dalam transaksi *e-commerce* melalui internet dan transaksi *as-salam* dibayarkan segera atau didahulukan. Dalam transaksi *e-commerce* melalui internet adanya pihak lain yang terlibat dalam transaksi sebagai pendukung selain penjual dan pembeli yang dapat dianggap sebagai saksi dan wakil dalam melakukan pembayaran merupakan suatu keharusan dan penting karena dalam melakukan transaksi mereka tidak saling bertemu *face to face*. Para pihak itu adalah *payment gateway*, *acquirer* dan *issuer*. Sedangkan dalam transaksi *as-salam* keberadaan saksi dan wakil bukan suatu keharusan tapi apabila diperlukan hal tersebut tidak akan merusak atau membatalkan transaksi, bahkan untuk keberadaan saksi sangat dianjurkan dalam transaksi *as-salam*.
- d. Pernyataan kesepakatan dalam transaksi *online* dinyatakan melalui media elektronik dan internet. Dalam transaksi *as-salam* pernyataan kesepakatan dapat dilakukan dengan berbagai cara yang dapat dipahami maksudnya oleh kedua pihak yang melakukan transaksi.
- e. Komoditi yang dijadikan sebagai salah satu objek transaksi dalam transaksi *e-commerce* melalui internet dapat berupa apa saja (baik itu komoditi yang legal maupun illegal untuk diperdagangkan menurut Islam), sedang dalam transaksi *as-salam* komoditi yang dijadikan sebagai salah satu objek transaksi harus komoditi yang legal untuk diperdagangkan menurut Islam.
- f. Dalam transaksi *as-salam*, penyerahan komoditi yang dijadikan sebagai salah satu objek transaksi harus ditangguhkan sampai batas waktu kemudian. Sedangkan dalam transaksi *e-commerce* melalui internet, untuk komoditi digital

diserahkan langsung, setelah transaksi, melalui internet oleh penjual kepada pembeli dan untuk komoditi non-digital tidak dapat diserahkan langsung, setelah transaksi, melalui media internet namun dikirimkan melalui jasa kurir sesuai dengan kesepakatan spesifikasi komoditi, waktu dan tempat penyerahan.

- g. Transaksi *e-commerce* melalui internet –kecuali pada komoditi digital dan komoditi yang tidak dibenarkan untuk diperdagangkan menurut Islam pada dasarnya sama dengan ketentuan yang ada dalam transaksi *as-salam*, yaitu pembayaran dilakukan dimuka dan komoditi diserahkan kemudian sampai batas waktu tertentu. Walaupun terdapat perbedaan dalam mekanisme transaksi karena dalam transaksi *e-commerce* melalui internet menuntut adanya pihak-pihak lain yang terlibat dalam transaksi, tapi hal tersebut tidak bertentangan dengan prinsip-prinsip yang ada dalam Islam dan transaksi *as-salam* itu sendiri. Untuk komoditi digital tidak bisa dikategorikan ke dalam transaksi *as-salam*, karena komoditi digital diserahkan langsung melalui internet kepada pembeli pada waktu transaksi. Namun pada prinsipnya hal tersebut tidak bertentangan dengan prinsip yang ada dalam perdagangan secara Islam. Transaksi ini dapat dikategorikan seperti jual beli biasa hanya saja semua kegiatan transaksi dilakukan melalui media internet.

Para ulama telah menyepakati bahwa perniagaan adalah pekerjaan yang dibolehkan, dan kesepakatan ini telah menjadi suatu bagian dari syari'at Islam yang telah diketahui oleh setiap orang.⁸ Sebagaimana telah disebutkan di atas bahwa hukum asal mu'amalah adalah al-ibaahah (boleh) selama tidak ada dalil

yang melarangnya. Namun demikian, bukan berarti tidak ada rambu-rambu yang mengaturnya. Sebagai pijakan dalam berbisnis online, kita juga harus mengetahui dan memperhatikan hal-hal yang menjadi larangan dalam bertransaksi jual beli online, yaitu :⁴⁹

1. Sistemnya haram, seperti money gambling. Judi itu haram baik di darat maupun di udara (online).
2. Barang/jasa yang menjadi objek transaksi adalah barang yang diharamkan, seperti narkoba, video porno, online sex, pelanggaran hak cipta, situs-situs yang bisa membawa pengunjung ke dalam perzinaan.
3. Karena melanggar perjanjian (TOS) atau mengandung unsur penipuan. Dan lainnya yang tidak membawa kemanfaatan tapi justru mengakibatkan kemudharatan.

Transaksi online diperbolehkan menurut Islam selama tidak mengandung unsur-unsur yang dapat merusaknya seperti riba, kezhaliman, penipuan, kecurangan dan yang sejenisnya serta memenuhi rukun-rukun dan syarat-syarat didalam jual belinya. Seperti dalam hadis Nabi Saw :

بْنِ اللَّهِ عَبْدِ عَنْ نَجِيحِ أَبِي ابْنِ أَخْبَرَنَا عَلِيَّةُ بِنْتُ إِسْمَاعِيلَ أَخْبَرَنَا زُرَّارَةُ بِنْتُ عَمْرٍو حَدَّثَنَا عَلَيْهِ اللَّهُ صَلَّى اللَّهُ رَسُولُ قَدِمَ قَالَ عَنْهُمَا اللَّهُ رَضِيَ عِبَّاسِ ابْنِ عَنِ الْمِنْهَالِ أَبِي عَنْ كَثِيرِ شَكَّ ثَلَاثَةً أَوْ عَامِينَ قَالَ أَوْ وَالْعَامِينَ الْعَامِ الثَّمْرِ فِي يُسْلِفُونَ وَالنَّاسُ الْمَدِينَةَ وَسَلَّمْ مُحَمَّدٌ حَدَّثَنَا مَعْلُومٌ وَوَزْنِ مَعْلُومٍ كَيْلٍ فِي فَلْيُسْلِفْ تَمْرٍ فِي سَلَفَ مَنْ فَقَالَ إِسْمَاعِيلُ مَعْلُومٌ وَوَزْنِ مَعْلُومٍ كَيْلٍ فِي بِهِذَا نَجِيحِ أَبِي ابْنِ عَنِ إِسْمَاعِيلَ أَخْبَرَنَا

⁴⁹*Ibid.*, Hal. 79.

“Telah menceritakan kepada kami 'Amru bin Zurarah telah mengabarkan kepada kami Isma'il bin 'Ulayyah telah mengabarkan kepada kami Ibnu Abi Najih dari 'Abdullah bin Katsir dari Abu Al Minhal dari Ibnu 'Abbas radliallahu 'anhuma berkata: *Ketika Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam tiba di Madinah orang-orang mempraktekan jual beli buah-buahan dengan sistim salaf, yaitu membayar dimuka dan diterima barangnya setelah kurun waktu satu atau dua tahun kemudian atau katanya dua atau tiga tahun kemudian. Isma'il ragu dalam hal ini. Maka Beliau bersabda: "Siapa yang mempraktekan salaf dalam jual beli buah-buahan hendaklah dilakukannya dengan takaran dan timbangan yang diketahui (pasti) "*.

Adapun proses jual beli yang dilakukan Sinsa PUBG dalam pembelian senjata pada permainan game online jenis *Player Unknown's Battle Grounds* (PUBG) adalah dengan cara membeli *gold* atau *voucher* secara online dengan komoditi digital, artinya objek/ komoditi diserahkan langsung melalui internet kepada pembeli pada waktu transaksi berlangsung. Transaksi ini dapat dikategorikan seperti jual beli biasa karena *gold* dan *voucher* diserahkan langsung oleh pihak Sinsa PUBG kepada pembeli pada saat transaksi berlangsung, hanya saja semua kegiatan transaksi dilakukan melalui media internet. Pihak Sinsa PUBG akan mengirim *gold* dan *voucher* kepada pembeli setelah mereka berinteraksi via email atau *chatting* sehingga menghasilkan sebuah kesepakatan untuk melanjutkan jual beli, jika kesepakatan sudah tercapai maka *gold* dan *voucher* diserahkan langsung pada

saat itu juga dan dalam hitungan menit *gold* dan *voucher* pun sudah berpindah tangan.

Secara sederhana jual beli online dipandang seperti layaknya perdagangan dalam Islam, maka dapat dianalogikan bahwa pertama penjualnya (Sinsa PUBG) adalah *merchant* (Internet Service Provider atau ISP), sedangkan pembelinya akrab dipanggil customer. Kedua, obyek (dalam hal inisenjata) adalah barang dan jasa yang ditawarkan dengan berbagai informasi, profile, mencantumkan harga, dan terlihat gambar barangnya. Dan ketiga, Sighat (ijab-qabul) dilakukan dengan *payment gateway* yaitu *system/software* pendukung (otoritas dan monitor) bagi *acquirer*, serta berguna untuk *service online*.

C. Proses Jual Beli Senjata Pada Game Online Jenis *Player Unknown's Battle Grounds* (PUBG)

Game merupakan permainan yang sering dilakukan oleh beberapa orang dalam memenuhi kebutuhan hidupnya sebagai sarana hiburan. Seperti halnya permainan lainnya, game online merupakan permainan yang dilakukan dengan menggunakan fasilitas internet dan komputer. Salah satu game online terpopuler yang banyak menyita perhatian *gammer* adalah game online jenis *Player Unknown's Battle Grounds* (PUBG). *Gold* merupakan mata uang yang diakui dalam permainan game online jenis ini, *gold* didapat sesuai kerja keras pemain dalam bermain menyusun strategi. Secara sistematis proses *game online* jenis PUBG adalah sebagaimana berikut:

1. Membuat *account* pribadi yang kemudian *log in* ke PUGB.
2. Membuat karakter, yang mana terdapat dua pilihan ras/golongan, laki-laki atau perempuan.
3. Kehidupan di dunia PUGB tidak jauh berbeda dengan kehidupan nyata, dalam dunia ini kita dapat berinteraksi dengan orang lain, tetangga, orang baru dikenal, dapat pula melakukan transaksi jual beli atau membeli barang-barang yang kita inginkan yang dilakukan di satu tempat yaitu di *game shop* yang bertempat di dalam *game*.
4. *Game shop* merupakan tempat transaksi jual beli dilakukan. Jika barang yang dibeli dengan *gold* belum cukup maka pembelian *gold* dengan uang tunai atau pulsa dan apabila pembelian berhasil maka jumlah *gold* yang dimilikipun bertambah.
5. Setelah permainan mencapai level 100, Permainan berakhir pada level 100, dan *gold* yang dihasilkan sesuai dengan kerja keras *gammer* dalam bermain.
6. Transaksi untuk membeli senjata dilakukan dengan cara pembelian *gold* atau *voucher*. *Gammer* yang hendak membelisenjatanya harus membuat ATM, atau transfer pulsa terlebih dahulu dengan pembeli di *game shop* dalam *game*. Pembeli *gold* atau *voucher* ini biasanya para Bandar dari luar Negeri.

D. Analisa Hukum Islam Tentang Jual Beli Senjata Pada Game Online Jenis *Player Unknown's Battle Grounds (PUBG)*

Islam merupakan agama yang sangat sempurna dan sangat rinci. Semua aturan manusia dalam kehidupan ini diatur dalam kitab al-Quran yang dijadikan sebagai pedoman dan peta jalan hidup manusia. Selain al-Quran, Islam menjadikan sunnah nabi Muhammad SAW sebagai dasar dalam mengambil keputusan memecahkan masalah yang terjadi dalam kehidupan manusia.

Kehidupan manusia terus berjalan seiring dengan kemajuan zaman dan teknologi yang digunakan. Dengan demikian maka akan banyak hal yang terjadi diluar dari perilaku pada zaman nabi terdahulu. Oleh karena itu, Islam mengatur hal ini dalam ketentuan syariat Islam yang akan menghasilkan hukum dalam mengatur kehidupan manusia. Jika secara eksplisit kegiatan yang bersangkutan tidak dijelaskan dalam al-Quran dan as-sunnah maka Islam memperbolehkan dengan jalan penetapan hukum yang lain yaitu ijma'. Sehingga dengan adanya ijma' para ulama ini, bisa dijadikan sebagai dasar hukum Islam dan bukan berarti meniadakan al-Quran dan as- Sunnah karena hasil hukum ijma' ini harus berlandaskan pada al-Quran dan as- sunah.

Begitu pula dengan kegiatan muamalah yang diatur oleh hukum Islam dalam bentuk fiqih muamalah. Salah satu kegiatan muamalah adalah jual beli. Secara eksplisit dan jelas kegiatan jual beli telah dihalalkan oleh Allah yang dijelaskan dalam Q.S al-Baqarah ayat 275, al-Baqarah ayat 198, an-Nisa ayat 29 dan lainnya. Ayat-ayat ini hanya menjelaskan secara global, sedangkan as-sunnah akan

memperinci proses apa saja yang diperbolehkan dan dilarang dalam jual beli. Dengan kemajuan zaman, proses jual beli yang belum dilakukan oleh Nabi akan diputuskan menurut hukum Islam secara Ijtihad.

Berdasarkan uraian sebelumnya, bahwa objek penelitian penulis adalah berupa jual beli senjata pada game online jenis *Player Unknown's Battle Grounds* (PUGB) dilakukan studi kasus pada Game Online Sinsa PUGB. Dan hasil analisa penulis adalah sebagaimana berikut:

Pertama, dalam rukun jual beli ditetapkan bahwa rukun jual beli yang disepakati oleh jumbuh ulama adalah ada orang yang berakad atau *almuta'qidain* (penjual dan pembeli), ada *shighat* (lafal ijab dan qabul), ada barang yang dibeli, dan ada nilai tukar pengganti barang.⁵⁰ Dan dalam jual beli *gold* yang dilakukan oleh sinsa PUBG sudah terlihat jelas bahwa game penjual dan gammer sebagai pembeli.

Sighat (ijab-kabul) dilakukan dengan *payment gateway* yaitu *sistem/software* pendukung (otoritas dan monitor) bagi *acquirer*, serta berguna untuk *service online*. Selanjutnya adanya barang telah dipenuhi dengan adanya *gold* sebagai objek yang diperjual belikan dan mata uang dollar yang digunakan dalam transaksi ini adalah nilai tukar pengganti barang (*gold*).

Kedua, dalam pemenuhan syarat jual beli dapat dijelaskan bahwa: *pertama*, orang yang melakukan akad jual beli haruslah orang yang berakal baligh dan

⁵⁰M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi Dalam Islam*, (Bandung, PT Raja Grafindo Persada, 2004), hal. 231.

dilakukan oleh orang yang berbeda artinya seseorang tidak dapat bertindak sebagai pembeli dan penjual dalam waktu yang bersamaan.⁵¹ Adapun penjualan *gold* dilakukan oleh seorang *gammer* dan bandar *gold* yang berakal dan sudah dewasa. *Kedua*, syarat yang terkait dengan ijab qabul adalah orang yang melakukannya telah akil baligh dan berakal (Jumhur ulama) atau telah berakal (ulama madzhab Hanafiyah), kabul sesuai dengan ijab. Contohnya: “*Saya jual sepeda ini dengan harga sepuluh ribu*”, lalu pembeli menjawab: “*Saya beli dengan harga sepuluh ribu*”, ijab dan kabul dilakukan dalam satu majelis. Maksudnya kedua belah pihak yang melakukan akad jual beli hadir dan membicarakan masalah yang sama. Ijab kabul yang dilakukan Sinsa PUBG dan pembeli dilakukan tidak dengan cara lisan, akan tetapi dengan cara tulisan yaitu *chatting* yang didukung oleh *sistem/software* di internet dan berada dalam satu majelis, yaitu internet meskipun tidak saling bertatap muka.

Selanjutnya adalah mengenai syarat yang terkait dengan barang/ objek yang diperjualbelikan, pada bab sebelumnya telah dijelaskan bahwa syarat barang yang diperjualbelikan menurut imam Syafi’i adalah barang itu suci, maka tidak sah menjual barang najis, dapat dimanfaatkan secara *syara’*, dapat diserahkan terimakan, maka tidak sah menjual barang yang terbang di udara, ikan yang masih di air (belum ditangkap), atau harta rampasan (jarahan), barang itu diakad oleh orang yang memiliki wewenang penuh. Maka tidak sah menjual barang yang masih tersangkut dengan hak orang lain, barang itu diketahui oleh kedua belah pihak,

⁵¹*Ibid.*, hal. 235.

baik zat, ukuran maupun sifatnya.

Adapun senjata menurut analisa penulis adalah barang yang berwujud digital dan didapat dari hasil pembelian yang bisa dikategorikan sebagai pembelian barang yang hasil pembelian belum tentu senjata yang diinginkan didapatkan di dalam kotak yang di beli. dimana tidak adanya kejelasan yang pasti dalam kotak yang di beli dengan harapan kita hukumnya tidak halal. Dalam Islam untuk melakukan jual beli, hal yang terpenting adalah mencari barang yang halal dan dengan jalan yang halal pula. Artinya mencari barang yang halal untuk diperjualbelikan atau diperdagangkan dengan cara yang sejujur-jujurnya. Jika barang yang diperjual belikan tidak sesuai dengan yang tersebut di atas, artinya tidak mengindahkan peraturan- peraturan jual beli, perbuatan dan barang hasil jual beli yang dilakukannya haram hukumnya. Haram dipakai dan haram dimakan sebab tergolong perbuatan bathil (tidak sah). Yang termasuk perbuatan bathil menurut mazhab Syafi'iyah adalah:

1. Penipuan (*khid'ah*)
2. Perampasan (*ghasab*)
3. Makan riba (*aklurriba*)
4. Pengkhianatan (khianatpenggelapan)
5. Perjudian (*maisir*)
6. Suapan (*risywah*)
7. Berdusta (*kidzib*)
8. Pencurian (*syirqah*)

Semua hasil yang diperoleh dengan jalan tersebut hukumnya haram dipakai, haram dimakan dan dipergunakan sudah ditentukan di dalam al-Quran yang berbunyi: Q.S *Al-Baqarah* : 275

الَّذِينَ يَأْكُلُونَ الرِّبَا لَا يَقُومُونَ إِلَّا كَمَا يَقُومُ الَّذِي يَتَخَبَّطُهُ الشَّيْطَانُ

مِنَ الْمَسِّ ذَٰلِكَ بِأَنَّهُمْ قَالُوا إِنَّمَا الْبَيْعُ مِثْلُ الرِّبَا وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ

الرِّبَا فَمَنْ جَاءَهُ مَوْعِظَةٌ مِّن رَّبِّهِ فَانْتَهَىٰ فَلَهُ مَا سَلَفَ وَأَمْرُهُ إِلَى اللَّهِ

وَمَنْ عَادَ فَأُولَٰئِكَ أَصْحَابُ النَّارِ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ ﴿٢٧٥﴾

”Orang-orang yang Makan (mengambil) riba tidak dapat berdiri melainkan seperti berdirinya orang yang kemasukan syaitan lantaran (tekanan) penyakit gila. Keadaan mereka yang demikian itu, adalah disebabkan mereka berkata (berpendapat), Sesungguhnya jual beli itu sama dengan riba, Padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. orang-orang yang telah sampai kepadanya larangan dari Tuhannya, lalu terus berhenti (dari mengambil riba), Maka baginya apa yang telah diambilnya dahulu (sebelum datang larangan); dan urusannya (terserah) kepada Allah. orang yang kembali (mengambil riba), Maka orang itu adalah penghuni-penghuni neraka; mereka kekal di dalamnya.

Surah al-Baqarah ayat 198 disebutkan :

لَيْسَ عَلَيْكُمْ جُنَاحٌ أَنْ تَبْتَغُوا فَضْلًا مِّن رَّبِّكُمْ ۚ فَإِذَا أَفَضْتُمْ مِّنْ

عَرَفَتٍ فَأَذْكُرُوا اللَّهَ عِندَ الْمَشْعَرِ الْحَرَامِ ۖ وَاذْكُرُوهُ كَمَا هَدَيْتُمْ وَإِنْ

كُنْتُمْ مِّن قَبْلِهِ لَمِن الضَّالِّينَ ﴿١٩٨﴾

Artinya :

“Tidak ada dosa bagimu untuk mencari karunia (rezki hasil perniagaan) dari Tuhanmu. Maka apabila kamu telah bertolak dari 'Arafat, berdzikirlah kepada Allah di Masy'arilharam dan berdzikirlah (dengan menyebut) Allah sebagaimana yang ditunjukkan-Nya kepadamu; dan Sesungguhnya kamu sebelum itu benar-benar Termasuk orang-orang yang sesat.”

Jual beli dalam Islam mempunyai tiga prinsip utama yaitu melarang pemilikan atau pengelolaan harta yang terlarang haram (*dzatiyyah*-nya); terlarang dalam cara dan proses memperoleh atau mengelola dan mengembangkannya dan terlarang pada dampak pengelolaan dan pengembangannya jika merugikan pihak lain (ada pihak yang menganiaya dan teraniaya). Dan jual beli senjata pada game online jenis PUBG ini mengandung prinsip kedua yaitu terlarang cara dan proses memperolehnya melalui permainan dan mengembangkannya melalui dunia maya yang mengandung unsur ketidakjelasan, maka hukum jual beli tersebut menjadi tidak sah.

Mengenai syarat yang terakhir yaitu terkait dengan syarat nilai tukar (harga barang). Ulama fikih mengemukakan syarat *ats-tsam* (harga) sebagai berikut:

1. Harga yang disepakati kedua belah pihak harus jelas jumlahnya.
2. Dapat diserahkan pada waktu akad (transaksi), sekalipun secara hukum seperti pembayaran dengan cek atau kartukredit.
3. Apabila jual beli itu dilakukan secara *barter*, maka barang yang dijadikan nilai tukar bukan barang yang diharamkan *syara'*.

Dalam transaksi jual beli senjata yang dilakukan Sinsa PUBG terdapat kebutuhan transaksi pada masing-masing pelaku, penjual membutuhkan uang rupiah untuk kelangsungan hidupnya di dunia nyata, begitu pun pembeli membutuhkan senjata untuk menempuh level selanjutnya dalam permainan.

Secara umum berdasar pada uraian sebelumnya bahwa analisa hukum Islam tentang jual beli senjata pada game online jenis PUBG ini dinyatakan tidak sah menurut hukum Islam, karena barang yang diperjual belikan adalah barang haram yang didapat dari hasil penipuan. Meskipun rukun dan syarat terpenuhi akan tetapi keabsahan itu rusak akibat barang yang diperjual belikan bukan barang yang diperbolehkan menurut hukum Islam.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dari permasalahan ini, maka dapat ditarik kesimpulan:

1. Transaksi *e-commerce* melalui internet (kecuali pada komoditi digital dan komoditi yang tidak dibenarkan untuk diperdagangkan menurut Islam) pada dasarnya sama dengan ketentuan yang ada dalam transaksi *as-salam*, yaitu pembayaran dilakukan dimuka dan komoditi diserahkan kemudian sampai batas waktu tertentu. Walaupun terdapat perbedaan dalam mekanisme transaksi karena dalam transaksi *e-commerce* melalui internet menuntut adanya pilihan pihak-pihak lain yang terlibat dalam transaksi, tapi hal tersebut tidak bertentangan dengan prinsip-prinsip yang ada dalam Islam dan transaksi *as-salam* itu sendiri. Untuk komoditi digital tidak bisa dikategorikan ke dalam transaksi *as-salam*, karena komoditi digital diserahkan langsung melalui internet kepada pembeli pada waktu transaksi. Namun pada prinsipnya hal tersebut tidak bertentangan dengan prinsip yang ada dalam perdagangan secara Islam. Transaksi ini dapat dikategorikan seperti jual beli biasa hanya saja semua kegiatan transaksi dilakukan melalui mediainternet.
2. Proses transaksi jual beli senjata dalam game online dilakukan dengan cara jual beli online, melalui lembaga keuangan bank yang seperti *Liberty*

Reserve (sebuah Bank Online yang digunakan untuk bertransaksi jual beli gold) pembelian penjual dipertemukan dalam dunia maya dan komoditi (gold) diserahkan langsung pada waktu transaksi karena komoditi yang diperjual belikan berupa digital/maya. Transaksi ini tidak jauh berbeda dengan proses jual beli yang dilakukan di dunia nyata.

3. Analisa hukum Islam tentang jual beli senjata pada game online jenis PUBG ini dinyatakan tidak sah menurut hukum Islam, karena barang yang diperjual belikan merupakan barang haram yang didapat dari hasil perjudian. Meskipun rukun dan syarat dalam jual beli terpenuhi akan tetapi keabsahan itu rusak akibat barang yang diperjual belikan bukan barang yang diperbolehkan menurut hukum Islam.

B. Saran-saran

1. Dalam transaksi *e-commerce* melalui internet peranan infrastruktur pendukung sangat diperlukan untuk membangun kepercayaan di antara pihak-pihak yang bertransaksi. Karena itu bagi para pelaku bisnis *e-commerce* hendaknya memperhatikan keamanan dalam transaksi, teknologi yang digunakan dan harus selalu diperbarui dengan mengikuti perkembangan teknologi, memberikan pelayanan sebaik mungkin pada konsumen dan memperhatikan aspek hukum dan aspek moral dalam masalah transaksi. Bagi para consumer sebelum melakukan transaksi *e-commerce* melalui internet hendaknya berhati-hati dalam melakukan transaksi, seperti dengan mengecek sistem keamanan yang dimiliki

oleh merchant, memiliki wawasan dan pengetahuan tentang komoditi yang tidak sesuai dengan norma-norma yang ada, dan juga mengecek dengan jelas mengenai tanggal pengiriman dan penyerahan komoditi agar perselisihan dapat dihindari.

2. Seiring dengan pesatnya teknologi internet dewasa ini, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan. Karena itu bagi individu yang memanfaatkan fasilitas internet, hendaknya memperhatikan baik dan buruknya jenis hiburan yang digunakan. Individu hendaknya memiliki pengetahuan dan wawasan tentang hiburan yang tidak sesuai dengan norma-norma yang ada khususnya dalam agama Islam, terlebih lagi untuk hiburan yang dijadikan ajang berbisnis mencari keuntungan.
3. Keberadaan internet dan kegiatan bisnis yang dilakukan di dalamnya harus dicermati oleh para pihak yang berwenang. Dengan adanya suatu peraturan perundangan yang mengatur kegiatan bisnis melalui internet diharapkan dapat memacu pertumbuhan bisnis internet di Indonesia. Adanya suatu peraturan perundangan khususnya fatwa MUI mengenai hal ini akan memberikan kepastian hukum dan ketenangan bagi para pelaku bisnis.

DAFTAR PUSTAKA

Ade Darimi, *Kitab Sembilan Imam Bab: Penjual dan Pembeli ada Kesempatan Memilih*, Selama Belum Berpisah No. Hadist 243

Gufran Mas'ud, *Fiqh Muamalah Konstektual, Chat 1*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002.

Hamza Yaqub, *Kode Etik Dagang Menurut Hukum Islam: Pola Pembinaan Hidup Dalam Berekonomi*, Bandung: Dipenegoro, 1992

Haris Faulidi Asnawi, *Transaksi Bisnis E-commerce Perspektif Islam*, Yogyakarta: Magistra Insania Press, 2004

Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, Jakarta: Rajagrafindo Persada , 2010.

Huseuin Usman dan Purnomo Setiadi Akbar, *Metode Penelitian Sosial*, Jakarta, Bumi Aksara, 2003.

<https://www.pengertiandefenisi.com/pengertian-analisa.html>

diaksestanggal13november2018

<http://www.pengertian-game-online.comdiakses> tanggal 13 November 2013

<http://Japlogjubel.blogspot.com/2013/10pengertian-jual-beli-online.html>.diaksestanggal13november2018

Moh. Rifa'I, *Fiqh Islam*, Semarang: PT Karya Toha Putra, 1978

Moh Nazir, *Metode Penelitian*, Bogor Selatan: Galia Indonesia, 2005

Muhammad, *Metodologi Penelitian Ekonomi Islam*, Jakarta, : PT. Rajawali Pers, 2008

- M. Ali Hasan, *Berbagai macam Transaksi Dalam Islam*, Bandung,: PT. Raja Grafindo Persada, 2004
- Nasroen Harun, *Fiqih Muamalah*, Jakarta, Gaya Media Pratama,: 2007
- Nawawi Rambe, *Fiqih Islam*, Jakarta Durta Pahala, 1994..
- S. Nasution, *Metode Research*, Jakarta Bumi Aksara, 2003
- Saifuddin Azwar, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta, PT. Rineka Cipta, 2002
- Rachmat Syafe'i, *Fiqih Muamalah*, Bandung: Pustaka Setia, 2001.
- Sayyid Sabiq, *Fiqih Muamalah* , Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada, 2010.
- Sahara Siddiq, Husein dan Muhammad Adh-Dhariri, *Transisi dan Etika Bisnis Islam*, Jakarta: Visi Insani Publishing, 2015
- Sutedi, Adrian, *Tanggungjawab Produk Dalam Hukum Perlindungan Konsumen*, Bogor, Ghalia Indonesia, 2008.
- Suharsimi Arikunto, *Manejemen Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Wardi Bactiar, *Metodologi penelitian Ilmu Dakwah*, Jakarta: Logos, 1997.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. DATA PRIBADI

Nama : Mochtar Indra Efendi Siregar
NIM : 1410200036
Tempat/ Tanggal Lahir : Padangsidempuan/ 28 Mei 1996
Alamat : Sidangkal, Jl. Lapangan No. 11

Nama Orang Tua

a. Ayah : Alm. Drs. Riswan Efendi Siregar
Pekerjaan : -
Alamat : Sidangkal, Jl. Lapangan No. 11

b. Ibu : Elmi Indrani Harahap
Pekerjaan : Bidan
Alamat : Sidangkal, Jl. Lapangan No. 11

B. PENDIDIKAN

1. SD Negeri 4 Padangsidempuan, Tamat Tahun 2008.
2. MTSN Ar-Raudhatul Hasanah Medan, Tamat Tahun 2011.
3. MAN Ar-Raudhatul Hasanah Medan, Tamat Tahun 2014.
4. IAIN Padangsidempuan, Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum, Jurusan Hukum Ekonomi Syariah (HES), Masuk Tahun 2014.

Penulis,

**Mochtar Indra Efendi Siregar
NIM 1410200036**