

**ANALISIS HUKUM EKONOMI SYARIAH  
TENTANG AKAD PADA APLIKASI  
BERBAYAR  
(Studi Pada Aplikasi *Mobile Premier League*)**

**SKRIPSI**

**OLEH:**

**Dwi Rahayu**

**NPM: 1721030176**



**Program Studi: Hukum Ekonomi Syariah**

**FAKULTAS SYARIAH  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1444 H/2023 M**

**ANALISIS HUKUM EKONOMI SYARIAH  
TENTANG AKAD PADA APLIKASI  
BERBAYAR  
(Studi Pada Aplikasi *Mobile Premier League*)**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi  
Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1  
dalam Ilmu Syari'ah

Oleh:

**Dwi Rahayu  
NPM: 1721030176**

**Program Studi: Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah)**

**Pembimbing I : Drs. Henry Iwansyah, M.A.**

**Pembimbing II : Muslim, S.H.I., M.H.I.**

**FAKULTAS SYARIAH  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1444 H/2023 M**

## ABSTRAK

Perkembangan zaman saat ini secara tidak langsung mempengaruhi berbagai macam aspek dalam kehidupan manusia, termasuk dalam hal penggunaan teknologi. Fenomena perkembangan teknologi seperti sekarang inilah yang dimanfaatkan oleh berbagai kalangan untuk menyalurkan hobi mereka, termasuk dalam hal bermain *game*. Karena *game* yang dihadirkan sekarang bisa mendulang penghasilan, maka dari itu banyak dari para pembuat aplikasi *game* menciptakan fitur berbayar pada sebuah aplikasi *game* tersebut, salah satunya pada aplikasi *game* MPL (*Mobile Priemere League*). Pada aplikasi MPL, setiap pengguna (*user*) bila ingin memainkan aplikasi *game* tersebut, diharuskan untuk melakukan *Top-Up* sejumlah uang yang nantinya akan ditukar menjadi *diamond* yang akan digunakan untuk bermain pada aplikasi tersebut. Begitupun sebaliknya, jika dapat memenangkan sebuah *game* pada aplikasi MPL, pemain akan mendapatkan tambahan *diamond* yang mana nantinya bisa ditukarkan kembali menjadi uang.

Masalahnya adalah ketika akan masuk dalam pertandingan pengguna harus bertaruh dengan *diamond* yang dimiliki. Jika kalah maka *diamond* yang dimiliki akan hilang, namun, jika menang bisa mendapatkan *diamond* berlipat ganda. *Diamond* yang dipertaruhkan dalam permainan tersebut bisa ditarik menjadi uang ke saldo gopay. Berdasarkan paparan masalah yang telah diuraikan diatas, penulis tertarik untuk membahas permasalahan tersebut dengan pemaparan rumusan masalah sebagai berikut, bagaimana penggunaan aplikasi berbayar MPL? Dan bagaimana pandangan Hukum Ekonomi Syariah tentang akad penggunaan aplikasi MPL? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan aplikasi berbayar MPL dan untuk mengetahui pandangan Hukum Ekonomi Islam tentang akad penggunaan aplikasi berbayar MPL.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan kerangka berfikir deskriptif analisis, alasannya adalah untuk dapat menjawab permasalahan yang telah dipaparkan di atas dan sangat membutuhkan analisa yang sangat mendalam untuk memperoleh jawaban dari apa yang telah dirumuskan dalam penelitian ini.

Hasil yang didapatkan penulis dari penelitian ini adalah Aplikasi berbayar MPL hanya dapat diakses melalui website [id.mpl.live](http://id.mpl.live) dan tidak dapat dimainkan apabila *user* belum melakukan kegiatan *top up*. Menurut Hukum ekonomi syariah, aplikasi MPL ini mengandung unsur judi dikarenakan adanya aliran uang yang dipertaruhkan didalam aplikasi tersebut, dan pesertanya dihadapkan pada dua pilihan yaitu untung dan rugi serta bertaruh atas berlian yang dimiliki yang mana satu berlian dihargai dengan uang sebesar Rp.200, berarti sama saja bermain dan bertaruh menggunakan uang. Sedangkan Allah SWT melarang keras perjudian.



## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Rahayu  
Npm : 1721030176  
Jurusan/ Prodi : Hukum Ekonomi Syariah (*Muamalah*)  
Fakultas : Syariah

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "**Analisis Hukum Ekonomi Syariah Tentang Akad Pada Aplikasi Berbayar (Studi Pada Aplikasi *Mobile Premier League*)**" adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusunan sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 10 Juli 2023



Dwi Rahayu



**KEMENTRIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN**  
**LAMPUNG FAKULTAS SYARIAH**  
**PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH**

Alamat : *Jl. Letkol H. endro Suratmin Sukarame, Bandar Lampung, 35131 Tlp. (0721) 703260*

**PERSETUJUAN**

Judul skripsi : **Analisis Hukum Ekonomi Syariah Tentang Akad**  
**Pada Aplikasi Berbayar (Studi Pada Aplikasi *Mobile***  
***Premier League*)**

Nama : **Dwi Rahayu**

NPM : **1721030176**

Jurusan : **Hukum Ekonomi Syariah (*muamalah*)**

Fakultas : **Syariah**

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang  
munaqosah Fakultas Syariah UIN  
Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

**Drs. Henry Iwansyah, M.A.**

**NIP 195812071987031003**

**Pembimbing II**

**Muslim, S.H.I., M.H.I.**

**Mengetahui**

**Ketua Program studi Muamalah**

**Khoiruddin, M.S.I**

**NIP. 197807252009121002**



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG FAKULTAS SYARIAH  
PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH

Alamat : Jl. Letkol H. endro Suratmin Sukarame, Bandar Lampung, 35131 Tlp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **ANALISIS HUKUM EKONOMI SYARIAH TENTANG AKAD PADA APLIKASI BERBAYAR (STUDI PADA APLIKASI MOBILE PREMIER LEAGUE)**. Disusun oleh Nama: Dwi Rahayu NPM: 1721030176 Program studi: Hukum Ekonomi Syariah. Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah di UIN Raden Intan pada hari / tanggal : **Rabu, 20 September 2023**

Tim Penguji

Ketua : Khoiruddin, M.S.I (.....)

Sekretaris : Erik Rahman Gumiri, M.H (.....)

Penguji I : Dr. H. Jayusman, M.Ag. (.....)

Penguji II : Drs. Henry Iwansyah, M.A. (.....)

Penguji III : Muslim, S.H.I., M.H.I. (.....)



## MOTTO

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْحَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَمُ

رَجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٩٠﴾

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah adalah perbuatan keji (dan) termasuk perbuatan setan. Maka, jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung.”

(Qs. Al Maidah :90)





## PERSEMBAHAN

Dengan mengucap Alhamdulillah dan penuh rasa syukur kepada Allah SWT. Sehingga memberi dukungan, kekuatan serta motivasi dan doa yang tiada hentinya dalam menyelesaikan skripsi ini. Dengan segala kerendahan hati dan kebahagiaan, skripsi ini dipersembahkan sebagai tanda cinta, kasih dan sayang serta hormat tak terhingga kepada

1. Kedua orang tua yang sangat aku sayangi yaitu Bapak Sumitro dan Ibu Surinah yang telah memberikan motivasi, dan doa yang sangat luar biasa.
2. Kakak tersayang yaitu Nur Pambudi dan mba Annisa Atika yang selalu menyemangati.



## RIWAYAT HIDUP

Nama lengkap penulis adalah Dwi Rahayu, dilahirkan di Bandar Lampung 12 Mei 1999, Anak kedua dari Bapak Sumitro dan Ibu Surinah. Pendidikan dimulai pada SDN 1 sepang jaya pada tahun 2004 lulus tahun 2010, kemudian melanjutkan MTS AL-HIKMAH Bandar Lampung 2010 lulus 2013 kemudian melanjutkan pendidikan ke MAN 1 Bandar Lampung pada tahun 2013 dan selesai pada tahun 2016 dan pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi yaitu pada Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung dengan Program Studi Hukum Ekonomi Syariah

Bandar Lampung, 10 Juli 2023

Penulis

Dwi Rahayu

NPM. 1721030176



## KATA PENGANTAR

*Assalamualikum warahmatullah hiwabarakatuh*

Puji syukur kehadirat Allah SWT pencipta semesta alam dan segala isinya yang telah memberikan kenikmatan iman, Islam serta kesehatan yang baik jasmani maupun rohani kepada kita semua. Shalawat beriring salam kita sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW karena ridha dan syafaatnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul Analisis Hukum Ekonomi Syariah Tentang Akad Pada Aplikasi Berbayar (Studi Pada Aplikasi *Mobile Premier League*). Skripsi ini disusun salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Hukum dalam bidang Ilmu Syariah, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Penulisan skripsi ini tentu saja tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. H. Wan Jamaluddin, M.Ag., Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah memberi kesempatan untuk menimba ilmu di kampus tercinta ini.
2. Dr. Efa Rodiah Nur, M.H. selaku Dekan Fakultas Syariah UIN Raden Intan Lampung.
3. Bapak Khoiruddin M.S.I selaku ketua jurusan Muamalah dan UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan pengarahan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Drs. Henry Iwansyah, M.A. selaku Pembimbing I dan Bapak Muslim, S.H.I., M.H.I., selaku Pembimbing II yang banyak meluangkan waktu dan membimbing serta memberi arahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Bapak dan ibu dosen Fakultas Syariah yang telah memberikan ilmu dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan studi di Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
6. Teman-teman seperjuangan Muamalah E yang senantiasa bersama dalam menempuh ilmu dibangku kuliah sampai saat ini.
7. Almamater tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Bandar Lampung, 10 Juli 2023

Penulis

Dwi Rahayu

NPM.1721030176



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>iv</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>

### **BAB I. PENDAHULUAN**

A. Penegasan Judul .....	1
B. Latar Belakang Masalah .....	1
C. Fokus dan Sub Fokus .....	4
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
G. Kajian Terdahulu yang Relevan .....	5
H. Metode Penelitian.....	7
I. Sistematika Pembahasan .....	11

### **BAB II. LANDASAN TEORI**

A. Akad Dalam Islam .....	13
1. Pengertian Akad .....	13
2. Dasar Hukum Akad .....	16
3. Rukun dan Syarat Akad .....	18
4. Macam-macam Akad .....	24
5. Prinsip-prinsip Akad.....	30
B. Akad Yang Dilarang Dalam Islam.....	31

### **BAB III. LATAR BELAKANG LAHIRNYA MPL**

A. Pengertian dan sejarah MPL.....	36
B. Aplikasi Game yang ada di MPL .....	38
C. Prosedur Penggunaan Aplikasi MPL .....	43

D. Pendapat Para Player Aplikasi MPL .....	50
E. Macam –Macam Permainan dalam MPL .....	55

**BAB IV. ANALISIS DATA**

A. Penggunaan Aplikasi MPL .....	58
B. Analisis Hukum Ekonomi Syariah Tentang Akad Penggunaan Aplikasi Berbayar .....	59

**BAB V. PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	61
B. Rekomendasi .....	62

**DAFTAR RUJUKAN  
LAMPIRAN**



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Penegasan Judul

Penelitian Ini berjudul “Analisis Hukum Ekonomi Syariah Tentang Akad Pada Aplikasi Berbayar (Studi Pada Aplikasi *Mobile Premier League*)” Untuk menghindari kesalahan pemahaman judul di atas, maka perlu ditegaskan beberapa istilah penting yang terdapat pada judul tersebut antara lain:

1. Analisis adalah proses pencarian jalan keluar (pemecahan masalah) yang berangkat dari dugaan akan kebenarannya atau penyelidikan terhadap suatu peristiwa untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya.<sup>1</sup>
2. Hukum Ekonomi Syariah adalah prinsip, nilai, asas, dan peraturan terkait kegiatan ekonomi yang dilakukan oleh antar subjek hukum dalam rangka memenuhi kebutuhan yang bersifat komersial dan tidak komersial berdasarkan Al-Qur’an dan Al-Sunnah.<sup>2</sup>
3. Akad adalah *Ar-rabbah* yang berarti ikatan, akad mempunyai dua pengertian yang pertama yaitu, merupakan makna asal akad yang berarti menguatkan dan mengikat, serta pengertian yang kedua kebalikannya berat melepaskan.<sup>3</sup> Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat dijelaskan bahwa maksud judul penelitian ini adalah melakukan analisis terhadap akad aplikasi berbayar *Mobile Premier League* (MPL) berdasarkan Hukum Ekonomi Syariah.

### B. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman secara tidak langsung akan mempengaruhi berbagai macam aspek dalam kehidupan manusia,

---

<sup>1</sup> Ahmad A.K. Muda, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia* (Jakarta: Reality Publisher, 2006), 44.

<sup>2</sup> Muhammad Kholid, “Prinsip-prinsip Hukum Ekonomi Syariah Dalam Undang-undang Tentang Perbankan Syariah”, *Jurnal Asy-Syariah*, Volume 20 Nomor 2 (Desember 2018): 147-148, <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/asy-syariah/article/>.

<sup>3</sup> Enang Hidayat, *Fiqih Muamalah* (Jakarta: Kencana, 2013)), 101.

termasuk dalam hal penggunaan teknologi. Dalam era modern seperti sekarang, banyak orang yang ingin mendapatkan atau mengakses suatu hal dengan cepat dan mudah. Inilah yang menjadi tujuan dari perkembangan teknologi di era sekarang. Dalam hal perkembangan teknologi, jika dahulu berbelanja dengan cara datang pagi, kemudian berdesak-desakan untuk memperoleh suatu barang yang diinginkan, sekarang langsung bisa mendapatkannya hanya dengan membuka sebuah ponsel dan meng-akses suatu *website* perbelanjaan tertentu. Kemajuan perkembangan teknologi berhasil meningkatkan kesejahteraan hidup manusia. Peningkatan taraf kesejahteraan ini pada tahap selanjutnya mengakibatkan perubahan pada pertumbuhan fisik atau tubuh mereka. Fenomena perkembangan teknologi seperti sekarang inilah yang dimanfaatkan oleh berbagai kalangan untuk menyalurkan hobi mereka, termasuk dalam hal bermain *game*. Karena *game* yang dihadirkan sekarang bisa mendulang penghasilan, maka dari itu banyak dari mereka para pembuat aplikasi *game* (*Developer*) menciptakan fitur berbayar pada sebuah aplikasi *game* tersebut, salah satunya pada aplikasi *game Mobile Priemere League (MPL)*. *Mobile Premier League (MPL)* adalah *platform eSports* berbasis ketangkasan dimana pengguna (*user*) dapat bermain permainan favorit dan memenangkan *diamond* yang dapat ditukar ke akun *GoPay*.<sup>4</sup>

Dalam *MPL*, setiap pengguna (*user*) bilamana menginginkan sesuatu dari aplikasi tersebut, harus mengikuti ketentuan yang dibuat oleh pihak aplikasi (*developer*), bila ingin memainkan aplikasi *game* tersebut, diharuskan untuk melakukan *Top-Up* sejumlah uang yang nantinya akan ditukar menjadi *diamond* yang akan digunakan untuk bermain pada aplikasi tersebut. Begitupun sebaliknya, jika *user* dapat memenangkan sebuah *game* pada aplikasi *MPL*, pengguna akan mendapatkan tambahan *diamond* yang mana nantinya bisa di tukarkan kembali menjadi uang.

Namun, muncul pernyataan bahwa aplikasi *MPL* tidak ada di *Google Playstore*. Kemungkinan besar karena di *Google*

---

<sup>4</sup> Glints, "Mobile Premier League," Glints.com, 2021, <https://glints.com/id/companies/mobile-premiere-league/5732fc09-a7cc-43bc-bfb2-54cb1b2d529c>.



*Playstore* melarang aplikasi atau game yang menggunakan uang asli atau *top up* dengan uang asli. Masalahnya adalah ketika akan masuk dalam sebuah pertandingan, *user* harus bertaruh dengan *diamond* yang dimiliki. Jika kalah, maka *diamond* yang dimiliki akan hilang. Namun, jika menang bisa mendapatkan *diamond* berlipat ganda.

Dikutip dari *website* resmi MPL mengemukakan bahwa PT. *Mobile Premier League* tidak mendorong atau memasang konten yang dapat melanggar ketentuan hukum termasuk yang berkaitan dengan taruhan atau judi dan hanya mempromosikan uji keahlian. Untuk mencapainya, setiap permainan yang tersedia dalam situs web, diperiksa secara ketat dan menurut kemampuan maksimal mereka untuk memastikan kepatuhannya terhadap hukum yang berlaku.”<sup>5</sup>

Mendapatkan upah atas jasa yang sudah dikerjakan adalah wajar. Namun saat tidak mengeluarkan tenaga atau jasa tapi mendapatkan imbalan apakah diperbolehkan dalam Islam. Upah dalam Islam disebut juga dengan ijarah. Secara etimologi ijarah berasal dari kata *al-ajru* yang berarti *al-wadh* atau penggantian.<sup>6</sup>

Dalam Al-Qur’an jelas diharamkannya judi yang terdapat dalam QS Al-Maidah (5:90)

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِنَّمَا الْحَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْاَنْصَابُ وَالْاَزْلَمُ  
رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطٰنِ فَاَجْتَنِبُوْهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُوْنَ ﴿٩٠﴾

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

<sup>5</sup> Randi Eka, “Pengecualian Tentang MPL,” *Dailysocial.id*, 2021, <https://dailysocial.id/post/mobile-premier-league-menyambut-pertumbuhan-dan-potensi-industri-game-di-indonesia>.

<sup>6</sup> Abdul Rahman Ghazaly, Ghufron Ihsan, dkk, *Fiqh Muamalah* (Jakarta: Kencana, 2010), 277.

Selain ayat di atas, terdapat pula larangan judi dalam QS Al-Baqarah (1:219)

﴿ يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ ۖ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ  
وَمَنْفَعٌ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَفْعِهِمَا ۗ وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا  
يُنْفِقُونَ قُلِ الْعَفْوَ ۗ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ  
تَتَفَكَّرُونَ ﴾

*“Mereka bertanya kepadamu (Nabi Muhammad) tentang khamar<sup>64</sup> dan judi. Katakanlah, “Pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. (Akan tetapi,) dosa keduanya lebih besar daripada manfaatnya.” Mereka (juga) bertanya kepadamu (tentang) apa yang mereka infakkan. Katakanlah, “(Yang diinfakkan adalah) kelebihan (dari apa yang diperlukan).” Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu agar kamu berpikir) Khamar adalah segala sesuatu yang mengandung unsur yang memabukkan.*

Mengingat aplikasi berbayar *Mobile Premier League* (MPL) pesertanya dihadapkan pada dua pilihan yaitu untung dan rugi. Maka perlu adanya penelitian lebih lanjut terkait akad penggunaan aplikasi berbayar *Mobile Premier League* (MPL) dalam pandangan Hukum Ekonomi Syariah.

Berdasarkan pada latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk mengambil judul “Analisis Hukum Ekonomi Syariah Tentang Akad Pada Aplikasi Berbayar (Studi Pada Aplikasi *Mobile Premier League*).”

### C. Fokus dan Subfokus

Fokus masalah dalam penelitian ini adalah analisis hukum ekonomi syariah tentang akad pada aplikasi MPL (*Mobile Premier League*)

Dengan subfokus masalahnya akad dalam permainan MPL(Mobile Premier League) yang harus melakukan top up sejumlah uang untuk bermain pada aplikasi tersebut.

#### **D. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penulisan skripsi ini adalah:

1. Bagaimana penggunaan aplikasi berbayar Pada Aplikasi MPL (*Mobile Premier League*)?
2. Bagaimana pandangan Hukum Ekonomi Syariah tentang akad penggunaan aplikasi berbayar MPL( *Mobile Premier League*)?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian pada umumnya bertujuan untuk menemukan, mengembangkan, mengkaji kebenaran dari suatu penelitian. Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan aplikasi berbayar *Mobile Premier League*.
2. Untuk mengetahui pandangan Hukum Ekonomi Islam tentang akad penggunaan aplikasi berbayar *Mobile Premier League*.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Secara ilmiah, dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang bagaimana akad penggunaan aplikasi berbayar *Mobile Premier League* dari sudut pandang Hukum Ekonomi Syariah.
2. Secara praktis, ini dapat menjadi sumbangan pemikiran dan landasan rintisan bagi pengembangan khazanah ilmu pengetahuan dalam disiplin ilmu syariah, khususnya Hukum Ekonomi Syariah.

#### **G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan**

Berikut ini adalah sebuah deskripsi ringkas tentang kajian atau penelitian yang sudah pernah dilakukan seputar masalah yang akan diteliti sehingga terlihat jelas bahwa kajian ini bukan pengulangan atau duplikasi dari kajian atau penelitian yang telah ada. Berdasarkan deskripsi diatas, posisi yang akan dilakukan

penelitian ini haruslah dijelaskan.

1. Penelitian pertama yang berhasil peneliti temukan adalah penelitian skripsi UIN Raden Intan Lampung yang dilakukan oleh Adam Reza Valensia (2020) mahasiswa fakultas syariah, jurusan Muamalah, yang berjudul “Tinjauan Hukum Islam Tentang *Top Up Diamond Game Mobile Legend* Melalui Sosial Media (Studi pada *Official Account Line LUXU BM*)”. Dalam penelitiannya tersebut membahas tentang praktek jual beli *Top Up Diamond Game Mobile Legend* melalui sosial media dan dampak yang diakibatkannya. Penelitiannya termasuk penelitian lapangan. Sedangkan dalam penelitian ini, penulis membahas tentang akad pada aplikasi berbayar *Mobile Premiere League* dalam analisis hukum ekonomi syariah.
2. Penelitian berikutnya adalah penelitian Mela Melani (2017) mahasiswa UIN Raden Intan Lampung, fakultas syariah, jurusan Muamalah yang berjudul “Analisis Jual Beli Akun *Game Online Clash Of Clans* Dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif (Studi Pada Mahasiswa Jurusan Muamalah Angkatan Tahun 2013 Fakultas Syariah IAIN Raden Intan Lampung). Penelitian ini mencakup tentang penegasan terkait boleh tidaknya melakukan jual beli akun pada *game online clash of clans* yang dalam sistematisnya yang diperjual belikan adalah akun dari *game* tersebut yang didasari suka sama suka. Sehingga dalam hal ini penelitian yang akan penulis lakukan memiliki perbedaan yang cukup jelas namun tetap memiliki keterkaitan baik dari segi teori maupun hal pendukung lainnya.
3. Penelitian ketiga yang peneliti temukan adalah penelitian skripsi atas nama Istiqomah (2020) mahasiswa UIN Raden Intan Lampung Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Jurusan Ekonomi Islam, yang berjudul “Analisis Tingkat Pemahaman, Kemanfaatan dan Akad Syariah Terhadap Penggunaan *E-Money* Dalam Perspektif Ekonomi Islam (Studi Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Raden Intan Lampung Angkatan 2019)”. Penelitian ini membahas terkait tingkat pemahaman, kemanfaatan dan akad syariah terhadap penggunaan *e-money*. Keterkaitannya dengan

penelitian yang diteliti oleh penulis adalah unsur *e-money* yang di *top up* dari bentuk *diamond* MPL ke *GoPay*. Namun perbedaan fokus penelitian yang sangat jelas. Penelitian yang peneliti buat lebih terfokus pada akad dan sistem permainan aplikasi berbayar *Mobile Premier League*.

## H. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan kerangka berfikir deskriptif analisis, alasannya adalah untuk dapat menjawab permasalahan yang telah dipaparkan diatas dan sangat membutuhkan analisa yang sangat mendalam untuk memperoleh jawaban dari apa yang telah dirumuskan dalam penelitian ini.

### 1. Jenis penelitian dan sifat penelitian

#### a. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*). Artinya suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis, teratur dan mendalam dengan mengangkat data atau fakta-fakta yang ada di lapangan.<sup>7</sup> Dalam penelitian ini khususnya pada pemain MPL. Menurut Kartini Kartono, penelitian lapangan yang dilakukan dalam kancan kehidupan yang sebenarnya.<sup>8</sup>

#### b. Sifat Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam penelitian deskriptif analisis yaitu penelitian dengan cara menganalisis data yang diteliti dengan cara memaparkan data-data tersebut, kemudian diperoleh kesimpulan. Penelitian deskriptif dimaksudkan untuk memberikan data seteliti mungkin tentang manusia, keadaan, dan gejala-gejala lainnya.

### 2. Data dan Sumber Data

#### a. Data Primer

Data yang dianggap data utama dalam penelitian, yang diperoleh secara langsung dari objek penelitian perorangan

---

<sup>7</sup> Kartini Kartono, *Pengantar Metodologi Riset Sosial* (Bandung: Mandar Maju, 2004), 34.

<sup>8</sup> *Ibid*, 34.

atau organisasi.<sup>9</sup> Data primer penelitian ini menggunakan responden dan informan dalam menghimpun data-data yang dibutuhkan. Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari hasil dokumentasi dan wawancara dengan beberapa pemain MPL dan pihak-pihak yang terkait ditempat.

b. Data sekunder

Data sekunder berupa data yang diperoleh dari hasil pemberitaan disosial media, youtube, serta buku-buku, jurnal-jurnal, artikel dan sebagainya yang diolah dan dianalisa berdasarkan metode kualitatif.

3. Responden

Responden adalah pihak-pihak yang dijadikan sebagai *sample* dalam sebuah penelitian. Subjek penelitian juga membahas karakteristik subjek yang digunakan dalam penelitian, termasuk penjelasan mengenai populasi, *sample*, teknik *sampling* (acak dan non acak) yang digunakan.

Responden juga diartikan sebagai subjek atau orang yang dipanggil untuk memberikan tanggapan jawaban dari suatu penelitian seseorang. Jenis angket yang disebarkan kepada responden penelitian berupa mewakili individu, pasangan, atau organisasi.<sup>10</sup>

Dalam penelitian ini penulis menggunakan responden yaitu orang yang bermain pada aplikasi MPL. Dalam penelitian ini yang dijadikan sampel ada lima orang yaitu adi, adam, ahmad, deri, riki. Penulis menggali informasi dari lima orang pemain aplikasi tersebut.

4. Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran untuk menangkap gejala yang diamati.<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup> *Ibid*, 25.

<sup>10</sup> Populix, "Responden Penelitian" Populix.co, 2023, <https://info.populix.co/articles/responden-adalah/>.

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

Metode observasi ini adalah metode yang penulis gunakan untuk memperoleh data dengan wawancara dan mengamati secara langsung dalam bermain MPL serta ditinjau dari Hukum Islam untuk melihat pelaksanaan sebenarnya yang ada dilapangan. Mulai dari cara mendaftarkan akun, login ke akun yang telah dibuat, melakukan top up untuk dapat bermain pada aplikasi MPL, bermain permainan dalam MPL. Hal inilah yg penulis amati dan gali informasi melalui narasumber.

b. Wawancara (*interview*)

Metode wawancara adalah metode pengumpulan data dengan cara tanya jawab yang dikerjakan dengan sistematis dan berdasarkan kepada tujuan penelitian.<sup>12</sup> Melakukan tanya jawab kepada sasaran penelitian untuk memperoleh data yang lebih akurat dari Informan dan Responden melalui Kuisisioner.

Dalam wawancara ini, peneliti menggunakan wawancara santai (tidak terstruktur) dengan lima orang yang memang berkapasitas dan patut untuk dimintai keterangan mengenai permasalahan yang peneliti ambil. Responden yang diwawancari adalah Pengguna MPL

c. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan mempelajari catatan-catatan mengenai data pribadi responden.<sup>13</sup> Metode dokumentasi ini yaitu tahapan untuk mengumpulkan data-data *variable* yang berbentuk tulisan, atau mencari data mengenai hal-hal atau sesuatu yang berkaitan dengan masalah variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, dan sebagainya yang ada hubungannya dengan judul penelitian.

5. Pengolahan Data

Pengolahan data adalah suatu proses dalam memperoleh data ringkasan dengan menggunakan cara-cara atau rumusan-

---

<sup>12</sup> Irfan Tamwif, *Metodologi Penelitian* (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2014), 221.

<sup>13</sup> Tatang M. Amin, *Menyusun Rencana Penelitian* (Jakarta: Rajawali, 1990), 135.

rumusan tertentu, data yang kemudian dikumpulkan kemudian diolah, pengolahan data pada umumnya dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a. *Editing*, yaitu pengecekan atau pengoreksian data yang telah dikumpulkan, karena kemungkinan data yang masuk atau terkumpul itu tidak logis dan meragukan.<sup>14</sup>
- b. *Coding*, yaitu mengklasifikasikan jawaban-jawaban dari pada responden kedalam kategori atau memberikan catatan atau tanda yang menyatakan sumber data atau urutan rumusan masalah.<sup>15</sup>
- c. *Rekonstruksi* data, yaitu menyusun ulang data secara teratur, berurutan, dan sistematis.
- d. *Sistematis* data, yaitu menempatkan data menurut kerangka sistematika bahan berdasarkan urutan masalah.<sup>16</sup>

Setelah data terkumpul, dikoreksi, dievaluasi dan diolah sesuai dengan permasalahan. Setelah itu memberikan catatan khusus berdasarkan data dan rumusan masalah, kemudian disusun ulang secara teratur sehingga menjadi suatu pembahasan yang dapat dipahami, dengan menempatkan data secara sistematis sesuai dengan urutan permasalahan, sehingga dengan demikian dapat ditarik kesimpulan sebagai hasil dari penelitian.

## 6. Analisis Data

Data dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif yaitu prosedur penelitian menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Maksudnya adalah bahwa analisis ini dipergunakan untuk mengetahui akad dalam bermain MPL. Tujuannya agar dapat mengetahui dari sudut pandang Hukum Ekonomi Islam.

---

<sup>14</sup> Susiadi, *Metodologi Penelitian* (Bandar Lampung: Pusat Penelitian dan Penerbitan LP2M IAIN Lampung, 2015), 115.

<sup>15</sup> Koentjaraningrat, *Metode-metode Penelitian Masyarakat* (Jakarta: Gramedia, 1985), 29.

<sup>16</sup> Abdul Kadir Muhammad, *Metode Penelitian* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), 55.



## I. Sistematika Pembahasan

Guna mempermudah pemahaman dalam memahami masalah yang akan dibahas, maka diperlukan format penulisan kerangka skripsi agar memperoleh gambaran komprehensif dalam penelitian. Secara sistematika, penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab dan setiap bab terdiri dari beberapa sub bab. Sedangkan garis besarnya, penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

Bab I, Pendahuluan. Pendahuluan ini menguraikan Penegasan Judul, Latar Belakang Masalah, Fokus dan Subfokus, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Tinjauan Pustaka, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

Bab II, Landasan teori yang mendasari penulisan pembahasan dalam skripsi. Adapun landasan teori tersebut meliputi, Akad.

Bab III, Gambaran umum tentang aplikasi MPL (*Mobile Premier League*) dan penggunaan aplikasi MPL (*Mobile Premier League*).

Bab IV, Analisis penelitian. Pada bab ini menjelaskan tentang Proses Penggunaan Aplikasi *Mobile Premier League* dan pandangan Hukum Ekonomi Syariah tentang akad penggunaan aplikasi berbayar.

Bab V, Penutup. Berisi tentang kesimpulan akhir dari penelitian yang telah dianalisis, yaitu kesimpulan terhadap akad penggunaan aplikasi berbayar *Mobile Premier League* dari pandangan Hukum Ekonomi Syariah. Terdapat pula rekomendasi dari penulis untuk para pengguna Aplikasi *Mobile Premier League* dan Aplikasi *Mobile Premier League* itu sendiri.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Akad dalam Islam

##### 1. Pengertian Akad

Lafal akad berasal dari lafal arab *al'aqd* yang berarti perjanjian, perikatan dan pemufakatan.<sup>17</sup> “Perkataan *al'aqd* mengacu terjadinya dua perjanjian atau lebih, maksudnya ialah seseorang yang mengadakan sebuah perjanjian yang kemudian ada orang lain yang menyetujui janji tersebut serta menyatakan pula suatu janji yang berhubungan dengan janji dari dua orang yang mempunyai hubungan antara yang satu dengan yang lain.”<sup>18</sup>

Menurut bahasa, akad ialah *Ar-rabth* (ikatan), mempunyai dua pengertian yaitu merupakan makna asal akad yang berarti menguatkan, mengikat, serta kebalikannya yang berarti melepaskan,<sup>19</sup> akad juga berasal dari bahasa arab yang artinya “mengikat, menetapkan dan membangun. Kata akad kemudian diserap kedalam bahasa Indonesia yang berarti janji, perjanjian kontrak”<sup>20</sup> Mempunyai makna tali yang memikat kedua pihak, sedangkan menurut istilah akad memiliki dua makna, yaitu:

- a. Secara khusus akad adalah ijab dan qabul yang melahirkan hak dan tanggung jawab terhadap obyek akad (*ma-aqud'alaih*), ijab dalam definisi akad adalah ungkapan atau pernyataan kehendak melakukan perikatan (akad) oleh satu pihak, biasanya disebut dengan pihak pertama. Sedangkan qabul adalah “pernyataan atau ungkapan yang menggambarkan kehendak pihak lain, biasa disebut pihak kedua, menerima atau menyetujui pernyataan ijab”.<sup>21</sup> Dengan demikian setiap pihak yang ingin mengikatkan diri

---

<sup>17</sup> Nasrun Harun, *Fiqh Muamalah* (Jakarta: Gaya Media Pratama, 2007), 97.

<sup>18</sup> Sholikul Hadi, *Fiqh Muamalah* (Kudus: Nora Interprise, 2011), 45.

<sup>19</sup> Enang Hidayat, *Transaksi Ekonomi Syariah* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), 1.

<sup>20</sup> Abdur Rohman, “Analisis Penerapan Akad Ju’alah dalam Multilevel Marketing,” *Jurnal Al-Adalah*, Volume 12 Nomor 2 (Desember 2016): 180, <https://doi.org/10.24042/adalah.v13i2.1856>.

<sup>21</sup> Gufron A. Mas’adi, *Fiqh Muamalah Kontekstual*, 76-77.

dalam sebuah akad disebut dengan *mujib* dan pihak lain setelah *ijab* disebut *qabil*.<sup>22</sup> Makna khusus ini yang dipilih oleh Hanafiyah, pada umumnya istilah akad berarti *ijab* dan *qabul* atau serah terima barang atau obyek dalam bermuamalah.<sup>23</sup>

- b. Secara umum akad adalah “setiap perilaku yang melahirkan atau mengalihkan atau mengubah atau mengakhiri hak, baik itu bersumber dari satu pihak ataupun dua pihak, atau juga bisa diartikan bergabung, mengunci, menahan, atau dengan kata lain membuat suatu perjanjian<sup>24</sup> Definisi di atas ialah menurut Malikiyah, Syafi’iyah, Hanabilah. Istilah akad ini sinonim dengan istilah *iltizam* (kewajiban).<sup>25</sup> “Jumhur ulama mendefinisikan akad adalah pertalian antara *ijab* dan *qabul* yang dibenarkan oleh syara” yang menimbulkan akibat hukum terhadap obyeknya. Akad berarti berkaitan dengan *ijab* (pernyataan penawaran/ pemindahan kepemilikan) dan *qabul* (pernyataan penerimaan kepemilikan) dalam lingkup yang diisyaratkan dan berpengaruh terhadap sesuatu seperti berpindahnya kepemilikan serta manfaat dari suatu barang.<sup>26</sup>

Dalam istilah fiqh, “akad berarti suatu yang menjadi tekat seseorang untuk melaksanakan baik yang muncul dari satu pihak seperti wakaf, talak, dan sumpah, maupun yang muncul dari dua pihak, seperti jual beli, sewa, *wakalah*, dan gadai”.<sup>27</sup> Sedangkan menurut para ahli seperti Muhammad Aziz Hakim, akad yaitu gabungan atau pernyataan dari penawaran dan penerimaan yang sah sesuai dengan hukum

---

<sup>22</sup> Abdul Azis Dahlan, *Ensiklopedia Hukum Islam*, 63.

<sup>23</sup> *Ibid*, 64.

<sup>24</sup> Muhammad Firdaus, *Cara Mudah Memahami Akad-Akad Syari’ah* (Jakarta: Ganesha Press, 2000), 154.

<sup>25</sup> Abdur Rohman, “Analisis Penerapan Akad Ju’alah dalam Multilevel Marketing,” *Jurnal Al-Adalah*, Volume 12 No. 2 (Desember 2016): 180, <https://doi.org/10.24042/adalah.v13i2.1856>.

<sup>26</sup> M hasanuddin dan Oni Sahroni, *Fikih Muamalah* (Jakarta: Rajawali Perss, 2016), 5.

<sup>27</sup> Ascarya, *Akad dan Produk Bank Syari’ah* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), 35.

Islam”.<sup>28</sup> Menurut Zainal Abdulhaq, akad yaitu membuat suatu ikatan atau kesepakatan antara pihak pertama dengan pihak kedua terhadap pembelian suatu barang atau produk yang dibenarkan oleh ketentuan hukum Islam.<sup>29</sup> Berdasarkan makna akad sebagaimana mestinya, maka jual beli, sewa menyewa dan semua akad *muawadhah* lainnya serta nikah juga dinamakan dengan akad, karena setiap pihak berkomitmen serta memiliki tanggung jawab serta mempunyai hak dan kewajibannya dari akad yang telah terjalin.<sup>30</sup>

Dalam menjalankan bisnis, satu hal yang sangat penting adalah masalah akad (perjanjian). Akad sebagai salah satu cara untuk memperoleh harta dalam syariat Islam yang banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Akad merupakan cara yang diridhoi Allah swt dan harus ditegakkan isinya.<sup>31</sup>

Kata “Akad” berasal dari bahasa arab *al-aqdu* dalam bentuk jamak disebut *al-uquud* yang berarti ikatan atau simpul tali. Menurut para ulama fiqh

kata akad didefinisikan sebagai hubungan antara ijab dan kabul sesuai dengan kehendak syariat yang menetapkan adanya pengaruh (akibat) hukum dalam objek perikatan. Rumusan akad di atas mengindikasikan bahwa perjanjian harus merupakan perjanjian kedua belah pihak untuk mengikatkan diri tentang perbuatan yang akan dilakukan dalam satu hal yang khusus.<sup>32</sup>

---

<sup>28</sup> Muhammad Aziz Hakim, *Cara Praktis Memahami Transaksi dalam Islam* (Jakarta: Pustaka Hidayah, 1996), 192.

<sup>29</sup> Zainal Abdulhaq, *Fiqh Muamalah* (Jakarta: Pustaka Amani, 2002), 76.

<sup>30</sup> Enang Hidayat, *Transaksi Ekonomi Syariah*, 3.

<sup>31</sup> Muhammad Abdul Manan, *Hukum Ekonomi Syariah*, 5-6.

<sup>32</sup> T.M. Hasbi Ash-Shidiqy, *Pengantar Fiqh Muamalah* (Jakarta: Bulan Bintang, 1984), 8.

## 2. Dasar Hukum Akad

Akad memiliki dasar hukum berdasarkan firman Allah Swt. QS. Al-Ma'idah (5) ayat (1):

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اَوْفُوْا بِالْعُقُوْدِ ۗ اُحِلَّتْ لَكُمْ بَهِيْمَةٌ  
الَّتٰى تَعْمُرُ اِلَّا مَا يُتْلٰى عَلَيْكُمْ غَيْرِ مُحْلِى الصَّيْدِ وَاَنْتُمْ حُرْمٌ ۗ اِنَّ  
اللّٰهَ سَحَّكُمۡ مَا يُرِيْدُ ﴿١﴾

*Wahai orang-orang yang beriman, penuhilah janji-janji! Dihalalkan bagimu hewan ternak, kecuali yang akan disebutkan kepadamu (keharamannya) dengan tidak menghalalkan berburu ketika kamu sedang berihram (haji atau umrah). Sesungguhnya Allah menetapkan hukum sesuai dengan yang Dia kehendaki.) Maksud janji di sini adalah janji kepada Allah Swt. untuk mengikuti ajaran-Nya dan janji kepada manusia dalam muamalah.*

Dasar Hukum yang kedua juga berdasarkan firman Allah Swt. QS. Ali-Imran (3) ayat (76):

بَلٰى مَنْ اَوْفٰى بِعَهْدِهٖ وَاَتَّقٰۤى فَاِنَّ اللّٰهَ يُحِبُّ الْمُتَّقِيْنَ ﴿٧٦﴾

*Bukan begitu! Siapa yang menepati janji dan bertakwa, sesungguhnya Allah mencintai orang-orang yang bertakwa.*

Berdasarkan ayat di atas dapat dipahami bahwa melakukan isi perjanjian atau akad itu hukumnya wajib dan janji yang telah dibuat seseorang baik terhadap manusia maupun terhadap Allah SWT. Harus ditepati sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan dan tidak diperkenankan untuk melanggar janji yang telah disepakati.

Dalam istilah fiqh, secara umum akad berarti sesuatu yang menjadi tekad seseorang untuk melaksanakan, baik yang muncul

dari satu pihak, seperti wakaf, talak, sumpah maupun yang muncul dari dua pihak, seperti jual beli, sewa, *wakalah*, dan gadai. Secara khusus akad berarti kesetaraan antara *ijab* (pernyataan penawaran/pemindahan kepemilikan) dan *kabul* (pernyataan penerimaan kepemilikan) dalam ruang lingkup yang disyariatkan dan berpengaruh pada sesuatu.<sup>33</sup>

Menurut Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, yang dimaksud dengan akad adalah kesepakatan dalam suatu perjanjian antara dua pihak atau lebih untuk melakukan dan/tidak melakukan perbuatan hukum tertentu. Akad dalam bahasa Arab juga dapat diartikan sebagai perikatan, perjanjian, dan permufakatan. Akad menurut istilah adalah keterikatan keinginan diri dengan sesuatu yang lain dengan cara memunculkan adanya komitmen tertentu yang di syariah kan. Terkadang kata Akad menurut istilah dipergunakan dalam pengertian umum, yakni sesuatu yang diikatkan seorang bagi dirinya sendiri atau bagi orang lain dengan kata harus.<sup>34</sup>

Dalam istilah fiqh, secara umum akad berarti suatu yang menjadi tekad seseorang untuk melaksanakan, baik yang muncul dari satu pihak, seperti wakaf, talak, dan sumpah, maupun yang muncul dari dua pihak seperti jual beli, sewa, *wakalah*, dan gadai.<sup>35</sup> Apabila kita mengikuti definisi akad yang umum yang mencakup semua jenis *tassaruf* yang dibenarkan oleh syara', maka rukun akad akan berbeda tergantung kepada jenis *tasarrufnya* yang dibenarkan oleh syara', apabila *tassaruf* bisa sempurna dengan kehendak satu pihak, seperti talak dan waqaf maka *tasarrufnya* sah dengan pernyataan pihak yang memiliki kehendak untuk melakukan akad tanpa menjawab pernyataan pertama. Akan tetapi apabila *tasarrufnya* tidak sempurna kecuali dengan kesepakatan dua kehendak, seperti jual beli dan *ijarah*, maka untuk keabsahan akad diperlukan

---

<sup>33</sup> Fathurrahman Jamil, *Hukum Perjanjian Syariah, dalam komplikasi Hukum Perikatan*, 31.

<sup>34</sup> Mariam Darus Badrul Zaman, *Pedoman Zakat* (Bandung: PT Cipta Adiya Bhakti, 2001), 247.

<sup>35</sup> Al-Mushlih, Abdullah dan Ash-shawi Shalah, *Fiqh Ekonomi Keuangan Islam* (Jakarta: Darul Haq, 2008), 26.

adanya pernyataan yang menggambarkan kerelaan kedua belah pihak.

Apabila mengikuti pendapat yang mengartikan akad dalam pengertian yang khusus, maka untuk keabsahan akad harus ada dua pernyataan yang menunjukkan kecocokan dan kesepakatan dua kehendak, dua pernyataan tersebut dikalangan *fuqaha* dikenal dengan istilah *ijab* dan *kabul*.<sup>36</sup>

### 3. Rukun dan Syarat Akad

#### a. Rukun Akad

Menurut pengertian *fuqaha* rukun adalah asas, sendi atau tiang yaitu sesuatu yang menentukan sah (apabila dilakukan) dan tidaknya (apabila ditinggalkan) suatu pekerjaan tertentu dan sesuatu itu termasuk di dalam pekerjaan itu. Setelah diketahui bahwa akad merupakan suatu perbuatan yang sengaja dibuat oleh “dua orang atau lebih berdasarkan keridhaan masing-masing, maka timbul bagi kedua belah pihak *haq* dan *iltijam* yang diwujudkan oleh akad.<sup>37</sup> Rukun-rukun akad ialah sebagai berikut:

##### 1) *Aqid*

*Aqid* ialah orang yang berakad, terkadang masing-masing pihak terdiri dari satu orang, terkadang terdiri dari beberapa orang, misalnya penjual dan pembeli beras di pasar biasanya masing-masing pihak satu orang, ahli waris sepakat untuk memberikan sesuatu kepada pihak yang lain yang terdiri dari beberapa orang. Seseorang yang berakad terkadang orang yang memiliki *haq* (*aqidashli*) dan terkadang merupakan wakil dari yang memiliki *haq*.<sup>38</sup>

<sup>36</sup> Ahmad Wardi Muslich, *Fiqh Muamalat* (Jakarta: Amzah, 2017), 114.

<sup>37</sup> Jayusman, "Perspektif Masalah Tentang Nusyuz Suamai Dalam Hukum Islam," *Jurnal Ijtima'iyya*, volume 13 nomor. 1 (Desember 2020): 20, <http://ejournal.radenintan.ac.id/>

<sup>38</sup> Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), 47.



2) *Ma'qud 'alaih*

*Ma'qud 'alaih* ialah “setiap benda yang menjadi obyek akad, seperti benda-benda yang dijual dalam akad jual beli, benda dalam akad hibah, benda dalam akad gadai dan utang yang dijamin seseorang dalam akad kafalah”.<sup>39</sup> Di antara syaratnya ialah:

- a) Objek akad harus ada ketika akad sedang berlangsung, atau ada di tempat, tetapi pihak penjual menyatakan kesanggupannya untuk mengadakan barang itu.
- b) Objek akad termasuk barang yang diperbolehkan.
- c) Objek akad harus jelas kelihatan sehingga tidak menimbulkan kesamaran dan penipuan serta perselisihan di kemudian hari, baik sifat, warna, bentuk maupun kualitasnya.
- d) Objek akad dapat diserahkan atau ditunda sesuai dengan kesepakatan.
- e) Objek akad dimiliki penuh oleh pemiliknya.

3) *Maudhu' al'Aqd*

*Maudhu' al'Aqd* adalah tujuan atau maksud mengadakan akad. Berbeda akad maka berbedalah tujuan pokok akad. Dalam akad jual beli tujuan pokoknya ialah: “Memindahkan barang dari penjual kepada pembeli dengan diberi ganti. Tujuan akad hibah ialah memindahkan barang dari pemberi kepada yang diberi untuk dimilikinya tanpa ada pengganti (*iwadh*). Tujuan pokok akad *ijarah* adalah memberikan manfaat dengan adanya pengganti. Tujuan pokok *ijarah* adalah memberikan manfaat dari seseorang kepada yang lain tanpa ada pengganti”.<sup>40</sup>

4) *Sighat al 'Aqd*

*Sighat al 'Aqd* yaitu *ijab qabul*. *Ijab* adalah “ungkapan yang pertama kali dilontarkan oleh salah satu dari pihak yang akan melakukan akad”, sedangkan

<sup>39</sup> Enang Hidayat, *Transaksi Ekonomi Syariah*, 19.

<sup>40</sup> Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, 47.

*qabul* adalah pernyataan pihak kedua untuk menerimanya. Pengertian *ijab qabul* dalam pengalaman dewasa ini ialah bertukarnya sesuatu dengan yang lain sehingga penjual dan pembeli dalam membeli sesuatu terkadang tidak berhadapan atau ungkapan yang menunjukkan kesepakatan dua pihak yang melakukan akad, misalnya yang berlangganan majalah, pembeli mengirim uang melalui pos wesel dan pembeli menerima majalah tersebut dari kantor pos.<sup>41</sup> Dalam *ijab qabul* terdapat beberapa syarat yang harus dipenuhi, ulama fiqh menuliskannya sebagai berikut :

- a) Adanya kejelasan maksud antara kedua belah pihak, misalnya: “aku serahkan benda ini kepadamu sebagai hadiah atau pemberian”.
- b) Adanya kesesuaian antara *ijab* dan *qabul*.
- c) Adanya satu majlis akad dan adanya kesepakatan antara kedua belah pihak, tidak menunjukkan penolakan dan pembatalan dari keduanya.
- d) Menggambarkan kesungguhan kemauan dari “pihak-pihak yang bersangkutan, tidak terpaksa, dan tidak karena diancam atau di takut-takuti oleh orang lain karena dalam *tijarah* (jual beli) harus saling merelakan”.<sup>42</sup>

Beberapa cara yang diungkapkan dari para ulama fiqh dalam berakad, yaitu:

- a) Dengan cara tulisan atau *kitabah*, misalnya dua *aqid* berjauhan tempatnya maka *ijab qabul* boleh dengan *kitabah* atau tulisan.
- b) Isyarat, bagi orang tertentu akad atau *ijab qabul* tidak dapat di laksanakan dengan tulisan maupun lisan, “misalnya pada orang bisu yang tidak bisa

---

<sup>41</sup> Jayusman, "Tinjauan Maqasid Syariah Terhadap Perkara Harta Bersama," *Jurnal Ijtima'iyya*, volume 13 nomor. 1 (Desember 2020): 20, <http://ejournal.radenintan.ac.id/>

<sup>42</sup> Hasby Ash-Shiddieqy, *Pengantar Fiqh Muamalah* (Jakarta: Bulan Bintang, 1997), 30.

baca maupun tulis, maka orang tersebut akad dengan isyarat”

- c) Perbuatan, cara lain untuk membentuk akad dengan cara perbuatan. Misalnya seorang pembeli menyerahkan sejumlah uang tertentu, kemudian penjual menyerahkan barang yang di belinya.
- d) Lisan *al-Hal*. Menurut sebagian ulama, apabila seseorang meninggalkan barang-barang di hadapan orang lain, kemudian dia pergi dan orang yang di tinggali barang-barang itu berdiam diri saja, hal itu di pandang telah ada akad *ida'* (titipan).<sup>43</sup>

#### b. Syarat Akad

Syarat adalah sesuatu yang kepadanya tergantung sesuatu yang lain, dan sesuatu itu keluar dari hakikat sesuatu yang lain. Syarat-syarat terjadinya akad merupakan syarat yang melekat pada unsur-unsur pembentuk terjadinya sebuah akad yang ditentukan *syara'* yang wajib disempurnakan.<sup>44</sup> Syarat akad secara luas dibagi menjadi dua, yang pertama syarat-syarat yang bersifat umum, yaitu syarat yang wajib sempurna wujudnya dalam berbagai akad. Yang kedua adalah syarat yang bersifat khusus yaitu syarat-syarat yang wujudnya wajib ada dalam sebagian akad. Syarat khusus ini juga bisa disebut dengan syarat *idhafi* (tambahan) yang harus ada disamping syarat-syarat yang umum, seperti syarat adanya saksi dalam pernikahan.<sup>45</sup>

Berikut syarat-syarat akad baik yang bersifat umum ataupun khusus:

- 1) Syarat-syarat yang bersifat umum di antaranya:
  - a) Kedua orang yang melakukan akad cakap bertindak (ahli). Tidak sah akad orang yang tidak cakap

---

<sup>43</sup> Jayusman, "Sertifikasi Halal Untuk Usaha Mikro dan Kecil di Bandar Lampung Perspektif Masalahah," *Jurnal Asas*, volume 3 nomor. 1 (Desember 2023): 89, <http://ejournal.radenintan.ac.id/>

<sup>44</sup> Mohammad Nadzir, *Fiqh Muamalah Klasik* (Semarang: Karya Abadi Jaya, 2015), 34.

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

bertindak, seperti orang gila, orang yang berada di bawah pengampunan (*mahjur*), dan karena boros.

- b) Yang dijadikan objek akad dapat menerima hukumnya.
  - c) Akad itu diizinkan oleh *syara'*, dilakukan oleh orang yang mempunyai hak melakukannya, walaupun dia bukan *aqid* yang memiliki barang.
  - d) Janganlah akad itu akad yang dilarang oleh *syara'*, seperti jual beli *mulasamah* (saling merasakan).
  - e) Akad dapat memberikan faedah, sehingga tidaklah sah bila *rahn* (gadai) dianggap sebagai imbangan amanah (kepercayaan).
  - f) Ijab itu berjalan terus, tidak dicabut sebelum terjadi *qabul*. Maka apabila orang yang berijab menarik kembali ijabnya sebelum *qabul* maka batallah ijabnya.
  - g) Ijab dan *qabul* mesti bersambung, “sehingga bila seseorang yang berijab telah berpisah sebelum adanya *qabul*, maka ijab tersebut menjadi batal”<sup>46</sup>
- 2) Syarat-syarat yang bersifat khusus di antaranya:
- a) Syarat *ta'liqiyah* adalah syarat yang harus disertakan ketika akad berlangsung, bila syarat itu tidak ada maka akadpun tidak terjadi. Misal, penjualan tanah berlaku jika disetujui oleh orang tuanya.
  - b) Syarat *taqyid* adalah “syarat yang belum dipenuhi namun akad telah terjadi dengan sempurna dan hanya dibebankan oleh salah satu pihak” Misal jual beli mobil dengan ongkos kirim kerumah pembeli dibebankan kepada penjual.
  - c) Syarat *idhafah* adalah syarat yang sifatnya menangguhkan pelaksanaan akad. Contoh ketika menyewakan rumah dua bulan yang akan datang.<sup>47</sup>

---

<sup>46</sup> Jayusman, "Analisis Penerapan Konsep Masalah Dalam Fatwa DSN MUI Bidang Ekonomi dan Keuangan Syariah," *Jurnal Asas*, volume 4 nomor. 6 (Desember 2022): 56, <http://ejournal.radenintan.ac.id/>

<sup>47</sup> Nur Huda, *Fiqh Muamalah*, 116.

Beberapa unsur akad yang kemudian dikenal sebagai rukun akad memerlukan syarat agar dapat terbentuk dan mengikat antar pihak, di antaranya yaitu:

1) Syarat terbentuknya akad

Dalam hukum Islam syarat terbentuknya akad dikenal dengan nama *al-syuruth al-in'iqad*, syarat ini terkait dengan sesuatu yang harus dipenuhi oleh rukun-rukun akad, yaitu:

- a) Pihak yang berakad (*aqidain*), disyaratkan *tamyiz* dan berbilang.
- b) *Shighat* akad (pernyataan dalam kehendak) adanya kesesuaian ijab dan *qabulnya* dilakukan dalam suatu majlis akad.
- c) Objek akad dapat diserahkan, “dapat ditentukan dan dapat ditransaksikan (dapat dikuasai dan dimiliki)”  
Jika ada suatu akad seperti jual beli tapi objek akad tidak bisa dikuasai seperti burung yang ada di udara atau ikan yang ada di laut maka akadnya tidak sah.
- d) Tujuan akad tidak bertentangan dengan syari’at Islam.<sup>48</sup>

2) Syarat keabsahan akad

Syarat keabsahan akad adalah “syarat tambahan yang dapat mengabsahkan akad setelah syarat *in'iqad* tersebut terpenuhi” Setelah rukun akad terpenuhi beserta beberapa persyaratannya yang menjadikan akad terbentuk, maka akad sudah terwujud.<sup>49</sup> Akan tetapi ia belum dipandang sah jika tidak memenuhi syarat-syarat tambahan yang terkait dengan rukun-rukun akad, yaitu:

- a) Pernyataan kehendak harus dilakukan secara bebas, tanpa ada tekanan dari pihak-pihak tertentu.
- b) Pernyataan akad tidak menimbulkan madharat.
- c) Bebas dari *gharar* (tipuan).<sup>50</sup>

<sup>48</sup> *Ibid.*

<sup>49</sup> Jayusman, "Diskon Pelunasan Sebelum Jatuh Tempo Pembiayaan Kredit Kepemilikan Rumah di Bank Syariah Indonesia," *Jurnal Asas*, volume 15 nomor. 1 (Desember 2021): 65, <http://ejournal.radenintan.ac.id/>

<sup>50</sup> *Ibid.*, 120.

- 3) Syarat-syarat berlakunya akibat hukum (*al-syurut annafadz*)

Syarat tersebut adalah syarat yang diperlukan bagi akad agar akad tersebut dapat dilaksanakan akibat hukumnya. Syarat-syarat itu adalah:

- a) Adanya kewenangan mutlak atas objek akad.
  - b) Adanya kewenangan atas tindakan hukum yang dilakukan.
- 4) Syarat mengikat (*al-syarth al-luzum*)

Sebuah akad yang sudah memenuhi rukun-rukunnya dan beberapa macam syarat sebagaimana yang dijelaskan diatas, belum tentu membuat akad tersebut dapat mengikat pihak-pihak yang melakukan akad seperti akad *kafalah* (penanggungan) *dankhiyar*.<sup>51</sup>

#### 4. Macam-Macam Akad

Akad terbagi menjadi bermacam-macam menurut sudut pandang yang berbeda. Ditinjau dari sudut pandangnya akad terbagi menjadi beberapa macam, yaitu:

- a. Akad ditinjau menurut sifatnya. Menurut sifatnya akad dinilai halal dan haram berdasarkan tuntutan *syar'i* dan pelaku akad. Jika dilihat menurut sifatnya akad terbagi menjadi dua macam, yaitu:

- 1) Akad *Shahih*

*Akad Shahih* adalah akad yang telah memenuhi rukun-rukun dan syarat-syaratnya. Hukum dari akad *shahih* ini adalah “berlakunya seluruh akibat hukum yang ditimbulkan akad itu dan mengikat pada pihak-pihak yang berakad” Ulama Hanafiyah membagi akad *shahih* menjadi dua macam, yaitu:

- 2) Akad *nafiz* (sempurna untuk di laksanakan),

---

<sup>51</sup> Jayusman, "Perspektif Maslahah Terhadap Pembagian Keuntungan Pada Unit Usaha Kelompk Usaha Tani Desa Wates Timur Pringsewu," Jurnal Asas, volume 14 nomor. 2 (Desember 2022): 56, <http://ejournal.radenintan.ac.id/>

adalah akad yang dilangsungkan dengan memenuhi rukun dan syaratnya dan tidak ada penghalang untuk melaksanakannya.

3) Akad *mawquf*, (tertangguhkan),

adalah akad yang dilakukan seseorang yang cakap bertindak hukum, tetapi ia tidak memiliki kekuasaan untuk melangsungkan dan melaksanakan akad ini, seperti akad yang dilangsungkan oleh anak kecil yang *mumayyiz*.<sup>52</sup>

4) Akad *Ghairu Shahih*

Akad yang *ghairu shahih* adalah “akad yang terdapat kekurangan pada rukun atau syarat-syaratnya, sehingga seluruh akibat hukum akad itu tidak berlaku dan tidak mengikat pihak-pihak yang berakad”.<sup>53</sup> Akad yang tidak shahih di bagi oleh ulama Hanafiyah dan Malikiyah menjadi dua macam, yaitu sebagai berikut:

5) Akad *Bathil*

Akad *bathil* adalah akad yang tidak memenuhi salah satu rukunnya atau ada larangan langsung dari *syara'*. Misalnya, objek jual beli itu tidak jelas atau terdapat unsur tipuan, seperti menjual ikan dalam lautan, atau salah satu pihak yang berakad tidak cakap bertindak hukum.

6) Akad *Fasid*

Akad *fasid* adalah akad yang pada dasarnya di syariatkan,akan tetapi sifat yang di akadkan itu tidak jelas. Misalnya,menjual rumah atau kendaraan yang tidak ditunjukkan tipe,jenis, dan bentuk rumah yang akan di jual, atau tidak di sebut *brand* kendaraan yang di jual, sehingga menimbulkan perselisihan antara penjual dan pembeli”.<sup>54</sup>

---

<sup>52</sup> Ahmad Azhar Basyir, *Asas-Asas Hukum Muamalat* (Yogyakarta: UII Pers, 1982), 55.

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

<sup>54</sup> Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Fiqh Muamalat* (Jakarta: Amzah, 2010), 15.

7) Akad yang mengikat (*lazim*) dan tidak mengikat (*ghair lazim*),

Akad yang mengikat adalah akad yang salah satu pelaku akadnya tidak memiliki hak *fasakh* (pembatalan) tanpa ada kerelaan pelaku akad lain. Akad bisa dibatalkan jika ada kesepakatan dari kedua belah pihak. Akad yang tidak mengikat adalah akad yang berdasarkan sifatnya bisa dibatalkan (*fasakh*) oleh salah satu pelaku akad.<sup>55</sup>

b. Akad ditinjau menurut kebersambungan hukumnya dengan *sighat* nya. Hukum akad adalah “dampak-dampak *syar’i* yang ditimbulkan pada akad. Jika dilihat menurut kebersambungan hukumnya dengan *sighat*nya” akad ini dibagi menjadi beberapa macam, yaitu:

1) Akad yang terlaksana seketika (*munjiz*)

Akad *munjiz* adalah akad yang *sighat* nya cukup untuk terlaksananya akad dan melahirkan dampak seketika. Dengan sekedar dijalankannya *sighat* yang sah oleh dua pelaku akad, maka telah sempurna, sehingga pembeli mempunyai barang yang dijual dan penjual memiliki harga”.<sup>56</sup>

2) Akad yang disandarkan kepada waktu mendatang.

Akad yang disandarkan kepada waktu mendatang adalah akad yang *sighat* nya menunjukkan pengadaan akad semenjak keluarnya *sighat* tersebut, namun dampaknya tidak mengikuti kecuali di waktu mendatang dan ditentukan oleh kedua pelaku akad. Dilihat dari bisa atau tidaknya akad menerima penyandaran, maka akad ini dibagi menjadi beberapa macam, yaitu:

a) Akad yang sesuai sifatnya tidak dapat dilaksanakan kecuali dengan disandarkan pada waktu mendatang seperti wasiat dan *isha*.

---

<sup>55</sup> Abdul Karim Zaidan, *Pengantar Studi Syari’ah: Mengenal Syari’ah Islam Lebih Dalam* (Yogyakarta: Robbani Pers, 2008), 463-464.

<sup>56</sup> *Ibid*, 465-564.



- b) Akad yang tidak bisa disandarkan, seperti akad jual beli dan pembebasan hutang.
  - c) Akad yang bisa disandarkan, adalah “akad yang boleh dilaksanakan secara serta merta dan juga secara disanarkan kepada waktu mendatang seperti akad *muzara'ah* dan *ijarah*”
- 3) Akad-akad yang tergantung (*muallaq*).<sup>57</sup>
- “Akad-akad yang tergantung adalah akad yang memerlukan syarat dan keberadaannya terkait dengan keberadaan sesuatu yang lain dan keberadaan akad tergantung adanya perkara di waktu mendatang. Dari sisi bisa atau tidaknya digantungkan, akad ini dibagi dalam beberapa macam, yaitu:
- a) Akad yang tidak bisa digantungkan, adalah akad-akad pengalihan kepemilikan yang terjadi pada benda atau manfaat dengan adanya ganti atau tidak. Seperti akad jual beli, *hibah* dan *ijarah*.
  - b) Akad yang bisa digantungkan dengan setiap syarat. Akad ini boleh digantungkan sebab penggantungan pada bagian akad tidak mengakibatkan kerugian pada salah satu pelaku akad dan karena sebagian akad, seperti akad cerai, wasiat dan *wakalah*.
  - c) Akad-akad yang tidak bisa digantungkan dan bisa digantungkan dengan setiap syarat, adalah akad yang bisa digantungkan namun dengan syarat yang sesuai dengan akad. Syarat yang sesuai adalah yang sesuai dengan tuntutan syari’at atau *urf*, adalah antara syarat dan hal yang digantungkan menimbulkan sebab akibat yang sesuai dengan penggantungan tersebut, seperti akad *kafalah* dan *hiwalah*.<sup>58</sup>
- 4) Akad ditinjau menurut jenis dan dampaknya

---

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

<sup>58</sup> *Ibid.*, 468-469.

Setiap akad memiliki dampak tertentu yang mengikutinya. Dampak ini adalah tujuan pelaku akad dalam mengadakan sebuah akad. Tujuan dari adanya akad adakalanya memiliki tujuan lebih dari satu, sehingga memiliki lebih dari satu klasifikasi.<sup>59</sup> Adapun klasifikasi akad tersebut yaitu:

- a) Akad pengalihan kepemilikan (*uqud at-tamlik*), yaitu akad yang bertujuan mengalihkan kepemilikan barang atau manfaat dengan atau tanpa ganti, seperti akad jual beli, sewa dan *muzara'ah*.
- b) Pengguguran (*isqathat*), yaitu akad yang dimaksudkan untuk menggugurkan hak manusia. Jika pengguguran tanpa disertai ganti disebut *isqath mahdhah* (pengguguran murni), dan jika disertai ganti disebut *isqath* (pengguguran) yang dimaknai tukar menukar, seperti akad memerdekakan budak dan perceraian yang dilakukan oleh istri dengan membayar kompensasi dari cerainya.
- c) Akad penyerahan (*'uqud at-tafwidh wa ithlaq*), yaitu akad yang memuat penyerahan kepada orang lain dan memberikan kuasanya untuk melakukan suatu pekerjaan yang tadinya terlarang sebelum penyerahan ini, seperti *wakalah* dan izin kepada anak kecil melakukan sebagian aktifitas jual beli.
- d) Akad pembatasan (*taqdiyat*), yaitu akad yang *tasharufnya* dimaksudkan untuk mencegah seseorang dari *tasharruf* yang sebelumnya dibolehkan baginya, seperti memberhentikan pengelola wakaf dan penerima wasiat.
- e) Akad pemberian kepercayaan (*'uqud at-tautsiqat*), yaitu akad yang tujuannya adalah memberikan jaminan pada orang yang berhutang

---

<sup>59</sup> *Ibid*, 470.

- atas hutangnya dari orang yang berhutang, seperti akad *kafalah* dan *hiwalah*.
- f) Akad *syirkah* ('*uqud asy-syirkah*), yaitu akad yang bertujuan melakukan kerjasama dalam pekerjaan dan laba, seperti *mudharabah* dan *muzara'ah*.
  - g) Akad penjagaan (*uqud al-hifzhi*), yaitu akad yang bertujuan menjaga harta, seperti akad *wadi'ah*.<sup>60</sup>
- 5) Akad dilihat dari segi dilarang atau tidaknya, yaitu:
- a) Akad *masyru'* adalah akad yang dibenarkan oleh *syara'* untuk dibuat dan tidak ada larangan untuk menutupnya, seperti akad jual beli dan sewa-menyewa.
  - b) Akad terlarang adalah akad yang “dilarang oleh *syara'* untuk dibuat, seperti akad jual beli janin, akad donasi harta anak dibawah umur”.<sup>61</sup>
- 6) Akad ditinjau dari segi ada atau tidaknya *qismah* (pembagian), yaitu:
- a) Akad *musammah* adalah akad-akad yang telah ditetapkan *syara'* dan diberikan hukum-hukumnya, seperti jual beli, *hibah* dan *ijarah*.
  - b) Akad *ghairu musammah* adalah “akad-akad yang belum diberikan istilah-istilah dan belum ditetapkan hukumnya”.<sup>62</sup>
- 7) Akad dilihat dari segi tukar menukar hak, yaitu:
- a) Akad *mua'awadhah*, adalah akad-akad yang berlaku atas dasar timbal balik, seperti akad jual beli dan sewa menyewa.
  - b) Akad *tabarruat*, adalah akad-akad berdasarkan pemberian dan pertolongan, seperti *hibah* dan pinjaman.

---

<sup>60</sup> *Ibid*, 471-473.

<sup>61</sup> Jayusman, "Peluang Dan Tantangan Pengembangan Perusahaan Rintisan Berbasis Koperasi Pekerja ( Starup Coop)," *Jurnal Ijtima'iyya*, volume 6 nomor. 1 (Desember 2021): 15, <http://ejournal.radenintan.ac.id/>

<sup>62</sup> Teungku Muhammad HasbiAsh-Shiddieqy, *Pengantar Fiqh Muamalah* (Semarang: Pustaka Rizki, 2009), 95.

- c) Akad yang mengandung *tabarru'* pada permulaan tetapi menjadi *mu'awadhah* pada akhirnya, seperti *kafalah* (tanggungan), *qardh*.<sup>63</sup>
- 8) Akad dilihat dari segi dibayarkan ganti atau tidak, yaitu:
  - a) Akad *dhaman*, adalah barang tanggung jawab pihak kedua sesudah barang-barang itu diterimanya, seperti akad jual beli.
  - b) Akad *amanah*, adalah tanggung jawab dipegang oleh yang punya atau bukan oleh yang memegang barang tersebut, seperti *syirkah* dan *wakalah*.
  - c) Akad yang dipengaruhi beberapa unsur, dari satu segi mengharuskan *dhaman*, "dari segi yang lain merupakan amanah, seperti *ijarah* dan *rahn*".<sup>64</sup>

## 5. Prinsip-Prinsip Akad

Hukum Islam telah menetapkan beberapa prinsip akad yang berpengaruh kepada pelaksanaan akad yang dilaksanakan oleh pihak-pihak yang berkepentingan. Berikut prinsip-prinsip akad dalam Islam:

- a. Prinsip kebebasan berkontrak
- b. Prinsip perjanjian itu mengikat
- c. Prinsip Kesepakatan bersama
- d. Prinsip ibadah
- e. Prinsip keadilan dan keseimbangan prestasi
- f. Prinsip kejujuran (amanah).<sup>65</sup>

---

<sup>63</sup> Jayusman, "Analisis Keputusan Musyawarah Nasional Lembaga Bahtsul Masail Nahdlatul Ulama Tahun 2019 Tentang Hukum Bisnis Multi Level Marketing," *Jurnal Ijtima'iyya*, volume 13 nomor. 2 (Desember 2021): 8-9, <http://ejournal.radenintan.ac.id/>

<sup>64</sup> Teungku Muhammad Hasbi Ash-Shiddieqy, *Pengantar Fiqh Muamalah*, 99.

<sup>65</sup> Jayusman, "Perspektif Masalah Terhadap Pertimbangan Hakim Pada Putusan Perkara," *Jurnal Ijtima'iyya*, volume 4 nomor. 14 (Desember 2021): 76, <http://ejournal.radenintan.ac.id/>

## B. Akad Yang Dilarang Dalam Islam

Akad yang dilarang dalam Islam adalah yang akadnya tidak lengkap syarat akadnya dalam *fiqh mu'amalah*, apabila rukun akad bermasalah, maka transaksi tergolong bathil dan harus diulangi. Sementara itu, apabila syaratnya tidak lengkap, maka akad tergolong *fasid* dan harus diperbaiki terlebih dahulu. Salah satu bentuk transaksi pada kategori ini adalah *ta'alluq* yakni transaksi yang pelaksanaannya bergantung pada akad atau transaksi lain.<sup>66</sup> Diantara bentuknya adalah:

1. *Bai'ul 'Inah*, misalkan A menjual suatu barang kepada B seharga Rp 1.000 secara kredit dan kemudian A membeli lagi barang yang sama dari B seharga Rp 800 secara tunai. Transaksi ini difatwakan haram karena sebagian besar mengandung *hilah* atau rekayasa hukum untuk meleakkan *riba*. Hal ini disebabkan keinginan dua pihak bukan karena barang, tetapi karena keinginan B untuk segera mendapatkan uang tunai dan keinginan A mendapatkan keuntungan dari selisih harga tunai dan kredit.

2. *Bai'ul Tawarruq*, misalkan A menjual suatu barang kepada B seharga Rp 1.000 secara kredit dan kemudian B menjualnya kepada C secara tunai seharga Rp 800. Transaksi ini disebut sebagai *tawarruq hakiki* atau transaksi *tawarruq* sebenarnya dan dibolehkan oleh ulama. Akan tetapi, dalam praktiknya, seringkali B diarahkan oleh A untuk menjual kepada C sehingga terbentuklah *tawarruq* yang diselenggarakan atau disebut *tawarruq munazzam* yang difatwakan haram oleh ulama karena adanya indikasi *hilah* seperti kasus *Bai'ul 'Inah*.<sup>67</sup>

3. *Bai'ul Wafa*, misalkan A menjual suatu barang kepada B seharga Rp 1.000 dan A bersepakat untuk membeli kembali barang yang sama dari B seharga Rp 1.000 juga setelah jangka waktu tertentu. Sebagian ulama mengatakan bahwa transaksi ini haram karena membatasi hak kepemilikan B yang telah membeli barang, sementara sebagian ulama lainnya mengatakan

---

<sup>66</sup> Armansyah, *Hukum Perikatan (Akad) Dalam Ekonomi Syariah* (Bandung: Lentera Hati, 2002), 57.

<sup>67</sup> *Ibid.*,

halal karena inti dari transaksi ini adalah seperti *rahn* atau gadai.

*Aqad mamnu'ah* (akad terlarang). Akad terlarang adalah akad yang dilarang oleh *syara'* untuk dibuat seperti akad jual beli janin, akad donasi harta anak di bawah umur, akad yang bertentangan dengan akhlak Islam (kesusilaan) dan ketertiban umum seperti sewa menyewa untuk melakukan kejahatan, akad nikah *mut'ah*. Termasuk juga akad yang dilarang dalam beberapa mazhab adalah jual beli kembali (*ba'i al-inah*).<sup>68</sup>

Selanjutnya adanya batasan pada multi akad karena batasan ini akan menyebabkan multi akad menjadi dilarang. Dikalangan ulama, batasan-batasan ini ada yang disepakati dan diperselisihkan.<sup>69</sup> Secara umum, batasan yang disepakati oleh para ulama adalah sebagai berikut:

a. Multi akad dilarang karena *nash* agama suatu akad dinyatakan boleh selama objek, harga, dan waktunya diketahui oleh kedua belah pihak. Jika salah satu di antaranya tidak jelas, maka hukum dari akad itu dilarang. Imam al Syafi'i memberi contoh, jika seseorang hendak membeli rumah dengan harga seratus, dengan syarat dia meminjamkan (*salaf*) kepadanya seratus, maka sebenarnya akad jual beli itu tidak jelas apakah dibayar dengan seratus atau lebih. Sehingga harga dari akad jual beli itu tidak jelas, karena seratus yang diterima adalah pinjaman (*ariyah*). Sehingga penggunaan manfaat dari seratus tidak jelas; apakah dari jual beli atau pinjaman. Ibnu Qayyim berpendapat bahwa Nabi melarang multi akad antara akad *salaf* (memberi pinjaman atau *qardh*) dan jual beli, meskipun kedua akad itu jika berlaku sendiri-sendiri hukumnya boleh. Larangan menghimpun *salaf* dan jual beli dalam satu akad untuk menghindari terjerumus kepada riba yang diharamkan. Hal itu terjadi karena seseorang meminjamkan (*qardh*) seribu, lalu menjual barang yang bernilai delapan ratus dengan harga seribu. Dia seolah memberi seribu dan barang seharga delapan

---

<sup>68</sup> Ibid., 58.

<sup>69</sup> Juhaya S. Pradja, *Hukum Ekonomi Syariah Dan Akad Syariah Di Indonesia* (Bandung: Lentera Hati, 2001), 150.

ratus agar mendapatkan bayaran dua ribu. Di sini ia memperoleh kelebihan dua ratus. Selain multi akad antara *salaf* dan jual beli yang diharamkan, ulama juga sepakat melarang.<sup>70</sup>

b. Multi akad sebagai *hilah* ribawi

Multi akad yang menjadi *hilah* ribawi dapat terjadi melalui kesepakatan jual beli inah atau sebaliknya dan *hilah riba fadhl*.

c. Multi akad menyebabkan jatuh ke riba

Setiap multi akad yang mengantarkan pada yang haram, seperti riba, hukumnya haram, meskipun akad-akad yang membangunnya adalah boleh. Penghimpunan beberapa akad yang hukum asalnya boleh namun membawanya kepada yang dilarang menyebabkan hukumnya menjadi dilarang.<sup>71</sup> Hal ini terjadi seperti pada contoh:

1) Multi akad antara akad *salaf* dan jual beli Nabi Muhammad SAW melarang multi akad antara akad jual dan salaf. Larangan ini disebabkan karena upaya mencegah (*dzari'ah*) jatuh kepada yang diharamkan berupa transaksi ribawi. Juhur ulama melarang praktik multi akad ini, yakni terjadinya penghimpunan akad jual beli (*mu'awadhah*) dengan pinjaman (*qardh*) apabila dipersyaratkan. Jika transaksi multi akad ini terjadi secara tidak disengaja diperbolehkan karena tidak adanya rencana untuk melakukan *qardh* yang mengandung riba.

2) Multi akad antara *qardh* dan hibah kepada pemberi pinjaman (*muqridh*) Ulama sepakat mengharamkan *qardh* yang dibarengi dengan persyaratan imbalan lebih, berupa *hibah* atau lainnya. Seperti contoh, seseorang meminjamkan (memberikan utang) suatu harta kepada orang lain, dengan syarat ia menempati rumah penerima pinjaman (*muqtaridh*), atau *muqtaridh* memberi hadiah kepada pemberi pinjaman, atau memberi tambahan kuantitas atau kualitas obyek *qardh* saat mengembalikan. Transaksi seperti ini dilarang karena

<sup>70</sup> Ibid., 151.

<sup>71</sup> Widiyono, *Aspek Hukum Akad-Akad Syariah Di Indonesia* (Jakarta: Raja Grafindo, 2009), 100.

mengandung unsur riba. Apabila transaksi pinjam meminjam ini kemudian disertai hadiah atau kelebihan, tetapi dilakukan sendiri secara sukarela oleh orang yang diberi pinjaman, tanpa ada syarat dan kesepakatan sebelumnya hukumnya halal, karena tidak mengandung unsur riba di dalamnya.<sup>72</sup>

d. Multi akad terdiri dari akad-akad yang akibat hukumnya saling bertolak belakang atau berlawanan. Kalangan ulama Malikiyah mengharamkan multi akad antara akad-akad yang berbeda ketentuan hukumnya dan/atau akibat hukumnya saling berlawanan atau bertolak belakang. Larangan ini didasari atas larangan Nabi menggabungkan akad salaf dan jual beli. Dua akad ini mengandung hukum yang berbeda.<sup>73</sup> Jual beli adalah kegiatan muamalah yang kental dengan nuansa dan upaya perhitungan untung-rugi, sedangkan salaf adalah kegiatan sosial yang mengedepankan aspek persaudaraan dan kasih sayang serta tujuan mulia. Karena itu, ulama Malikiyah melarang multi akad dari akad-akad yang berbeda hukumnya, seperti antara jual beli dengan *ju'âlah*, *sharf*, *musâqah*, *syirkah*, *qirâdh*, atau nikah. Meski demikian, sebagian ulama Malikiyah dan mayoritas ulama non-Malikiyah membolehkan multi akad jenis ini. Mereka beralasan perbedaan hukum dua akad tidak menyebabkan hilangnya keabsahan akad.<sup>74</sup> Dari dua pendapat ini, pendapat yang membolehkan multi akad jenis ini adalah pendapat yang unggul. Larangan multi akad ini karena penghimpunan dua akad yang berbeda dalam syarat dan hukum menyebabkan tidak sinkronnya kewajiban dan hasil. Hal ini terjadi karena dua akad untuk satu objek dan satu waktu, sementara hukumnya berbeda. Sebagai contoh tergabungnya antara akad menghibahkan sesuatu dan menjualnya. Akad-akad yang berlawanan (*mutadhadah*) inilah yang dilarang dihimpun dalam satu transaksi.<sup>75</sup>

---

<sup>72</sup> Ibid., 100.

<sup>73</sup> Nur Wahid, *Multi Akad Dalam Lembaga Keuangan Syariah* (Jakarta: Raja Grafindo, 2010), 120.

<sup>74</sup> Ibid.,

<sup>75</sup> Ibid., 121.



## BAB III LATAR BELAKANG LAHIRNYA MPL

### A. Pengertian dan Sejarah MPL

*Game Mobile Premier Language* yang selanjutnya disingkat MPL (*Mobile Premier League*) adalah *platform eSports* berbasis ketangkasan dimana *user* bisa main permainan favoritmu dan memenangkan berlian yang dapat ditukarkan ke akun GoPay. Aplikasi MPL memiliki beberapa permainan yang yang disukai dan akan ada lebih banyak permainan baru lainnya

Jika diartikan secara bahasa berasal dari bahasa Inggris adalah permainan. Dengan bantuan teknologi, kini game dapat diartikan secara lebih luas lagi. Jadi secara istilah pengertian game adalah permainan yang di program pada suatu perangkat yang dapat dijalankan secara *online*.<sup>76</sup> *Game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.<sup>77</sup> Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. *Game online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *game online* diperkenalkan untuk pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 (dua) orang saja untuk bermain game. Lalu muncul komputer dengan kemampuan time sharing sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*multiplayer games*).

*Game online* sendiri terdiri dari berbagai jenis, mulai permainan sederhana berbasis teks hingga permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh

---

<sup>76</sup> Helva Silvianita, "Pengertian Game Beserta Sejarah, Manfaat, serta Jenis-Jenis Game, Lengkap," Nesbamedia.com, 2022, <https://www.nesabamedia.com/pengertian-game/>.

<sup>77</sup> Drajat Edy Kurniawan, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta," *Jurnal Konseling*, Volume 3 Nomor 1 (2017: 99, <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/view/1120>).

banyak pemain sekaligus. Di dalam games online terdapat dua unsur utama, yaitu server dan client. Server berguna sebagai administrasi permainan dan menghubungkan client, sedangkan client bertugas sebagai pengguna permainan yang memakai kemampuan server. *Game online* bisa disebut sebagai bagian dari aktivitas sosial karena pemain bisa saling berinteraksi secara virtual dan sering kali menciptakan komunitas di dunia maya.<sup>78</sup>

Pada tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket, jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN (*Local Area Network*) saja tetapi sudah mencakup WAN (*Wide Area Network*) dan menjadi internet. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan adalah game – game simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, game – game ini kemudian menginspirasi game – game yang lain muncul dan berkembang. Pada tahun 2001 adalah puncak dari demam dotcom<sup>79</sup> sehingga penyebaran informasi mengenai game *online* semakin cepat. Masa kejayaan game online pertama hadir saat hadirnya *Ultima Online*, *Ever Quest* dan *Asheron's Call*. Ketiga perusahaan inilah yang menginspirasi perusahaan lainnya untuk memulai membuat game online sendiri. Sayangnya, karena persaingan yang ketat kualitas dari game yang diciptakan berkurang. Banyak pengguna yang kemudian bosan dan masa kejayaan *game online* surut pada bulan Mei 2002 – Oktober 2004.

Kejayaan game mulai terlihat kembali saat game online *Warcraft* muncul pada November 2004. Kesuksesan *World of Warcraft* berasal dari *Blizzard*, yang selalu melahirkan game-game yang memberikan pengalaman bermain yang unik. Seiring berjalannya waktu, mulai banyak perusahaan *game online* yang memberikan pengalaman main game berbeda. Di Indonesia sendiri, game *online* masuk pada tahun 2001 keluaran *Boleh Game* yang

---

<sup>78</sup> Krista Surbakti, “Pengaruh Game Online Terhadap Remaja,” *Jurnal Curere*, Volume 1 Nomor 1 (April 2017): 31, <http://dx.doi.org/10.36764/jc.v1i1.20>.

<sup>79</sup> Kompasiana, “Sejarah Game *Online* di Industri Android,” Kompasiana.com, 2019, <https://www.kompasiana.com/hackonline88/5dbe9f48097f367b72585eb2/sejarah-game-online-di-industri-android>.

bernama *Nexia Online*. Seiring dengan perkembangan *internet*, kini muncul berbagai media dan jenis game seru. Mulai dari PC (personal computer) Games, Console Games, Handheld Games dan Mobile Games. Salah satu jenis games yang paling diminati adalah game PC yang biasanya dilengkapi dengan berbagai aksesoris mulai dari keyboard, headphone, webcam, hingga gaming monitor. Gaming monitor ini menjadi salah satu yang paling penting karena akan memberikan pengalaman bermain game yang lebih nyata. Salah satu gaming monitor yang wajib dimiliki gamer adalah Samsung QLED (Quantum dotlight emitting diode) Gaming Monitor.

Pasalnya, Samsung QLED Gaming Monitor merupakan produk yang didesain khusus untuk para gamer untuk memiliki pengalaman bermain game yang berbeda. Monitor ini dilengkapi dengan layar *ultra wide* seluas 49 (empat puluh sembilan) inci dengan aspek rasio inovatif 32:9. Dengan adanya fitur ini membuat pengalaman main game jadi lebih nyata dengan tampilan visual yang super keren. Terdapat juga *curved panel* yang mampu menghadirkan *cinematic viewing* selama bermain *game*.<sup>80</sup>

## B. Aplikasi Game yang ada di MPL

Dalam MPL juga terdapat game-game online lainnya seperti:

1. *Real Time Strategy* (RTS) *Real Time Strategy* atau sering disingkat RTS adalah jenis game peperangan yang biasanya meminta pemainnya untuk mengatur strategi yang baik untuk memenangkan permainan. Dalam game tersebut sebagai seorang pemain harus mampu mengelola sebuah negara atau tim yang dipilih pemerintahan, dan masih banyak lagi. Game seperti ini membutuhkan strategi si pemain dan melibatkan masalah taktik dan logika. Contoh dari game RTS adalah *Age of Empire*, *Rise of Nations*, dan *Warcraft*.
2. *First Person Shooter* (FPS) *First person shooter* atau dikenal dengan singkatan FPS adalah jenis *game online* yang

---

<sup>80</sup> Wuri Anggarini, "Jangan Main Doang, Kenali Juga Sejarah Perkembangan Game *Online*," Kapanlagi.com, 2018, <https://plus.kapanlagi.com/jangan-main-doang-kenali-juga-sejarah-perkembangan-game-online-be0e04.html>.

berhubungan dengan tembak - menembak dengan sudut pandang orang pertama. Dalam permainan ini pemain bisa memilih sendiri karakter yang ingin dimainkan karena setiap karakter memiliki kemampuan yang berbeda - beda dalam menembak. Tentunya, dalam game online ini pemain tidak bermain sendiri meskipun pemain tidak bisa bertatap muka dengan lawan main secara langsung. Biasanya game ini memiliki tema melumpuhkan penjahat atau melumpuhkan tim yang lain. Contoh dari game FPS adalah *Point Blank*, *Duke Nuke 3D*, *Quake Blood*, dan *Perfect Dark*.

3. *Role Playing Game (RPG)* *Role playing game* adalah jenis permainan online yang memiliki karakter - karakter khayalan yang tentunya hanya ada dalam sebuah dongeng belaka. Di sini para pencinta game RPG bisa memilih sendiri karakter yang ingin dimainkannya. Permainan game online tersebut dikatakan berhasil jika pemain bisa mengikuti alur cerita dengan baik dan bisa memerankan karakter tersebut dengan baik. Ada 2 (dua) jenis RPG yang dikenal di dunia maya, yaitu LARP (*Live Action Role Playing*) dan MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Game Playing*). Contoh dari jenis game online RPG adalah *The Lord of The Rings Online*, *Final Fantasy*, dan *Ragnarok*.
4. *Life Simulation Game* Jenis *game online* yang dikenal dengan *Life Simulation*, game ini adalah permainan yang memiliki karakter yang dapat melakukan kegiatan-kegiatan yang biasa dilakukan manusia di dunia nyata. Dalam game ini pemain harus mengendalikan karakternya untuk melakukan hal - hal seperti manusia seperti belajar, berbelanja, berinteraksi, bekerja, dan masih banyak lagi. Tentunya, pemain juga memiliki lawan main yang berasal dari komputer yang berbeda dan mungkin menjadi tetangga di dunia virtual tersebut. Agar pemain bisa menguasai game ini dengan baik, pemain harus melakukan kegiatan karakter sesuai perintah yang diberikan. Contoh dari *life simulation game* di antaranya adalah *sim life* dan *second life*.

5. *Vehicle Simulation* *Vehicle simulation* adalah game yang mengharuskan pemainnya untuk bisa mengoperasikan kendaraan, baik kendaraan darat, air, maupun laut seperti versi aslinya. Secara tidak langsung pemain harus mengerti versi kendaraan aslinya agar ia dapat mengoperasikan kendaraannya dengan sempurna. Contoh dari game *vehicle simulation* adalah *fight gear, tram, dan orbiter*.
6. *Game Aksi (Action)* Game aksi adalah salah satu jenis game yang membutuhkan ketangkasan dari orang yang memainkannya. Tentunya, daya refleks juga sangat dibutuhkan agar karakter yang dimainkannya dapat memenangkan pertandingan. Biasanya dalam game ini pemain diharuskan untuk memainkan sebuah karakter yang sedang menjalankan sebuah misi tertentu. Dalam sebuah misi biasanya harus melewati berbagai macam rintangan yang ada di dalamnya. Selain itu, pemain juga biasanya harus mengalahkan musuh atau menyelamatkan karakter lain. Dengan begitu, ketangkasan dan refleks dari pemain sangat dibutuhkan untuk memenangkan game ini.
7. *Game Petualangan (Adventure)* Ketika memilih game petualangan untuk dimainkan, maka secara tidak langsung akan melakukan petualangan di dunia maya.<sup>81</sup> Dalam memainkan game online yang sifatnya petualangan, tokoh yang dimainkan tentunya adalah tokoh-tokoh khayalan yang biasanya terdapat pada film yang ada di TV ataupun bioskop. Jenis game petualangan ini biasanya mengambil tema memecahkan sebuah misteri atau kasus, memburu harta karun, serta menyelamatkan karakter lain. Tentunya pemain akan merasa menjadi petualang sejati ketika memainkan game ini. Contoh dari jenis game aksi petualangan adalah *tomb raider* dan *indiana jones*.
8. *Cross Platform Online Play (CPOP)* Jenis game online CPOP atau kepanjangan dari *cross platform online play* merupakan

---

<sup>81</sup> Wahyu Pratama, "Game Adventure Misteri Kotak Pandora," *Jurnal Telematika*, Vol. 7 No. 2 (Agustus 2014): 18, <http://dx.doi.org/10.35671/telematika.v7i2.247>.

permainan yang dapat dimainkan secara online melalui berbagai perangkat berbeda. Contoh jenis game online CPOP adalah need for speed underground. Jenis game CPOP bercirikan dapat dimainkan secara online maupun konsol game seperti play station

9. *PUBG (Player unknown's battlegrounds) Mobile Game* ini sudah dirilis di PC (*Personal computer*) pada Maret 2017 dan sangat - sangat populer. Perbedaannya, versi komputer game ini berbayar, tapi untuk versi *PUBG Mobile* game ini gratis. Hingga pada Maret 2018, *Tencent Games* selaku *developer* mobilnya merilis *PUBG* versi mobile dan langsung meraih kepopuleran yang lebih besar. Permainan *PUBG* mempunyai satu tujuan yaitu bertahan hidup sebaik mungkin menjadi orang yang terakhir. Pemain akan terjun dari sebuah pesawat ke sebuah pulau berukuran besar, dan diharuskan mengambil senjata serta peralatan untuk bertahan. Dalam satu pulau akan berisi 100 pemain secara acak. Untuk menang, pemain harus bertahan hingga akhir dan menjadi satu-satunya pemain yang tersisa. Permainan ini juga bisa dimainkan bersama teman hingga 4 (empat) orang, dan dilengkapi *voice chat* dalam game jadi kamu bisa sambil berkomunikasi.
10. *Garena Free Fire Game* yang sangat mirip dengan *PUBG, Free Fire Battlegrounds* sama-sama harus bertahan hidup melawan musuh pulau hingga menjadi orang yang bisa hidup di akhir game. Game ini rilis pada Januari 2018 dan langsung melesat dan disukai banyak orang karena menggunakan grafis yang lebih minim jadi lebih banyak pengguna yang dapat memainkannya. Terbukti dengan dalam waktu 3 bulan game ini sudah di unduh lebih dari 50 juta lebih. Sama seperti *PUBG*, *Free Fire* bisa dimainkan bersama teman hingga 4 (empat) orang, dan dilengkapi *voice chat* dalam game jadi kamu bisa sambil berkomunikasi.
11. *Garena AOV (Arena of valor) Game* yang mirip dengan *Mobile Legends*, *MOBA (Multiplayer online battle arena)* memang saat ini sedang disukai oleh banyak orang, dan pada akhirnya *developer* terkenal seperti *Garena* ikut merilis game

- dengan genre MOBA dengan nama arena of valor. Cara bermain game ini cukup mudah, mirip dengan Mobile Legends. Kelebihan dari game ini dengan memiliki grafis HD (High definiton) yang keren tapi ukuran game ini ringan alias kecil jadi tentu ini akan membuat ringan ketika dimainkan. Kamu bisa bermain 5 (Lima) versus 5 (Lima), 3 (Tiga) versus 3 (Tiga), 1 (Satu) versus 1 (Satu) dan ada mode spesial yaitu clan wars dan hook wars. Hero dalam permainan ini juga keren seperti batman, wonder woman, joker sampai superman.
12. COC (Clash of clans) Walaupun bukan game online terbaik dari android yang baru dirilis, COC selalu menjadi game terbaik di genre nya, game ini berhasil menceritakan tentang strategi yang dilakukan untuk menyerang desa lawan agar bisa membangun desa sendiri. Tujuan paling utama dalam permainan ini bukanlah membangun desa atau village namun justru mengalahkan goblin. Agar bisa mengalahkannya pengguna harus membangun sebuah desa menjadi makmur lengkap dengan pasukan terkuat dan strategi yang tepat dalam penyerangan. Bahkan untuk memenangkannya para gamer bisa saling membantu.
  13. RO (Ragnarok Online) Penggemar Ragnarok Online Indonesia wajib mengunduh game multiplayer online android yang sangat terkenal dan begitu legendaris ini. Bermain RO memang sangat menyenangkan, game ini menyuguhkan petualangan yang cukup seru dengan dukungan grafis 2D yang tidak terlalu jauh berbeda dengan versi Desktop. Ragnarok selalu rutin dilakukan pembaharuan oleh pihak developer yang merencangnya. Sehingga akan selalu banyak sekali perbaikan di dalam fitur, kelengkapan serta tampilannya. Keseruan bermain akan semakin bertambah karena pengguna bisa menemukan banyak pemain yang asalnya dari semua negara yang ada di belahan dunia.
  14. *Lineage 2 Revolution Game* yang baru dirilis pada 14 Maret 2018 lalu ini adalah game legendaris yang sangat populer disekitar tahun 2010. Dan kini hadir versi terbaru di smartphone. Ketika pengguna mulai bermain game ini,

pengguna langsung diminta membuat karakter dan rasnya. Mirip dengan gameplay Lineage 2 yang dirilis tahun 2003, dan fitur instanced dungeons, clan wars, dan lainnya.<sup>40</sup> 15. Space Commander Game bertema game online peperangan yang bisa membuat pengguna menjadi pimpinan dari pasukan dalam mengejar dan mendapatkan sebuah bintang. Namun jangan salah pengguna tidak bersaing sendirian melainkan dengan 3 (Tiga) ras dan juga 6 (Enam) buah pahlawan serta 24 (Dua puluh empat) unit tempur. Hal yang menarik di dalam game ini yaitu adanya tampilan plot pada arena pertempuran yang sedang berlangsung. Desain serta fitur 3D yang berada di dalam game lebih detail. Selain itu, pengguna pun bisa bermain lebih seru menggunakan berbagai macam mode, seperti mode challenge, mode galaxy arena dan mode special challenge.

15. *Racing Multiplayer* pengguna yang suka game balap wajib mencoba racing multiplayer. Jalan cerita yang ada di dalamnya menceritakan tentang petualangan yang harus di tempuh menggunakan mobil balap. Akan adanya banyak keseruan pada setiap petualangan di semua arena balapan.
16. *World of Tanks Blitz* Pada dasarnya world of tanks blitz hampir sama dengan game legendaris PC berjudul counter strike namun jika di cermati secara mendalam, perbedaannya akan semakin terlihat. Perbedaan tersebut bisa ditemukan pada pemain telah mengendalikan tank, selanjutnya para pengguna memiliki tugas untuk menghancurkan semua pemain yang berusaha mengendalikan target. Lebih dari 90 (sembilan puluh) pemain memainkan game ini, bertarung di mode 7 (tujuh) melawan 7 (tujuh) dengan sendiri atau bersama teman. Gunakan berbagai taktik yang berbeda dan menangkan permainan.<sup>82</sup>

---

<sup>82</sup> Tech, "Mobil Legends, Free Fire dan 3 Game *Online* Terbaik di Weekend," Cnbcindonesia.com, 2020, <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20200717191707-37-173685/mobile-legends-free-fire-3-game-online-terbaik-di-weekend>.



### C. Prosedur Penggunaan Aplikasi MPL

Seluruh Permainan Ponsel yang terdapat di Aplikasi MPL adalah Permainan ‘Uji Keahlian’. Permainan Ponsel yang berbeda akan memberikan keahlian yang berbeda, namun masing-masing permainan akan memberikan keahlian tertentu, seperti pengetahuan mengenai permainan, pengetahuan akan peraturan, pengalaman, refleksi, pengalaman, latihan, koordinasi tangan-mata, dan lain-lain. Permainan-permainan tertentu dapat memiliki hasil yang ditetapkan sebelumnya (*Sudoku, Crosswords, Brick Breaker*), dan hasil-hasil ini dapat dicapai Pengguna dengan menggunakan keahlian mereka. Pengguna harus memahami bahwa seluruh Permainan Ponsel yang tersedia di Aplikasi MPL adalah ‘Uji Keahlian’, sehingga hasil atau keberhasilan dalam permainan secara langsung bergantung pada pengetahuan, latihan, perhatian, pengalaman, dan kecerdasan Pengguna (“Permainan Uji Ketangkasannya”).<sup>83</sup> Pihak yang bertempat tinggal di Indonesia dapat berpartisipasi dalam Kontes atau Permainan Ponsel yang diatur berdasarkan kebijakan MPL khususnya yang berlaku di Indonesia. Setiap partisipasi oleh suatu Pihak akan menjadi risiko dan kebijaksanaan mereka sendiri dan MPL dibebaskan oleh Pihak tersebut dan tidak akan bertanggung jawab untuk mengembalikan atau mengganti segala kerugian atau kerusakan yang diderita oleh Pihak tersebut. MPL berhak untuk memantau seluruh aktivitas dari Akun milik Pengguna di Aplikasi MPL.

Dalam prosedur aplikasi tersebut, berikut beberapa langkah yang harus dilakukan agar bisa mengoperasikan daripada aplikasi MPL tersebut :

Langkah 1 – Download dan Instal Aplikasi MPL, bisa download dan instal Aplikasi MPL di [id.mpl.live](https://id.mpl.live) melalui ponsel. Aplikasi MPL hanya bisa diakses oleh pengguna Android saja untuk saat ini. Download dan instal agar bisa segera memainkan game penghasil uang ini.

---

<sup>83</sup> Deri, (Pemain Game MPL), “Pengguna Harus Memahami Seluruh Permainan,” *Wawancara dengan Penulis*, 6 Maret 2021.

Gambar 3.1  
Laman Download Aplikasi MPL



Langkah 2 – Daftar Aplikasi MPL Setelah berhasil install Aplikasi MPL, daftarkan nomor telepon yang terhubung pada akun Gojek agar memudahkan proses Top Up dan tarik Berlian Kemenangan MPL.<sup>84</sup> Maka akan menerima nomor OTP dari SMS untuk dapat login ke dalam aplikasi game yang menghasilkan uang ini.

<sup>84</sup> Adi (Pemain Game MPL), “Langkah Daftar Aplikasi Game,” *Wawancara dengan Penulis*, 6 Maret 2021.

Gambar 3.2  
Laman Registrasi Awal Aplikasi MPL

Daftar & Dapatkan 5 Berlian Bonus

Login menggunakan nomor telepon

+62 Masukkan Nomor Telepon

Dapatkan OTP dan Login

ATAU

Login dengan GOJEK

Dapatkan ekstra 10 Berlian Bonus dengan kode ajakan teman

Masukkan kode ajakan jika ada MASUKKAN

Langkah 3 – Pilih Game MPL Kamu akan menemukan lebih dari 20 game ketangkasan menarik di dalam Aplikasi MPL. Kemudian bisa langsung pilih game mana yang mau dimainkan.

Gambar 3.3  
Laman Kategori Game yang Dimainkan

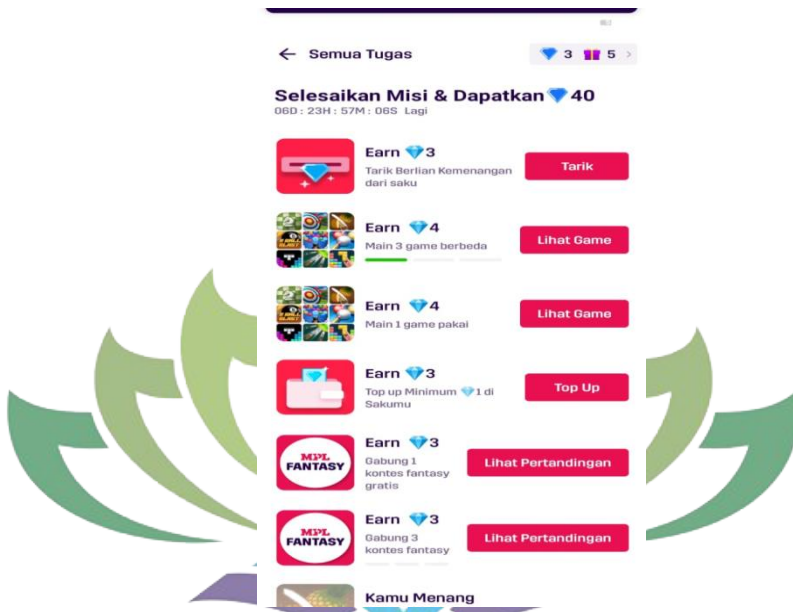


MPL App Version 1000148 -148 - ID

Langkah 4 – Main Game MPL dapat memilih dan mulai memainkan game dengan format Turnamen dan Pertandingan

menggunakan Token atau Berlian MPL.<sup>85</sup> Token MPL ini dapat diperoleh dari bermain game atau menyelesaikan beberapa tugas, seperti melengkapi foto profil dan chat dengan pemain MPL lain. Sementara Berlian bisa didapatkan dengan Top Up atau memenangkan pertandingan.

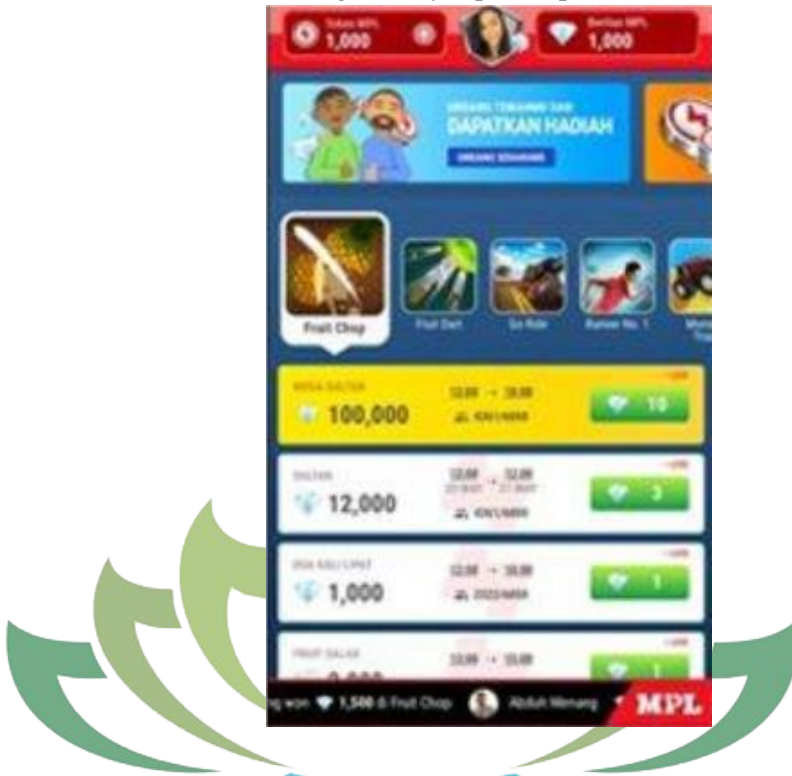
Gambar 3.4  
Memperoleh Token atau Berlian Dari Beberapa Tugas atau Misi



Langkah 5 – Kejar Peringkat Tertinggi Raih peringkat tertinggi di setiap turnamen atau pertandingan di Aplikasi MPL untuk memenangkan Berlian Kemenangan yang bisa ditukar jadi Saldo GoPay. Semakin banyak skor yang kamu kumpulkan, makin besar kesempatan untuk memenangkan lebih banyak Berlian Kemenangan dan hadiah lainnya yang ditawarkan oleh MPL.

<sup>85</sup> Riki, (Pemain Game MPL), “Langkah Pengguna Aplikasi Game,” *Wawancara dengan Penulis*, 8 Maret 2021.

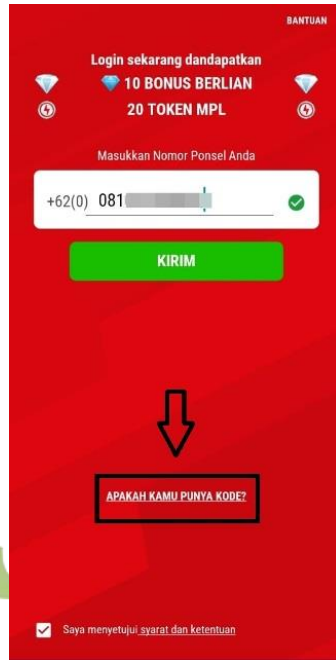
Gambar 3.5  
Peringkat Player pada Aplikasi MPL



Langkah 6 – Tukar Berlian ke GoPay Setelah mendapatkan Berlian Kemenangan, kamu dapat segera menukarkannya menjadi saldo GoPay dengan nilai tiap 1 Berlian Kemenangan sama dengan Rp200.<sup>86</sup> Semakin sering main dan kejar peringkat tertinggi, semakin besar kesempatan untuk dapatkan uang tambahan dari game penghasil uang di Aplikasi MPL.

<sup>86</sup> Ahmad, (Pemain Game MPL), “Langkah Game Aplikasi MPL,” *Wawancara dengan Penulis*, 8 Maret 2021.

Gambar 3.6  
Input Nomor GoPay yang Akan Dijadikan Nomor Tujuan



The screenshot shows a red background with the text "BAHTUAN" in the top right corner. Below it, the text "Login sekarang dandapatkan" is followed by "10 BONUS BERLIAN" and "20 TOKEN MPL". There are two Wi-Fi icons on either side. Below this, the text "Masukkan Nomor Ponsel Anda" is followed by a text input field containing "+62(0) 081" and a green checkmark icon. Below the input field is a green button labeled "KIRIM". A large black arrow points downwards from the "KIRIM" button to a red box containing the text "APAKAH KAMU PUNYA KODE?". At the bottom, there is a checkbox with a checkmark and the text "Saya menyetujui syarat dan ketentuan".

Langkah 7 – Konfirmasi Penarikan Saldo GoPay dapat langsung menukarkan Berlian Kemenangan ke saldo GoPay kamu.

Gambar 3.7  
Input ID MPL untuk Konfirmasi Withdraw

#### D. Pendapat Para Player Aplikasi Mobile Premier League

Para player umumnya sudah sering menggunakan aplikasi MPL untuk bermain game dan mencoba untuk mendapatkan uang dari aplikasi tersebut. Player pada aplikasi MPL rata-rata berjumlah 1.000+ orang aktif yang memainkan aplikasi tersebut setiap harinya diseluruh dunia berdasarkan data pada website mpl.live. Diambil dalam bentuk sampel yang telah diwawancarai oleh peneliti berjumlah 5 orang yang telah sesuai dengan kriteria orang yang aktif bermain *game* pada aplikasi MPL. Adapun wawancara ini dilakukan secara *offline dan online*

- a. Hasil wawancara dengan Mas Adi yang dilakukan secara langsung (*offline*). Dalam wawancara dengan penulis mas adi menjelaskan, awal mula bermain game pada aplikasi MPL awalnya hanya karena penasaran setelah melihat iklan aplikasi tersebut di youtube. Sehingga, mas Adi pun mencoba untuk mendownload aplikasi tersebut dengan harapan memang bisa untuk menghasilkan uang seperti yang tertera pada iklan yang mas Adi lihat. Mas Adi menjelaskan bahwa pada aplikasi MPL memang bisa menghasilkan uang dengan perhitungan per 1 berlian dihitung Rp 200 oleh pihak MPL. Tetapi, pada saat ingin memainkan sebuah game yang terdapat pada aplikasi

tersebut mas Adi juga harus membayar dengan sejumlah berlian agar bisa memainkan game tersebut. Berlian tersebut didapatkan dengan cara top up uang melalui akun gopay yg sudah didaftarkan. Setelah memiliki diamond tersebut baru mas adi bisa memaikan permainan yang diinginkan. berdasarkan keterangan dari mas Adi hasil untuk bisa maksimal dalam memperoleh untung di game tersebut sangatlah kecil. Karena dalam gamenya juga terdapat sistem menang kalah yang menimbulkan sistem *gambling* dalam memperoleh kembali berlian yang sudah mas Adi pertaruhkan.<sup>87</sup>

- b. Hasil wawancara dengan Mas Adam yang dilakukan secara tidak langsung via telfon(*online*). Dalam wawancara dengan penulis mas adam menjelaskan bahwa awal mula bermain mas adam hanya iseng karna melihat teman bermain permainan tersebut, kemudian dia mulai mencoba dan mendwonload nya .Setelah memiliki akun mas adam mulai bermain salah satu game pada aplikasi MPL yang berjudul *Fantasy Ball*. Permainan tersebut dijelaskan oleh mas Adam adalah permainan tebak Skor pertandingan Bola yang terdapat pada aplikasi MPL tersebut. Dengan skema permainan menebak skor setiap klub bola yang mejadi jagoan mas Adam. Mas Adam menjelaskan syarat bermain pada *Fantasy Ball* ini mengharuskan para playernya top up berlian terlebih dahulu yang nantinya akan dipertaruhkan pada game tersebut. Sehingga, apabila mas Adam menang maka mas Adam akan mendapatkan keuntungan 80% dari berlian lawan. Sedangkan, apabila mas Adam kalah total berlian yang mas Adam pertaruhkan akan hilang 100%.<sup>88</sup>
- c. Hasil wawancara dengan Mas Deri dilakukan secara tidak langsung via telfon (*online*). Dalam wawancara dengan penulis mas deri menjelaskan bahwa awal mula bermain MPL karna melihat iklan pada aplikasi Facebook. Tergiuir memainkan MPL karna diiklan tersebut tertulis bahwa game tersebut bisa

---

<sup>87</sup> Adi, (Pemain Game MPL), “Bermain Game Aplikasi MPL,” *Wawancara dengan Penulis*, 6 Maret 2021.

<sup>88</sup> Adam, (Pemain Game MPL), “Syarat Bermain Game *Fantasy Ball*,” *Wawancara dengan Penulis*, 6 Maret 2021.



mendapatkan uang hanya dengan bermain dalam permainan. Mas deri pernah mendapatkan keuntungan mencapai Rp 500.000 pada aplikasi MPL dengan memainkan beberapa game dalam aplikasi MPL. Tetapi, menurut keterangan mas Deri, dia mendapatkan Rp 500.000 membutuhkan waktu sekitar 6 bulan bermain game pada aplikasi MPL tersebut. Mas Deri mengakui bahwa sangat sulit untuk mencapai angka tersebut. Dikarenakan dirinya pun tidak selalu menang dan harus bisa konsisten dalam memainkan game tersebut.<sup>89</sup> Menurut mas deri semakin lama dan sering bermain di aplikasi MPL dia merasa lebih sering kalahnya hanya diawal-awal yang dibuat sering menang namun akhir-akhir mas deri lebih sering melakukan top up berliannya.

d. Hasil wawancara dengan Mas Ahmad dilakukan secara langsung (*offline*). Dalam wawancara dengan penulis mas ahmad menjelaskan awal mula bermain mas ahmad mengetahui dari rekan kerjanya. Setelah mengetahui tentang MPL, mas ahmad mulai mempelajari MPL dan baru mendownload setelah paham. Mas ahmad menjelaskan bahwa dia bermain pada aplikasi MPL hanya untuk sampingan hiburan semata. Karena mas Ahmad menyadari bahwa pada aplikasi MPL mengharuskan bermain dengan sistem Top Up dan itu sangat beresiko bagi seorang player yang ingin bermain game di MPL ini. Karena sistem dari pihak MPL itu sendiri tidak akan membiarkan para playernya menang dengan mudah begitu saja. Mas Ahmad pun mempelajari sistem daripada MPL itu sendiri, dari apa yang sudah mas Ahmad pelajari pendapatan yang di peroleh pihak aplikasi MPL adalah dari kekalahan para playernya. Berlian player yang hilang itu sama saja menjadi upah bagi pihak aplikasi MPL itu sendiri.<sup>90</sup>

e. Hasil wawancara dengan Mas Riki. Wawancara dilakukan secara tidak langsung via telfon (*online*). Dalam wawancara dengan penulis mas riki menjelaskan awal mula bermain ketika

---

<sup>89</sup> Deri, (Pemain Game MPL), “Keuntungan Bermain Aplikasi MPL,” *Wawancara dengan Penulis*, 6 Maret 2021.

<sup>90</sup> Ahmad, (Pemain Game MPL), “Bermain Aplikasi MPL Untuk Hiburan,” *Wawancara dengan Penulis*, 8 Maret 2021.

melihat iklan MPL. Mas riki ketika awal bermain hanya iseng, namun setelah beberapa kali memainkan permainan dan menang pada MPL mas riki merasa seperti ketagihan. Mas riki juga mengatakan bahwa dia pernah melakukan Top Up ke aplikasi MPL sebesar Rp 300.000 hanya untuk bisa bermain banyak game yang terdapat pada aplikasi MPL tersebut. Berdasarkan keterangan mas Riki bukannya dia mendapatkan untung tetapi malah mendapatkan minus saldo top upnya. Karena untuk menetapkan untuk konsisten menang dalam sebuah game itu sanagatlah sulit dan teralalu banyak membayar hanya sekedar untuk memainkan game ada aplikasi MPL tersebut.<sup>91</sup>

Apabila dilihat dari wawancara penulis dengan para player game pada aplikasi MPL. Dalam prosedurnya terdapat unsur-unsur yang merugikan para player. Awalnya di syaratkan akan mendapatkan penghasilan uang tetapi harus bertaruh dengan diamond yang dimiliki, diamond tersebut didapatkan dengan cara top up yang dilakukan dengan uang yang nantinya akan dibelikan menjadi diamond untuk bermain game, bertaruh dan menggunakan sistem gambling dalam memperoleh keuntungan tersebut. Pada mekanisme pembagian upahnya pun dirasa tidak adil bagi para playernya yang sudah melakukan top up. Seharusnya bisa mendapatkan untung tapi disaat mereka kalah, berlian mereka akan hangus. Belum lagi apabila ingin berganti permainan/game para player diharuskan untuk membayar lagi dengan menggunakan berlian dengan jumlah yang sudah ditentukan. Selain itu, karena sistem permainan yang sangat sulit untuk bisa mendapatkan keuntungan murni dari bermain pun membutuhkan waktu yang sangat lama. Presentase yang tercatat pun berdasarkan keterangan wawancara diatas para player lebih banyak merasakan kekalahan dibandingkan kemenangan dalam memainkan game pada aplikasi MPL tersebut.

Adapun cara yang dilakukan pengguna aplikasi MPL ketika ingin melakukan top up diamond yaitu:

---

<sup>91</sup> Riki, (Pemain Game MPL), "Top Up Aplikasi MPL," *Wawancara dengan Penulis*, 8 Maret 2021.

- a. Buka aplikasi MPL yang telah aktif dan telah memiliki akun
- b. Selanjutnya pilih ke fitur top up diamond
- c. Selanjutnya pilih jumlah diamond yang akan dibeli (misalkan 50 diamond) berarti harus membayar Rp. 10.000 untuk membayar 50 diamond tadi, karna 1diamond bernilai Rp.200.
- d. Selanjutnya pilih metode pembayaran yaitu menggunakan akun gopay yang nomer nya telah didaftarkan ketika pertama kali membuat akun.
- e. Selanjutnya konfirmasi menggunakan pin yang dibuat saat pertama kali membuat akun
- f. Otomatis diamond yang sudah di top up akan masuk ke akun MPL nya.

Adapun cara yang dilakukan pengguna aplikasi MPL ketika ingin melakukan penarikan diamond yaitu :

- a. Buka aplikasi MPL yang berada di ponsel
- b. Selanjutnya pada aplikasi MPL terdapat fitur saku. Kemudian pilih fitur saku tersebut
- c. Selanjutnya ada pilihan tarik diamond
- d. Kemudian tarik berlian yang dimiliki
- e. Selanjutnya konfirmasi penarikan diamond. Misalkan melakukan penarikan 100 diamond otomatis yang masuk ke saldo gopay nya Rp. 20.000
- f. Otomatis diamond yang sudah ditarik tadi langsung masuk ke akun gopay.

Dalam aplikasi MPL ini setiap pengguna atau user bila ingin memainkan aplikasi game tersebut harus membuat akun terlebih dahulu. Akun tersebut juga harus didaftarkan dengan nomer yang digunakan dalam akun gojek. Karna hal ini berkaitan satu sama lain. Saat awal menggunakan aplikasi MPL pengguna diharuskan melakukan top up sejumlah uang melalui akun gojek yang sudah di daftarkan yang nantinya akan ditukarkan menjadi diamond. 1 diamond bernilai Rp.200 dan diamond tersebut yang nantinya bisa digunakan dalam bermain game pada aplikasi MPL.

### E. Macam –Macam Permainan dalam MPL

Gambar 3.7

Bentuk permainan atau macam permainan dalam aplikasi MPL

← Profil

Ajak teman kamu dan dapatkan 3 berlian

Ajak dan dapatkan hadiahnya



**Yann**

Opal

Yang kalah lawan gw, gw doain lancar rejekinya  
@dwiyan\_td

2.938

Berlian Kemenangan >

55

Pengikut >

2

Mengikuti >

Edit Profil

#### Permainan & Fantasy



**Space Breaker**  
28 Game dimainkan



**Fruit Chop**  
430 Game dimainkan



**Matching Master**  
17 Game dimainkan



Gambar 3.9  
Permainan block puzzle di aplikasi MPL

Turnamen  
Block Puzzle

Hadiah Juara

PERINGKAT	HADIAH	SKOR
2	Yann 💎15	2,740
1	RisaHafazah 💎15	2,785
3	89****925 💎7	2,655
4	HFZ 💎7	2,595
5	85****644 💎7	2,555
6	Kimi no nawa 💎7	2,500
7	Iyalumahjago 💎7	2,485
8	Chonkq76 💎5	2,480
9	Phler Kthe Khuk74 💎5	2,415
10	Agnes 💎	2,410

♥ 1 Peluang pergi

PLAY

🕒 Turnamen berakhir dalam: 10 jam 46 mnt



## BAB IV ANALISI DATA

### A. Penggunaan Aplikasi MPL

Permainan game *online* khususnya MPL Aplikasi yang tengah diincar para gamers, baik yang newbie atau yang sudah pro. MPL (*Mobile Premier League*) Indonesia yang menjadi aplikasi eSport terbesar di Asia Tenggara. Jadi, bukan hanya Indonesia saja tetapi juga di India, Amerika Serikat, dan negara-negara Asia Tenggara. Aplikasi MPL banyak yang menggunakan karena bisa menghasilkan uang hanya dari bermain game. Selain itu, sistem penukaran yang berbeda dengan aplikasi penghasil uang lainnya yang menjadikannya dipilih banyak gamers. Seperti yang sudah dijelaskan di awal, MPL (*mobile premier league*) adalah aplikasi atau perangkat lunak yang bisa di unduh dan instal di smartphone android untuk basis di Indonesia.

Aplikasinya berevolusi menjadi permainan berbasis reward yang mana reward ini bisa ditukar dengan saldo uang elektronik. Aplikasi MPL berisi banyak permainan seru yang akan membantu melatih ketangkasan, kelincahan, dan kreativitas. Contohnya seperti MPL Fantasy, Pool, Fruit Dart, Fruit Chop, Fruit Slice, Bubble Shooter, hingga 20+ game lainnya. Selain banyak permainan seru untuk dimainkan, MPL juga membawa uang, hal ini yang tidak benar untuk dilakukan. Platform eSport MPL yang ada di Indonesia ini membuka kesempatan buat siapa pun yang berpartisipasi di dalamnya untuk mendapatkan benefit secara nyata, reward yang bisa ditarik ke akun GoPay, menjadi top player lebih banyak berlian sebagai reward untuk di tarik. Aplikasi ini memiliki lebih dari dua puluh permainan yang membuat candu. Untuk memainkan permainan berbayar, perlu membayar dengan token. Kalau dalam aplikasi disebut berlian. Berlian bisa kamu deposit melalui dompet digital, jika menang dalam suatu pertandingan atau kontes akan mendapatkan banyak berlian, kemudian berlian hasil kemenangan ini bisa kamu pakai juga

untuk memainkan permainan berbayar lainnya dan menghasilkan lebih banyak berlian lagi.

## **B. Analisis Hukum Ekonomi Syariah tentang Akad Penggunaan Aplikasi Berbayar Mobile Premier League**

Analisis Hukum Ekonomi Syariah Tentang Akad Penggunaan Aplikasi Berbayar *Mobile Premier League* pada dasarnya Islam tidak melarang bagi umatnya untuk bermain game atau dalam kata lain diperbolehkan selama memiliki dampak baik serta tidak dilakukan dengan cara yang dilarang oleh syariat Islam seperti mengandung judi didalamnya. Namun, jika teralalu banyak bermain game juga bisa menyebabkan kelalaian bagi mereka yang memainkan game tersebut, tidak hanya lalai dalam kegiatan keseharian seperti bekerja, melainkan bisa juga lalai dalam hal beribadah.

Perkembangan teknologi saat ini tidak mungkin dapat dihindari. Dari usia muda hingga tua, semua sedang menggeluti teknologi. Perkembangan itu pun tidak luput dari transaksi komersial salah satunya adalah penggunaan aplikasi berbayar. Salah satu aplikasi berbayar tersebut adalah *Mobile Premier League*. Namun seyogyanya kita sebagai manusia yang diberi akal oleh Allah SWT dapat memilah-milah lagi mana yang baik dan mana yang tidak, mana yang diperbolehkan oleh Allah SWT mana yang tidak. Bermain game bisa saja menjadi suatu hal yang sangat negative, ketika bermain game menyebabkan terbungkalainya kewajiban dan menyebabkan orang tersebut lalai dalam menjalankan ibadah maupun pekerjaan duniawi.

MPL(*Mobile Premier League*) adalah platform eSports berbasis ketangkasan dimana pemain bisa memenangkan Berlian yang dapat ditukarkan ke akun GoPay. Permasalahannya adalah terletak pada berlian yang dipertaruhkan dan setiap koin yang didapat dan bisa dijadikan sebagai uang fisik, menandakan koin itu adalah termasuk harta. Bila koin itu kemudian dipertaruhkan dalam aplikasi, maka itu menandakan aplikasi tersebut berubah fungsi menjadi aplikasi judi. Menerimanya, hukumnya adalah haram sebab illat nya ialah judi. Ketika akan masuk ke akun MPL



dan memulai permainan maka pengguna harus mempertaruhkan berlian yang dimilikinya, kemudian jika pengguna menang maka pengguna mendapatkan berlian berlipat ganda sesuai dengan banyak berlian yang dipertaruhkan. Karena disini berlian itu ialah alat pengganti dari uang, berarti sama saja kita bermain dan bertaruh menggunakan uang.

Sedangkan hal tersebut memiliki unsur judi karena pesertanya dihadapkan pada dua pilihan yaitu untung dan rugi. Sedangkan Allah SWT melarang keras perjudian. Terlepas dari keseruan semua permainan itu, Islam tentunya bukanlah agama yang tidak mengerti tentang manusia. Islam memperlakukan manusia sesuai naluri dan kemanusiaannya. Islam sangat memberikan keluasaan dan kelapangan bagi manusia untuk merasakan kenikmatan hidup. Tetapi judi tidak akan membuat seseorang kaya, justru malah sebaliknya. Sebagai muslim kita harus mematuhi peraturan yang Allah SWT tetapkan. Karena Allah SWT Maha Tahu mana yang terbaik untuk hambanya. Disetiap larangan yang dibuat oleh Allah SWT pasti mengandung kemudharatan yang besar.





## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Dari hasil analisis dan pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses penggunaan Aplikasi *Mobile Premier League* dimulai dari meng-akses *Google Play*, kemudian *user* bias *Download* dan Instal Aplikasi MPL di *id.mpl.live* melalui ponsel. Kemudian menyelesaikan proses administrasi yaitu mendaftarkan nomor yang digunakan untuk akun Gojek agar memudahkan proses top up dan tarik berlian yang di dapat dari Kemenangan setelah bermain MPL. Setelah melakukan Top up pengguna dapat masuk ke permainan yang ada di MPL. Jika dalam permainan pengguna kalah maka berlian yang di Top Up dan dipertaruhkan akan hilang. Namun, jika pengguna menang maka pengguna mendapatkan berlian berlipat ganda. Tukar Berlian ke GoPay Setelah mendapatkan Berlian Kemenangan, pengguna dapat segera menukarkannya menjadi saldo GoPay dengan nilai tiap 1 berlian kemenangan sama dengan Rp.200. Semakin sering main dan kejar peringkat tertinggi, semakin besar kesempatan untuk dapatkan uang tambahan dari game penghasil uang di Aplikasi MPL.
2. Aplikasi berbayar *Mobile Premier League* menurut hukum ekonomi syariah mengandung unsur judi dikarenakan pesertanya dihadapkan pada dua pilihan yaitu untung dan rugi serta bertaruh atas berlian yang mana suatu berlian dihargai dengan uang sebesar Rp.200. Berarti sama saja kita bermain dan bertaruh menggunakan uang. Sedangkan Allah SWT melarang keras perjudian. Dan dalam praktiknya juga yang berkesesuaian dengan wawancara yang penulis lakukan, hampir semua yang bermain MPL mengalami kerugian.

## B. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka penulis menyarankan:

1. Kepada masyarakat diharapkan dapat menyaring kembali atas kemajuan teknologi yang marak berkembang pesat dan tidak dapat dihindari. Masyarakat harus lebih teliti dalam memanfaatkan kemajuan teknologi. Bukan saja menilai keuntungan sesat saja namun juga harus mempertimbangkan dampaknya.
2. Kepada Pemerintah khususnya Kementerian Komunikasi dan Informatika harapannya lebih selektif dalam memberi izin beredarnya sebuah aplikasi berbayar. Tujuannya adalah untuk meminimalisir masyarakat untuk tidak menyalahgunakan kemajuan teknologi.

Harapan penulis, Pemerintah dan seluruh masyarakat dapat lebih selektif lagi dalam menghadapi perkembangan teknologi. Tidak semua teknologi berdampak positif untuk beberapa kalangan. Misalnya para pelajar yang seharusnya fokus untuk belajar kemudian berpaling fokus pada permainan *Game online*. Harapannya pemerintah dan masyarakat saling bekerja sama melindungi para penerus bangsa dan para pemuda sebagai kekuatan bangsa. Dengan demikian Bangsa Indonesia Raya dapat menjadi negara maju yang mengedepankan teknologi inovasi.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Fiqh Muamalat* Jakarta: Amzah, 2010.
- Abdul Kadir Muhammad, *Metode Penelitian* Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- Abdul Karim Zaidan, *Pengantar Studi Syari'ah: Mengenal Syari'ah Islam Lebih Dalam* Yogyakarta: Robbani Pers, 2008.
- Abdul Rahman Ghazaly, Ghufron Ihsan, dkk, *Fiqh Muamalah* Jakarta: Kencana, 2010.
- Abdur Rohman, "Analisis Penerapan Akad Ju'alah dalam Multilevel Marketing," *Jurnal Al-Adalah*, Volume 12 Nomor 2 (Desember 2016): 180, <https://doi.org/10.24042/adalah.v13i2.1856>.
- Abdur Rohman, "Analisis Penerapan Akad Ju'alah dalam Multilevel Marketing," *Jurnal Al-Adalah*, Volume 12 No. 2 (Desember 2016): 180, <https://doi.org/10.24042/adalah.v13i2.1856>.
- Adam, (Pemain Game MPL), "Syarat Bermain Game *Fantasy Ball*," *Wawancara dengan Penulis*, 6 Maret 2021.
- Adami Chazawi, *Tindak Pidana Mengenai Kesopanan* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005.
- Adi, (Pemain Game MPL), "Bermain Game Aplikasi MPL," *Wawancara dengan Penulis*, 6 Maret 2021.
- Ahmad A.K. Muda, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia* (Jakarta: Reality Publisher, 2006), 44.
- Ahmad Azhar Basyir, *Hukum Islam Tentang Wakaf, Ijarah Syirkah* Bandung: Al-Ma'if, 1995.

Ahmad AzharBasyir, *Asas-Asas Hukum Muamalah* Yogyakarta: UII Pres, 1982.

Ahmad Mustafa Al-Maragi, *Terjemahan Tafsir Al-Maragi*, Juz 7 Semarang: PT Karya Toha Putra, 1993.

Ahmad Musthafa Al-Maragi, *Terjemah Tafsir Al-Maraghi* Semarang: Semangat PT Karya Toha 1993.

Ahmad Wardi Muslich, *Fiqh Muamalat* Jakarta: Amzah, 2017.

Ahmad Wardi, *Pengantar dan Asas Hukum Pidana Islam* Jakarta: Sinar Grafika 2006.

Ahmad, (Pemain Game MPL), “Bermain Aplikasi MPL Untuk Hiburan,” *Wawancara dengan Penulis*, 8 Maret 2021.

Ahmad, (Pemain Game MPL), “Langkah Game Aplikasi MPL,” *Wawancara dengan Penulis*, 15 Oktober 2021.

Al-mushlih, Abdullah dan Ash-shawi Shalah, *Fiqh Ekonomi Keuangan Islam* Jakarta: Darul Haq, 2008.

Armansyah, *Hukum Perikatan (Akad) Dalam Ekonomi Syariah* Bandung: Lentera Hati, 2002.

Ascarya, *Akad dan Produk Bank Syari’ah* Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015.

Atabik Ali A. Zuhdi Muhdlor, *Kamus Kontemporer Arab Indonesia* Yogyakarta: Mulu Karya Grafika, 2003.

Blogspot, “Pengertian dan Contoh Aplikasi Berbayar, *Shareware*, *Rentalware*, *Opensource* dan *Publik Domain*,” griwahyuputra.blogspot.com, 2017, <http://17416255201005->

giriwahyuputra.blogspot.com/2017/11/pengertian-dan-contoh-aplikasi-berbayar.html.

Deri, (Pemain Game MPL), “Keuntungan Bermain Aplikasi MPL,” *Wawancara dengan Penulis*, 6 Maret 2021.

Deri, (Pemain Game MPL), “Pengguna Harus Memahami Seluruh Permainan,” *Wawancara dengan Penulis*, 15 Oktober 2021.

Dimyauddin Djuwaini, *Pengantar Fiqh Muamalah* Yogyakarta: Pustaka Kencana, 2010.

Drajat Edy Kurniawan, “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta,” *Jurnal Konseling*, Volume 3 Nomor 1 (2017: 99, <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/view/1120>).

Enang Hidayat, *Transaksi Ekonomi Syariah* Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016.

Fathurrahman Djamil, *Hukum Ekonomi Islam: Sejarah, Teori, dan Konsep* Jakarta: Sinar Grafika, 2013.

Gemala Dewi, *Hukum Perikatan Islam di Indonesia* Jakarta: Prenada Media, 2005.

Glints, “*Mobile Premier League*,” Glints.com, 2021, <https://glints.com/id/companies/mobile-premiere-league/5732fc09-a7cc-43bc-bfb2-54cb1b2d529c>.

Hasan Muarif Ambary, *Suplemen Ensiklopedi Islam* Jakarta: PT. Ichtar Baru Van Hoeve, 1996.

Hasby Ash-Shiddieqy, *Pengantar Fiqh Muamalah* Jakarta: Bulan Bintang, 1997.

Helmi Karim, *Fiqih Muamalah* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1997.

Helva Silvianita, "Pengertian Game Beserta Sejarah, Manfaat, serta Jenis-Jenis Game, Lengkap," Nesbamedia.com, 2022, <https://www.nesabamedia.com/pengertian-game/>

Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah* Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010.

IAIN Pare, "Ruang Lingkup Muamalah," Muamalah Iainpare.ac.id, 2019, <https://muamalah.iainpare.ac.id/2019/08/ruang-lingkup-muamalah.html>.

Ibrahim Hosen, *Apakah Itu Judi* Jakarta: Lembaga Kajian Ilmiah Institut Ilmu Al-Qur'an, 1987..

Irfan Tamwif, *Metodologi Penelitian* Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2014.

Ismail Ibn Katsir al-Qurasyi al-Dimasyqi, *Tafsir al-Qur'an al-Azim*, Terj. Bahrun Abu Bakar, Jilid 7 Bandung: Sinar Baru Algen Sindo, 2003.

Jayusman, "Perspektif Masalah Terhadap Pembagian Keuntungan Pada Unit Usaha Kelompk Usaha Tani Desa Wates Timur Pringsewu," *Jurnal Asas*, volume 14 nomor. 2 (Desember 2022): 56, <http://ejournal.radenintan.ac.id/>

Jayusman, "Analisis Penerapan Konsep Masalah Dalam Fatwa DSN MUI Bidang Ekonomi dan Keuangan Syariah," *Jurnal Asas*, volume 4 nomor. 6 (Desember 2022): 56, <http://ejournal.radenintan.ac.id/>

Jayusman, "Analisis Keputusan Musyawarah Nasional Lembaga Bahtsul Masail Nahdalatul Ulama Tahun 2019 Tentang



Hukum Bisnis Multi Level Marketing," *Jurnal Ijtimaiyya*, volume 13 nomor. 2 (Desember 2021): 8-9, <http://ejournal.radenintan.ac.id/>

Jayusman, "Perspektif Masalah Terhadap Pertimbangan Hakim Pada Putusan Perkara," *Jurnal Ijtimaiyya*, volume 4 nomor. 14 (Desember 2021): 76, <http://ejournal.radenintan.ac.id/>

Jayusman, "Perkembangan Koperasi Startup di Indonesia," *Jurnal Ijtimaiyya*, volume 20 nomor. 1 (Desember 2021): 135, <http://ejournal.radenintan.ac.id/>

Jayusman, "Diskon Pelunasan Sebelum Jatuh Tempo Pembiayaan Kredit Kepemilikan Rumah di Bank Syariah indonesia ," *Jurnal Asas*, volume 15 nomor. 1 (Desember 2021): 65, <http://ejournal.radenintan.ac.id/>

Jayusman, "Sertifikasi Halal Untuk Usaha Mikro dan Kecil di Bandar Lampung Perspektif Masalah," *Jurnal Asas*, volume 3 nomor. 1 (Desember 2023): 89, <http://ejournal.radenintan.ac.id/>

Jayusman, "Tinjauan Maqasid Syariah Terhadap Perkara Harta Bersama," *Jurnal Ijtimaiyya*, volume 13 nomor. 1 (Desember 2020): 20, <http://ejournal.radenintan.ac.id/>

Jayusman, "Perspektif Masalah Tentang Nusyuz Suamai Dalam Hukum Islam," *Jurnal Ijtimaiyya*, volume 13 nomor. 1 (Desember 2020): 20, <http://ejournal.radenintan.ac.id/>

Juhaya S. Pradja, *Hukum Ekonomi Syariah Dan Akad Syariah Di Indonesia* Bandung: Lentera Hati, 2001.

Kartini Kartono, *Pengantar Metodologi Riserst Social* Bandung: Mandar Maju, 2004.

Kartini Kartono, *Patologi Sosial* Jakarta: Rajawali, 1992.

Koentjaraningrat, *Metode-metode Penelitian Masyarakat* Jakarta: Gramedia, 1985.

Kompasiana, “Sejarah Game *Online* di Industri Android,”  
Kompasiana.com, 2019,  
<https://www.kompasiana.com/hackonline88/5dbe9f48097f367b72585eb2/sejarah-game-online-di-industri-android>.

Krista Surbakti, “Pengaruh Game Online Terhadap Remaja,” *Jurnal Curere*, Volume 1 Nomor 1 (April 2017): 31,  
<http://dx.doi.org/10.36764/jc.v1i1.20>.

M hasanuddin dan Oni Sahroni, *Fikih Muamalah* Jakarta: Rajawali Perss, 2016.

M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam* Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003.

Mariam Darus Badrul Zaman, *Pedoman Zakat Bandung*: PT Cipta Adiya Bhakti, 2001.

Mohammad Nadzir, *Fiqh Muamalah Klasik* Semarang: Karya Abadi Jaya, 2015.

Muhammad Abdul Manan, *Hukum Ekonomi Syariah* Jakarta: Prenada Media Group, 2012.

Muhammad Aziz Hakim, *Cara Praktis Memahami Transaksi dalam Islam* Jakarta: Pustaka Hidayah, 1996.

Muhammad Firdaus, *Cara Mudah Memahami Akad-Akad Syari'ah* Jakarta: Ganesha Press, 2000.

Muhammad Kholid, “Prinsip-prinsip Hukum Ekonomi Syariah Dalam Undang-undang Tentang Perbankan Syariah”, *Jurnal Asy-Syariah*, Volume 20 Nomor 2 (Desember 2018): 147-148,  
<https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/asy-syariah/article/>.

Muhammad Rawwas Qal Ahji, *Ensiklopedi Fiqh Umar bin Khattab*  
Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1999.

Muhammad Syafi'i Antonio, *Bank Syari'ah Dari Teori ke Praktik*  
Jakarta: Gema Insani Press, 2012.

Muhammad Syafi'i Hadzami, *Taudhihul Adillah, Fatwa-Fatwa  
mualim KH. Syafi'i Hadzami Penjelasan tentang Dalil-Dalil  
Muamalah (Muamalah, Nikah, Jinayah, Makanan/ Minuman,  
dan Lain-Lain, Jilid 6* Jakarta: PT Elex Media Komputindo,  
2010.

Nasrun Harun, *Fiqh Muamalah* Jakarta: Gaya Media Pratama, 2007.

Nazar Bakry, *Problematika Pelaksanaan Fiqh Islam* Jakarta: Raja  
Grafindo Persada, 1994.

Nur Huda, *Fiqh Muamalah* Semarang: Karya Abadi Jaya, 2015.

Nur Wahid, *Multi Akad Dalam Lembaga Keuangan Syariah* Jakarta:  
Raja Grafindo, 2010.

Peraturan Pemerintah No. 5 Tahun 2003 Tentang UMR Pasal 1 Poin  
b.

Populix, "Responden Penelitian" Populix.co, 2023,  
<https://info.populix.co/articles/responden-adalah/>.

Qomarul Huda, *Fiqh Muamalah* Yogyakarta: Teras, 2011.

Rahmat Syafei, *Fiqh Muamalah* Bandung: Pustaka Setia, 2001.

Randi Eka, "Pengecualian Tentang MPL," Dailysocial.id, 2021,  
<https://dailysocial.id/post/mobile-premier-league-menyambut-pertumbuhan-dan-potensi-industri-game-di-indonesia>.

Riki, (Pemain Game MPL), “Langkah Pengguna Aplikasi Game,” *Wawancara dengan Penulis*, 15 Oktober 2021.

Riki, (Pemain Game MPL), “Top Up Aplikasi MPL,” *Wawancara dengan Penulis*, 8 Maret 2021.

Sayyid Sabiq, *Fiqih Sunnah jilid 4* Jakarta: Pena Ilmu dan Amal, 2006.

Sholikul Hadi, *Fiqh Muamalah* Kudus: Nora Interprise, 2011.

Susiadi, *Metodologi Penelitian Bandar Lampung*: Pusat Penelitian dan Penerbitan LP2M IAIN Lampung, 2015.

Syaifullah Aziz, *Fiqh Islam Lengkap* Surabaya: Asy-syifa, 2005.

T.M. Hasbi Ash-Shidiqy, *Pengantar Fiqh Muamalah* Jakarta: Bulan Bintang, 1984.

Tatang M. Amin, *Menyusun Rencana Penelitian* Jakarta: Rajawali, 1990.

Tech, “Mobil Legends, Free Fire dan 3 Game *Online* Terbaik di Wekeend,” Cnbcindonesia.com, 2020, <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20200717191707-37-173685/mobile-legends-free-fire-3-game-online-terbaik-di-weekend>.

Teungku Muhammad HasbiAsh-Shiddieqy, *Pengantar Fiqh Muamalah* Semarang: Pustaka Rizki, 2009.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2003 Tentang Ketenagakerjaan.

Wahyu Pratama, "Game Adventure Misteri Kotak Pandora," *Jurnal Telematika*, Vol. 7 No. 2 (Agustus 2014): 18, <http://dx.doi.org/10.35671/telematika.v7i2.247>.

Widiyono, *Aspek Hukum Akad-Akad Syariah Di Indonesia* Jakarta: Raja Grafindo, 2009.

Wirjono Prodjodikoro, *Asas-Asas Hukum Pidana Indonesia* Bandung: PT. Eresco, 1986.

Wuri Anggarini, "Jangan Main Doang, Kenali Juga Sejarah Perkembangan Game *Online*," Kapanlagi.com, 2018, <https://plus.kapanlagi.com/jangan-main-doang-kenali-juga-sejarah-perkembangan-game-online-be0e04.html>.

Yudi, (Pemain Game MPL), "Langkah Daftar Aplikasi Game," *Wawancara dengan Penulis*, 15 Oktober 2021.

Zainal Abdulhaq, *Fiqh Muamalah* Jakarta: Pustaka Amani, 2002,

### **Wawancara**

Adi, Pemain Game Mobile Premiere League (MPL) Wawancara 6 Maret 2021

Adam, Pemain Game Mobile Premiere League (MPL) Wawancara 6 Maret 2021

Ahmad, Pemain Game Mobile Premiere League (MPL) Wawancara 8 Maret 2021

Deri, Pemain Game Mobile Primere League(MPL) Wawancara 6 Maret 2021

Riki, Pemain Game Mobile Premiere League(MPL) Wawancara 8 Maret 2021

## LAMPIRAN PEDOMAN WAWANCARA

Adi

1. Sejak kapan bermain MPL ?
2. Bagaimana awal mula bermain MLP?
3. Kenapa tidak berhenti diawal main MPL?
4. Apakah sekarang masih aktif bermain MPL?

Adam

1. Sudah berapa bermain MPL?
2. Permainan apa yang dimainkan dalam MPL?
3. Ada berapa macam permainan yang pernah dimainkan di MPL?
4. Apakah saat ini masih aktif bermain MPL?

Deri

1. Sudah berapa lama bermain MPL?
2. Bagaimana awal mula bermain MPL?
3. Berapa keuntungan yang paling besar di dapat saat bermain MPL?
4. Berapa presentase kemenangan dan kekalahan selama bermain MPL?

Ahmad

1. Bagaimana awal mula bermain MPL?
2. Apa yang menjadi alasan untuk memainkan aplikasi MPL?
3. Bagaimana strategi yang dilakukan untuk mendapatkan keuntungan di MPL?
4. Saat bermain MPL, lebih mengalami kemenangan atau kekalahan?

Riki

1. Sudah berapa lama bermain MPL?
2. Berpakah keuntungan yang didapat saat bermain MPL?
3. Apakah pernah mengalami kerugian saat bermain MPL?
4. Apakah saat ini masih aktif dalam bermain MPL?

## LAMPIRAN

### HASIL WAWANCARA

#### 1. Adi

Adi merupakan seorang pemain MPL. Awal mula adi tergiur bermain MPL karena melihat iklan di youtube yang mengatakan bahwa dengan bermain game MPL bisa mendapatkan uang. Adi bermain MPL sudah kurang lebih 8 bulan. Awal bermain MPL adi mendapatkan keuntungan dan jarang kalah, namun setelah beberapa waktu bermain adi merasa lebih sering kalah nya dan hampir sudah tidak pernah menang

#### 2. Adam

Adam merupakan seorang pemain MPL. Adam juga adalah seorang fans dari sebuah club sepak bola yang bermain MPL. Adam tergiur bermain MPL karena permainan yang dimainkan tergolong mudah yaitu menebak skor pertandingan. Seiring berjalannya waktu adam jadi ketagihan untuk bermain permainan tersebut.

Adam juga berhasil menebak skor kurang lebih 4 kali dalam permainan dalam waktu 4 bulan

#### 3. Deri

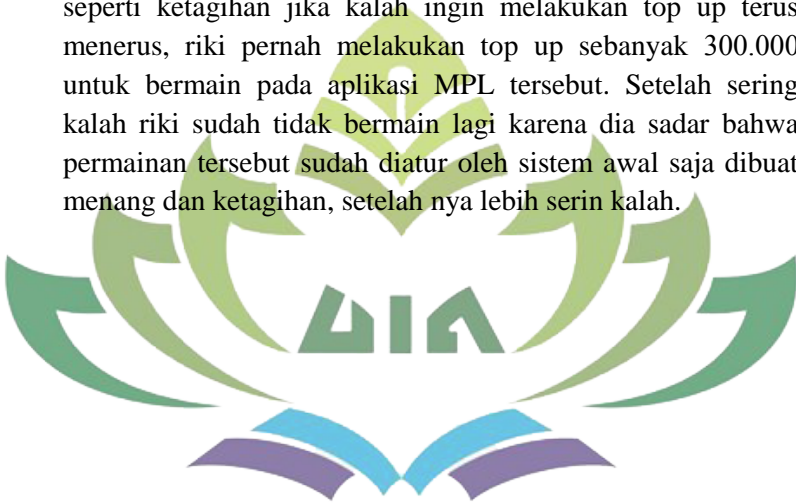
Deri merupakan seorang pemain MPL. Deri bermain MPL sudah kurang lebih 1 tahun. Awal tau permainan MPL dari iklan yang ada di aplikasi Facebook. Deri tergiur karna diiklan tersebut tertulis bahwa game tersebut bisa mendapatkan uang hanya dengan bermain game. Deri mendapatkan keuntungan paling besar yaitu 500.0000 dalam waktu 6bulan. Deri mengakui semakin bahwa awal bermain memang ering menang namun setelah beberapa bulan bermain deri merasa sering kalahh. Jadi waktu awal dibuat seperti tergiur untuk bermain dibuat menang namun akhir-akhir malah sering kalahnya .

## 4. Ahmad

Ahmad merupakan seorang pemain MPL. Dia mengetahui permainan ini dari teman kerjanya. Setelah tau tentang MPL ahmad mulai mencoba bermain dan mempelajari permainan yang ada didalamnya agar mendapatkan keuntungan lebih banyak. Saat awal bermain ahmad merasa memang selalu menang namun akhir-akhirnya dibuat seperti sering kalah.

## 5. Riki

Riki merupakan seorang pemain MPL. Riki bermain MPL sudah hampir 4 bulan. Riki merasa saat bermain MPL dibuat seperti ketagihan jika kalah ingin melakukan top up terus menerus, riki pernah melakukan top up sebanyak 300.000 untuk bermain pada aplikasi MPL tersebut. Setelah sering kalah riki sudah tidak bermain lagi karena dia sadar bahwa permainan tersebut sudah diatur oleh sistem awal saja dibuat menang dan ketagihan, setelah nya lebih sering kalah.





**LAMPIRAN****Gambar 1.1**

**Wawancara bersama narasumber Mas Ahmad, Pemain  
Aplikasi Mobile Premiere Leagu (MPL)**

**Gambar 1.2**

**Wawancara bersama narasumber Mas Adi, Pemain  
Aplikasi Mobile Premiere Leagu (MPL)**



Gambar 1.3



**Gambar 1.4**  
**Gambar dalam permainan Fruit chop**

Turnamen  
Fruit Chop

Hadiah Juara

Pemain Saat Ini

Nyaii chan...  
Ikuti

Yann

reny  
Ikuti

**MPL FAIRPLAY** Memverifikasi Skor ..

PERINGKAT	HADIAH	SKOR
1	Yann ♦3	5,719
2	Nyaii chantik ♦2	5,351
3	reny ♦2	5,293
4	Mr Queen ♦1	4,468
5	89*****732 ♦1	4,292
6	Langit ♦1	4,176

MAIN

⌚ Turnamen berakhir dalam: 27 mnt 04 dtk

**Gambar 1.5**  
Gambar permainan puzzle

The screenshot displays a tournament interface for 'Block Puzzle'. At the top, there is a back arrow, a puzzle icon, the title 'Turnamen Block Puzzle', and icons for social sharing and a menu. Below the title, there are two tabs: 'Hadiah' (Gifts) and 'Juara' (Champion), with 'Juara' being the active tab. The main content is a leaderboard with the following columns: 'PERINGKAT' (Rank), 'HADIAH' (Gifts), and 'SKOR' (Score). The top player, Yann, is highlighted in a pink background and has a score of 2,740. Below the list is a red heart icon and the text '1 Peluang pergi' (1 chance to go). A large yellow button labeled 'PLAY' is positioned below the text. At the bottom, a grey bar contains a clock icon and the text 'Turnamen berakhir dalam: 10 jam 46 mnt' (Tournament ends in: 10 hours 46 minutes).

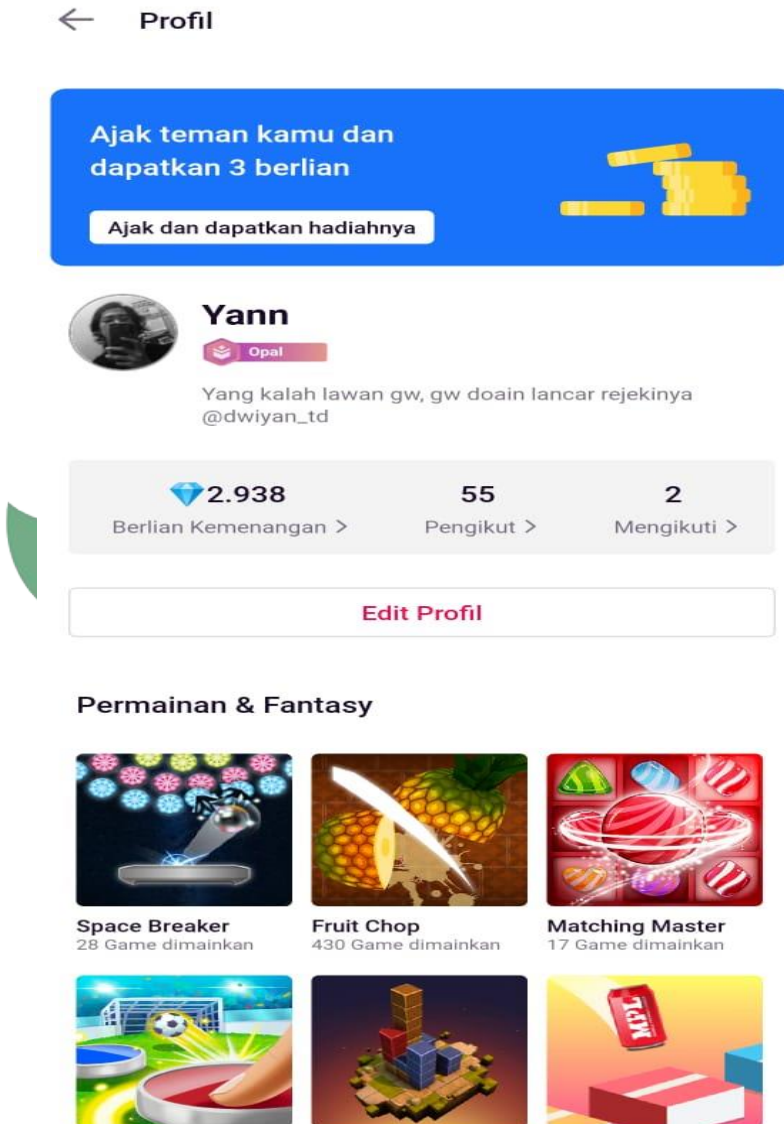
PERINGKAT	HADIAH	SKOR
2	Yann 💎 15	2,740
1	RisaHafazah 💎 15	2,785
3	89*****925 💎 7	2,655
4	HFZ 💎 7	2,595
5	85*****644 💎 7	2,555
6	Kimi no nawa 💎 7	2,500
7	lyalumahjago 💎 7	2,485
8	Chonkq76 💎 5	2,480
9	Phler Kthe Khuk74 💎 5	2,415
10	Agnes 💎 5	2,410

♥ 1 Peluang pergi

PLAY

🕒 Turnamen berakhir dalam: 10 jam 46 mnt

**Gambar 1.6**  
**Profil akun pemain MPL**





**RUMAH JURNAL**  
**FAKULTAS SYARIAH**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
 Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame 35131 Bandar Lampung Telp. (0721) 780887  
 Website: [www.radenintan.ac.id](http://www.radenintan.ac.id) dan [www.syariah.radenintan.ac.id](http://www.syariah.radenintan.ac.id)

SURAT KETERANGAN

Rumah Jurnal Fakultas Syariah UIN Raden Intan Lampung, menerangkan bahwa mahasiswa:

Nama : DWI RAHAYU  
 NPM : 1721030176  
 Prodi : HUKUM EKONOMI SYARIAH

Skripsi mahasiswa tersebut telah memenuhi syarat dan aturan penulisan, dengan ketentuan sebagai berikut :

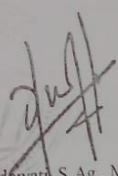
1.	Penulisan menggunakan Mendeley atau Zotero, <i>Chicago Manual of Style 17th edition (Full Note, With Ibid)</i>	✓
2.	Mensitasi 2 Artikel Jurnal Internal FS UIN Raden Intan Lampung	✓


Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, Senin 04 September 2023

Rumah Jurnal  
Ketua,



  
 Dr. Hj. Linda Firdawati, S.Ag., M.H.  
 NIP. 197112041997032001

9.	31 Juli 2023	ACC BAB I-V Pembimbing I		-
----	--------------	-----------------------------	---	---

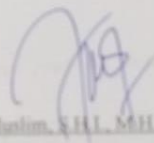
Mengetahui

Pembimbing I



Des. Henry Iwanjaya, M.A.  
NIP 195812071987031003

Pembimbing II



Muslim, X.H.I., M.H.I.



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS SYARIAH**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Suratmin Sukarame I Bandar Lampung Telp ( 0721 ) 703260

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Dwi Rahayu  
 NPM : 1721030176  
 Pembimbing I : Drs. Henry Iwansyah, M.A.  
 Pembimbing II : Muslim, S.H.I., M.H.I.  
 Judul Skripsi : Analisis Hukum Ekonomi Syariah Tentang Akad Pada Aplikasi Berbayar  
 (Studi Pada Aplikasi *Mobile Premier League*)

NO.	TANGGAL KONSULTASI	KETERANGAN	Paraf	
			Pembimbing I	Pembimbing II
1.	8 Mei 2021	ACC Proposal Pembimbing II		
2.	12 Mei 2021	Revisi Proposal Pembimbing II		
3.	26 Juni 2021	ACC Proposal Pembimbing I		
4.	6 Maret 2023	Bimbingan BAB I-V Pembimbing II		
5.	28 Maret 2023	Revisi BAB I-V Pembimbing II		
6.	14 Juli 2023	ACC BAB I-V Pembimbing II		
7.	17 Juli 2023	Revisi BAB I-V Pembimbing I		
8.	21 Juli 2023	Revisi BAB IV-V Pembimbing I		





**PEMERINTAH KOTA BANDARLAMPUNG**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jalan Dr. Susilo Nomor 2 Bandar Lampung, Telepon (0721) 476362  
 Faksimile (0721) 476362 Website: www.dpmpstp.bandarlampungkota.go.id  
 Pos-el: sekretariat@dpmpstp.bandarlampungkota.go.id

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN (SKP)**  
**Nomor :1871/070/01202/SKP/III.16/XI/2021**

Berdasarkan Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 03 Tahun 2018 tentang Peraturan Surat Keterangan Penelitian dan Rekomendasi dari Kepala Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik Kota Bandar Lampung Nomor 070/128/IV.05/2021 Tanggal 18 NOVEMBER 2021, yang bertandatangan dibawah ini Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Bandar Lampung memberikan Surat Keterangan Penelitian (SKP) kepada :

1. Nama : DWI RAHAYU
2. Alamat : JL. ST AGUNG GG. M. BANGSAWAN LK III KEL./DESA SEPANG JAYA KEC. LABUHAN RATU KAB/KOTA KOTA BANDAR LAMPUNG PROV. LAMPUNG
3. Judul Penelitian : ANALISIS HUKUM EKONOMI SYARIAH TENTANG AKAD PADA APLIKASI BERBAYAR
4. Tujuan Penelitian : UNTUK MENGETAHUI ANALISIS HUKUM EKONOMI SYARIAH TENTANG AKAD PADA APLIKASI BERBAYAR
5. Lokasi Penelitian : PADA APLIKASI MOBILE PREMIERE LEAGUE
6. Tanggal dan/atau lamanya penelitian : 08 NOVEMBER 2021
7. Bidang Penelitian : HUKUM EKONOMI SYARIAH
8. Status Penelitian : -
9. Nama Penanggung Jawab atau Koordinator : A. KUMEDI JA'FAR
10. Anggota Penelitian : DWI RAHAYU
11. Nama Badan Hukum, Lembaga dan Organisasi : UIN RADEN INTAN LAMPUNG / FAKULTAS SYARIAH

Dengan Ketentuan sebagai berikut :

1. Pelaksanaan Penelitian tidak disalgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu stabilitas pemerintah.
2. Setelah Penelitian selesai, agar menyerahkan hasilnya kepada Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik (BAKESBANGPOL) Kota Bandar Lampung.
3. Surat Keterangan Penelitian ini berlaku selama 1 (satu) tahun sejak tanggal ditetapkan.



Ditetapkan di : Bandarlampung  
 pada tanggal : 25 November 2021

PIR. Kepala Dinas

MUHTADI AL TEMNGGUNG, S.T., M.Si.  
 NIP 19710910 199502 1 001

Tembusan :

1. BAKESBANGPOL Kota Bandi
2. BAPPEDA Kota Bandar Lamp
3. Pertinggal



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS SYARIAH**

Jl. Letkol H. EndroSuratminSukarame 35131 Bandar Lampung Telp. (0721) 780827  
 Website: [www.radenintan.ac.id](http://www.radenintan.ac.id) dan [www.syariah.radenintan.ac.id](http://www.syariah.radenintan.ac.id)

Nomor : B.1783/Un.16/DS/PP.009/11/2021      Bandar Lampung, 08 November 2021  
 Sifat : Penting  
 Lampiran : 1 (Satu) Exemplar  
 Perihal : **Permohonan Izin Riset**

Kepada Yth.  
**Pemilik Aplikasi Mobile Premier League**  
 Di Bandar Lampung

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Bersama ini dimohonkan Pemilik Aplikasi Mobile Premier League kiranya berkenan memberikan izin Penelitian kepada mahasiswa kami:

Nama : Dwi Rahayu  
 NPM : 1721030176  
 Semester : IX (sembilan)  
 Jurusan : Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah)  
 Judul Penelitian : Analisis Hukum Ekonomi Syariah Tentang Akad Pada Aplikasi Berbayar (Studi Pada Aplikasi Mobile Premier League (MP)  
 Lokasi Penelitian : Aplikasi Mobile Premier League  
 Penanggung jawab : Dekan Fakultas Syariah UIN Raden Intan Lampung

Perlu kami sampaikan bahwa penelitian ini semata-mata untuk kepentingan ilmi sebagai data dalam penulisan skripsi yang bersangkutan.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Tembusan:  
 1. Rektor UIN Raden Intan Lampung;  
 2. Sdr. Dwi Rahayu



**RUMAH JURNAL**  
**FAKULTAS SYARIAH**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
 Jl. Letkol H. Endro Suratmingsukarame 35131 Bandar Lampung Telp. (0721) 780887  
 Website: [www.radenintan.ac.id](http://www.radenintan.ac.id) dan [www.syariah.radenintan.ac.id](http://www.syariah.radenintan.ac.id)

**SURAT KETERANGAN**

Rumah Jurnal Fakultas Syariah UIN Raden Intan Lampung, menerangkan bahwa mahasiswa:

Nama : DWI RAHAYU  
 NPM : 172103 01 76  
 Prodi : HUKUM EKONOMI SYARIAH

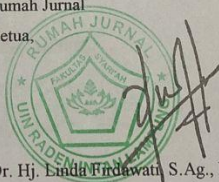
Skripsi mahasiswa tersebut telah memenuhi syarat dan aturan penulisan, dengan ketentuan sebagai berikut :

1.	Penulisan menggunakan Mendeley atau Zotero, <i>Chicago Manual of Style 17th edition (Full Note, With Ibid)</i>	✓
2.	Mensitasi 2 Artikel Jurnal Internal FS UIN Raden Intan Lampung	✓

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, Senin 04 September 2023

Rumah Jurnal  
 Ketua,



Dr. Hj. Linda Firdawati, S.Ag., M.H.

NIP. 197112041997032001



- Pasal 263 ayat (1) KUHP, Barangsiapa membuat surat palsu atau memalsukan surat seolah-olah surat itu asli dan tidak dipalsukan, dikenakan hukuman penjara selama-lamanya enam tahun.  
 - Verifikasi ttd pada QR code.



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
PUSAT PERPUSTAKAAN

Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame I, Bandar Lampung 35131  
Telp.(0721) 780887-74531 Fax. 780422 Website: www.radenintan.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B- 1988 / Un.16 / P1 /KT/VIII/ 2023

*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Dr. Ahmad Zarkasi, S.Ag., M.Sos. I  
NIP : 197308291998031003  
Jabatan : Kepala Pusat Perpustakaan UIN Raden Intan Lampung  
Menerangkan Bahwa Artikel Ilmiah Dengan Judul

**ANALISIS HUKUM EKONOMI SYARIAH TENTANG AKAD PADA APLIKASI BERBAYAR  
(Studi Pada Aplikasi Mobile Premier League)**

karya:

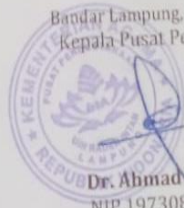
NAMA	NPM	FAK/PRODI
Dwi Rahayu	1721030176	FS/HES

Bebas plagiasi sesuai dengan hasil pemeriksaan tingkat kemiripan sebesar 19% dan dinyatakan **lulus** yang direkomendasikan oleh **fakultas/jurusan** dengan bukti terlampir.

Demikian Keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Bandar Lampung, 31 Agustus 2023  
Kepala Pusat Perpustakaan



Dr. Ahmad Zarkasi, M.Sos. I  
NIP.197308291998031003

Ket:

1. Surat Keterangan Cek Turnitin ini Legal & Sah, dengan Stempel Asli Pusat Perpustakaan.
2. Surat Keterangan ini Dapat Digunakan Untuk Repository
3. Lampirkan Surat Keterangan Lulus Turnitin & Rincian Hasil Cek Turnitin ini di Bagian Lampiran Skripsi Untuk Salah Satu Syarat Penyebaran di Pusat Perpustakaan

## Skripsi\_Dwi Rahayu

## ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

11%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://id.mpl.live">id.mpl.live</a> Internet Source	3%
2	<a href="http://plus.kapanlagi.com">plus.kapanlagi.com</a> Internet Source	1%
3	<a href="http://tentang.mpl.live">tentang.mpl.live</a> Internet Source	1%
4	Dwi Runjani Juwita. "Konsep Maqasid al-Syariah dalam Konteks Game Online di Masyarakat", AL-MANHAJ: Jurnal Hukum dan Pranata Sosial Islam, 2020 Publication	1%
5	Muhammad Wanto. "Implementasi Akad Produk Tabungan Rencana di PT. Bank Syariah Mega Indonesia Gallery Cianjur", Muqtasid: Jurnal Ekonomi dan Perbankan Syariah, 2014 Publication	1%
6	Eny Latifah, Cindy Andini Fariskasari. "Relevansi Penerapan Produk Multijasa pada Islamic Microfinance Institutions dengan	1%

Kesejahteraan Masyarakat", AL-MANHAJ:  
Jurnal Hukum dan Pranata Sosial Islam, 2020  
Publication

- |    |  |      |
|----|--|------|
| 7  | Moh Hasibuddin, Kudrat Abdillah. "Sistem Bagi Hasil Partelon Petani Padi Di Palengaan Kabupaten Pamekasan Perspektif Hukum Islam Dan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah", TERAJU, 2021<br>Publication                 | 1 %  |
| 8  | Ramli Semmawi. "URGENSI AKAD DALAM HUKUM EKONOMI ISLAM", Jurnal Ilmiah Al-Syir'ah, 2010<br>Publication   | <1 % |
| 9  | Vivi Ariyanti. "Kedudukan Korban Penyalahgunaan Narkotika dalam Hukum Pidana Indonesia dan Hukum Pidana Islam", Al-Manahij: Jurnal Kajian Hukum Islam, 2017<br>Publication   | <1 % |
| 10 | Fatwa Zuhaena, Tri Esti Masita, Arinastuti Arinastuti. "SWAKELOLA MANAJEMEN BURUH", Media Ekonomi, 2014<br>Publication   | <1 % |
| 11 | Feby Najmah Najma, Firman -, Netrawati -. "A STUDY OF LITERATURE ON GAME ADDICTION WITH VIOLENT CONTENT AMONG ADOLESCENTS AND THE ROLE OF COUNSELLORS", INNOVATIO: Journal for Religious Innovations Studies, 2023 | <1 % |

Publication

- 
- 12 Muhamad Nafik Hadi Ryandono, Bashlul Hazami. "PERAN DAN IMPLEMENTASI WAQAF DALAM PENINGKATAN KESEJAHTERAAN MASYARAKAT", INFERENSI, 2016 <1 %  
Publication
- 
- 13 [e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id](http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id) <1 %  
Internet Source
- 
- 14 Ahmad Tantoni, Mohammad Taufan Asri Zaen, Khairul Imtihan. "ANALISIS KEBUTUHAN KECEPATAN BANDWIDTH GAME ONLINE (Free fire, Mobile Legends, Pubg mobile)", Jurnal Informatika dan Rekayasa Elektronik, 2019 <1 %  
Publication
- 
- 15 [islamspirit.net](http://islamspirit.net) <1 %  
Internet Source
- 
- 16 [17416255201005-giriwahyuputra.blogspot.com](http://17416255201005-giriwahyuputra.blogspot.com) <1 %  
Internet Source
- 
- 17 [karyatulisilmiah.com](http://karyatulisilmiah.com) <1 %  
Internet Source
- 
- 18 [www.radarbangsa.com](http://www.radarbangsa.com) <1 %  
Internet Source
- 
- 19 Mario Lawendatu. "TINJAUAN HUKUM KETENAGAKERJAAN TENTANG PERLINDUNGAN BURUH/PEKERJA <1 %

BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR  
13 TAHUN 2003", LEX ET SOCIETATIS, 2021

Publication

---

20	Ridwan Ridwan. "REKONSTRUKSI IJAB DAN KABUL DALAM TRANSAKSI EKONOMI BERBASIS ONLINE", <i>Al-Manahij: Jurnal Kajian Hukum Islam</i> , 2017	<1%
<hr/>		
21	<a href="http://journal.universitaspahlawan.ac.id">journal.universitaspahlawan.ac.id</a>	<1%
<hr/>		
22	<a href="http://es.scribd.com">es.scribd.com</a>	<1%
<hr/>		
23	Abdul Wahab, Ilma Mahdiya. "Identifikasi Konsep Al-'Uqud Al-Murakkabah dan Al-'Uqud Al-Muta'addidah dalam Muamalah Kontemporer", <i>Islamadina : Jurnal Pemikiran Islam</i> , 2020	<1%
<hr/>		
24	Oki Wahyu Budijanto. "Upah Layak Bagi Pekerja/Buruh dalam Perspektif Hukum dan HAM", <i>Jurnal Penelitian Hukum De Jure</i> , 2017	<1%
<hr/>		
25	<a href="http://www.2ghzrelocation.com">www.2ghzrelocation.com</a>	<1%
<hr/>		
26	<a href="http://www.ngamen.web.id">www.ngamen.web.id</a>	<1%

---



27	<a href="http://www.review-unes.com">www.review-unes.com</a> Internet Source	<1 %
28	<a href="http://mobilegamesindo.blogspot.com">mobilegamesindo.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
29	Ardi Ardi. "Peran Bimbingan Konseling Islam Mengatasi Kecanduan Game Online", Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan, 2019 Publication	<1 %
30	Christine, Jeanny Pragantha, Darius Andana Haris. "Android puzzle game "Digitus"", IOP Conference Series: Materials Science and Engineering, 2020 Publication	<1 %
31	Dwi Christina Rahayuningrum, Etri Yanti, Ibul Mardiko. "Peningkatan Pengetahuan Siswa Sekolah Dasar Tentang Dampak Game Online", JURNAL KREATIVITAS PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (PKM), 2021 Publication	<1 %
32	Submitted to Lincoln High School Student Paper	<1 %
33	Submitted to Defense University Student Paper	<1 %
34	Submitted to Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro Student Paper	<1 %

---

35	Juhasdi Susono. "Periodisasi Perkembangan Hukum Perbankan Syariah di Kabupaten Bone", Jurnal Al-Dustur : Journal of politic and islamic law, 2019 Publication	<1 %
36	Syarial Dedi. "Ushul Al-Fiqh Dan Kontribusinya (Konsep Ta'wil dan Relevansinya Dengan Pembaharuan Hukum Islam)", Al-Istinbath : Jurnal Hukum Islam, 2017 Publication	<1 %
37	Donny Fernando. "PENGARUH IMPLEMENTASI SISTEM ERP TERHADAP KINERJA PERUSAHAAN", Jurnal Ilmiah Sains dan Teknologi, 2020 Publication	<1 %
38	Iffah Iffah. "Realita Mu'amalah: Jual Beli Sperma Sapi Pada Program Penyuluhan dan Pembinaan di Desa Kilangan Kabupaten Batanghari", NUR EL-ISLAM : Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan, 2021 Publication	<1 %
39	Submitted to Universitas Mulawarman Student Paper	<1 %
40	Harun Santoso. "Analisis Kegiatan Pembiayaan Akad Mudarabah di BMT Syariah Sejahtera Boyolali", Muqtasid: Jurnal Ekonomi dan Perbankan Syariah, 2012 Publication	<1 %

---

41	Achmad Fawaid, Erwin Fatmala. "HOME INDUSTRY SEBAGAI STRATEGI PEMBERDAYAAN USAHA MIKRO DALAM MENINGKATKAN FINANCIAL REVENUES MASYARAKAT", <i>Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan</i> , 2020 Publication	<1 %
42	core.ac.uk Internet Source	<1 %
43	www.lemahireng.info Internet Source	<1 %
44	Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II Student Paper	<1 %
45	Wawan Juandi, Nawawi Nawawi. "RESTORASI MANAJEMEN WAKAF DARI TRADISIONAL MENUJU PROFESIONAL", <i>LISAN AL-HAL: Jurnal Pengembangan Pemikiran dan Kebudayaan</i> , 2020 Publication	<1 %
46	Arief Hidayatullah, Tubagus Rifqy Thantawi. "PERSEPSI MASYARAKAT KOTA BOGOR TERHADAP SKIM PEMBIAYAAN KPR SYARIAH", <i>NISBAH: JURNAL PERBANKAN SYARIAH</i> , 2017 Publication	<1 %
47	M Ridhwan Ar Rasyid, Efri Syamsul Bahri. "Pertimbangan Dewan Syariah Nasional	<1 %

dalam Menetapkan Fatwa Akad Transaksi Syariah di Indonesia", Perisai : Islamic Banking and Finance Journal, 2019

Publication

---

**48** Nursyamsu Nursyamsu, Moh. Idham, Ferdiawan Ferdiawan. "Pelaksanaan Penimbangan Jual Beli Biji Coklat Dalam Tinjauan Ekonomi Islam : Studi Desa Bulili Kecamatan Nokilalaki Kabupaten Sigi", Jurnal Ilmu Ekonomi dan Bisnis Islam, 2020 <1 %

Publication

---

**49** Submitted to Trisakti University <1 %

Student Paper

---

**50** dailysocial.id <1 %

Internet Source

---

**51** Bakti Komalasari, Semarni Sumai, Adinda Tessa Naumi. "Persepsi Siswa Madrasah Aliyah Rejang Lebong Terhadap Program Studi Komunikasi dan Peiyaran Islam Jurusan Dakwah Stain Curup", Jurnal Dakwah dan Komunikasi, 2018 <1 %

Publication

---

**52** Moh. Asra, Arif Hariyanto. "MURĀBAHAB LI AL-AMR BI AL-SHIRĀ", LISAN AL-HAL: Jurnal Pengembangan Pemikiran dan Kebudayaan, 2019 <1 %

Publication

---

- 
- 53 Rachmat Sumekar. "EFEKTIVITAS REKAYASA LALU LINTAS MELALUI PROGRAM PENAMBAHAN LAJUR KHUSUS SEPEDA MOTOR DI KOTA SURABAYA", JKMP (Jurnal Kebijakan dan Manajemen Publik), 2016  
Publication <1 %
- 
- 54 tv.macmillan.com.au  
Internet Source <1 %
- 
- 55 www.cnbcindonesia.com  
Internet Source <1 %
- 
- 56 Akhmad Bazith. "IKHTILAF AL-MUFASSIRIN (Kajian atas Sebab Perbedaan Ahli Tafsir)", Jurnal Ilmiah Islamic Resources, 2021  
Publication <1 %
- 
- 57 Jamaluddin, A. Hasyim Nawawie. "Kompleksitas Pembiayaan Ijarah Multijasa Dalam Fatwa Dewan Syari'ah Nasional Nomor 44 Tahun 2004 Perspektif fiqh muamalah maliyyah", Jurnal At-Tamwil: Kajian Ekonomi Syariah, 2021  
Publication <1 %
- 
- 58 www.grafiati.com  
Internet Source <1 %
- 
- 59 Fathol Bari. "DELIK MUTILASI DALAM PERSPEKTIF HUKUM, VIKTIMOLOGI DAN KRIMINOLOGI", HUKMY : Jurnal Hukum, 2022  
Publication <1 %
-

- |    |   |      |
|----|---|------|
| 60 | eprints.ubhara.ac.id<br>Internet Source   | <1 % |
| 61 | works.bepress.com<br>Internet Source  | <1 % |
| 62 | Nisa Nur Hidayah. "PENGARUH UPAH TERHADAP MOTIVASI KERJA KARYAWAN HOME INDUSTRY GAMELAN MITRA JAYA MAGETAN", EQUILIBRIUM : Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Pembelajarannya, 2016<br>Publication | <1 % |
| 63 | Submitted to UIN Sunan Ampel Surabaya<br>Student Paper  | <1 % |
| 64 | Enik Tresnifah Bte Amir. "ANALISIS NOSIBAGI PENGOLAHAN KAPUK DALAM TINJAUAN HUKUM ISLAM DI DESA DALAKA KECAMATAN SINDUE", Tadayun: Jurnal Hukum Ekonomi Syariah, 2020<br>Publication      | <1 % |
| 65 | Ipah Saripah, Ila Nurmila. "Hukum Hibah 'Umra menurut Imam Malik dan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Pasal 1666", Istinbath   Jurnal Penelitian Hukum Islam, 2020<br>Publication        | <1 % |
| 66 | Juju Jumena, A. Otong Busthomi, Husnul Khotimah. "JUAL BELI BORONGAN BAWANG MERAH DI DESA GRINTING MENURUT  | <1 % |

TINJAUAN HUKUM ISLAM", Al-Mustashfa:  
Jurnal Penelitian Hukum Ekonomi Syariah,  
2017  
Publication

---

67 Abdul Munib. "HUKUM ISLAM  
DANMUAMALAH (Asas-asas hukum Islam  
dalam bidang muamalah)", Al-Ulum : Jurnal  
Penelitian dan Pemikiran Ke Islaman, 2018  
Publication

&lt;1 %

---

68 Diah Sasikirana Retno Murniati, Muhammad  
Junaidi. "IMPLEMENTASI AKAD  
MUDHOROBAN PADA KOPERASI SIMPAN  
PINJAM DAN PEMBIAYAAN SYARIAH BAITUL  
MAAL WATTAMWIL "BINAMA" SEMARANG",  
Jurnal Ius Constituendum, 2017  
Publication

&lt;1 %

---

69 Dewi Agustya Ningrum, Intan Fauziyah, Wulan  
Purnamasari, Eko Purwanto. "ANALISIS  
SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PERSEDIAAN  
OBAT PUSKESMAS PEMBANTU  
MOJOSARIREJO", Jurnal Logistik Indonesia,  
2020  
Publication

&lt;1 %

---

70 Muhammad Kamal Zubair. "Signifikansi  
Modifikasi Akad dalam Transaksi Muamalah",  
Muqtasid: Jurnal Ekonomi dan Perbankan  
Syariah, 2010  
Publication

---

&lt;1 %

- |                 |  |      |
|-----------------|--|------|
| 71              | Musawar Musawar. "Pandangan Tuan Guru Lombok terhadap multi akad dalam muamalah maliyah kontemporer", IJTIHAD Jurnal Wacana Hukum Islam dan Kemanusiaan, 2016  | <1 % |
| Publication     |  |      |
| 72              | Pini Susanti, Isamuddin Isamuddin. "Pengaruh Distribusi Zakat Produktif Terhadap Usaha Ekonomi Mustahik Di Kabupaten Bungo", ISTIKHLAF: Jurnal Ekonomi, Perbankan dan Manajemen Syariah, 2020  | <1 % |
| Publication     |  |      |
| 73              | Rafidah Haris, Bambang Kurniawan, Khalida Zia. "Analisis Pengaruh Brand Awareness dan Brand Image terhadap Keputusan Pembelian Busana Muslim Merek Rabbani di Kota Jambi", INNOVATIO: Journal for Religious Innovation Studies, 2016 | <1 % |
| Publication     |  |      |
| 74              | <a href="http://alquransahabat.blogspot.com">alquransahabat.blogspot.com</a>   | <1 % |
| Internet Source |  |      |
| 75              | <a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a>   | <1 % |
| Internet Source |  |      |
| 76              | Abdul Haris, Daniar Chandra Anggraini, Dina Mardiana. "PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KETAATAN BERIBADAH MAHASISWA DI JURUSAN PENDIDIKAN  | <1 % |



AGAMA ISLAM UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH MALANG", Jurnal Visi Ilmu  
Pendidikan, 2021  
Publication

---

---

Exclude quotes Off  
Exclude bibliography Off

Exclude matches Off



