

**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)**



Skripsi

Diajukan untuk melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna memperoleh Gelar Sarjana Hukum (SH)
Dalam Ilmu Syari'ah dan Hukum

Oleh

MELA MELANI

NPM. 1321030098

Program Studi : MUAMALAH

**FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1438 H / 2017 M**

**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)**

Skripsi

Diajukan untuk melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna memperoleh Gelar Sarjana Hukum (SH)
Dalam Ilmu Syari'ah dan Hukum



Pembimbing I : Dr. Drs. H. M. Wagianto, S.H., M.H.

Pembimbing II : Nurnazli, S.Ag., S.H., M.H.

**FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1438 H / 2017 M**

ABSTRAK

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)**

Oleh: Mela Melani

Jual beli akun *game online clash of clans* sudah banyak diminati kalangan remaja dan Mahasiswa khususnya. Alasannya dalam penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan dalam mekanisme transaksi jual beli akun *game online clash of clans* yang sedang marak dilakukan oleh Mahasiswa Jurusan Muamalah Angkatan Tahun 2013 IAIN Raden Intan Lampung. Dengan demikian, dalam pembahasan jual beli akun *game online clash of clans* diperlukan adanya mekanisme transaksi jual beli dengan menekankan pada akad jual beli serta apakah sudah sesuai dengan ketentuan Hukum Islam dan Hukum Positif.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mekanisme transaksi jual beli akun *game online clash of clans* yang dilakukan oleh Mahasiswa Jurusan Muamalah Angkatan Tahun 2013 Fakultas Syariah dan Bagaimana transaksi jual beli akun *game online clash of clans* dalam perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui akad jual beli dan mekanisme transaksi jual beli akun *game online clash of clans* serta untuk mengetahui pandangan Hukum Islam dan Hukum Positif mengenai jual beli akun *game online clash of clans*.

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*), yaitu penelitian yang dilakukan dalam kehidupan yang sebenarnya. Dengan teknik pengumpulan data interview, dokumentasi, dan studi pustaka. Metode penelitian yang digunakan dalam menganalisis data adalah metode penelitian

kualitatif yang dipadukan dengan teori kepastakan, lalu dari semua data yang telah terkumpul kemudian diolah secara sistematis dengan menggunakan pola berpikir induktif.

Hasil penelitian diperoleh bahwa mekanisme transaksi jual beli akun *game online clash of clans* yang dilakukan oleh Mahasiswa Jurusan Muamalah Angkatan Tahun 2013 Fakultas Syariah diawali dengan kesenangan dalam bermain game kemudian dapat menjual akun *game* yang telah dimainkan dengan spesifikasi *level* permainan, lalu menawarkan kepada pembeli yang berminat dengan sistem pembayaran melalui transfer ataupun dengan secara langsung. Dan jual beli yang dilakukan oleh Mahasiswa Jurusan Muamalah telah sesuai dengan prinsip-prinsip jual beli dalam Hukum Islam, sedangkan menurut Hukum Positif jual beli seperti ini diperbolehkan apabila tidak ada unsur penipuan dan dapat merugikan konsumen.





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

Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721 703289

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi: ANALISIS JUAL BELI AKUN GAME
ONLINE DALAM PERSPEKTIF HUKUM
ISLAM DAN HUKUM POSITIF (Studi
Pada Mahasiswa Jurusan Muamalah
Angkatan Tahun 2013 Fakultas Syariah
IAIN Raden Intan Lampung)**

Nama : Mela Melani

NPM : 1321030098

MENYETUJUI

**Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang
Munaqasyah Fakultas Syari'ah dan Hukum Universitas Islam
Negeri Raden Intan Lampung**

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dr. Drs. H. M. Wagianto, S.H., M.H

Nurnazli, S.Ag., S.H., M.H

NIP. 196201111994031001

NIP. 197111061998032005

Ketua Jurusan

H.A. Kumedja'far, S.Ag., M.H

NIP. 197208262003121002



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

Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721 703289

PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul **“ANALISIS JUAL BELI AKUN GAME ONLINE DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM DAN HUKUM POSITIF (Studi Pada Mahasiswa Jurusan Muamalah Angkatan Tahun 2013 Fakultas Syariah IAIN Raden Intan Lampung)”**. Disusun oleh: **Mela Melani, NPM: 1321030098, Jurusan Mu’amalah**, telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Syari’ah dan Hukum pada Hari/tanggal: **Rabu, 06 Juni 2017.**



TIM MUNAQASYAH

Ketua : H. A. Khumaedi Ja’far, S.Ag, M.H.

Sekretaris : Khoiruddin, M.S.I

Penguji I : Dr. H. Khairuddin, M.H.

Penguji II : Dr. Drs. H. M. Wagianto, S.H., M.H.

Dekan,

Dr. Alamsyah, M.Ag.

NIP.197009011997031002

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً
عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا (٢٩)

Artinya : “Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu; sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu”.¹

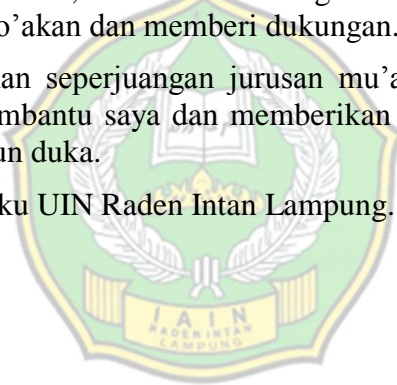


¹ Departemen Agama RI, Al- Quran dan Terjemahnya, Bandung, 2003, hlm. 74

PERSEMBAHAN

Dipersembahkan kepada:

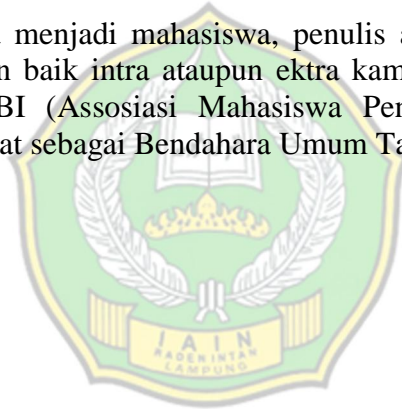
1. Bapakku Masni Ardi, dan Ibuku Mamah yang sangat saya cintai, yang selalu melimpahkan samudera kasih sayangnya, yang tak pernah bosan mendo'akan di setiap gerak anak-anaknya.
2. Kakak-kakakku yang tersayang Maryadi, Yeni Indrawati, Sri Komala Dewi, Ahmad Fatoni, Ari Kurniawan, adikku tercinta Indra Sumantri, kakak-kakak ipar ku serta kesepuluh ponakan ate yang selalu memberikan motivasi dan do'a nya.
3. Saudara, kerabat, sahabat dan orang-orang terdekatku yang telah mendo'akan dan memberi dukungan.
4. Teman-teman seperjuangan jurusan mu'amalah yang telah banyak membantu saya dan memberikan canda tawa disaat suka maupun duka.
5. Almamaterku UIN Raden Intan Lampung.



RIWAYAT HIDUP

Mela Melani, dilahirkan di Sumberjo, pada tanggal 28 Mei 1995, adalah anak keenam dari pasangan Masni Ardi dan Mamah. Pendidikan dimulai dari Sekolah Dasar Negeri 1 Banding Agung selesai pada tahun 2007. Selepas Sekolah Dasar, Pendidikannya dilanjutkan di SMPN 2 Talang Padang selesai pada tahun 2010. Kemudian melanjutkan ke Ponpes MA PEMNU Talang Padang selesai pada tahun 2013. Kemudian Pada Tahun 2013 Penulis melanjutkan ke Pendidikan Tinggi IAIN Raden Intan Bandar Lampung pada Fakultas Syari'ah Jurusan Muamalah.

Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif di organisasi kemahasiswaan baik intra ataupun ekstra kampus. Di antaranya adalah AMPIBI (Assosiasi Mahasiswa Penerima Bidikmisi) pernah menjabat sebagai Bendahara Umum Tahun 2013-2016.



KATA PENGANTAR

Assalammu'alaikum Wr.Wb.

Puji dan syukur panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan kenikmatan berupa ilmu pengetahuan, kesehatan dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian 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). Sholawat dan salam semoga tetap dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarganya, sahabatnya, dan umatnya.

Penulisan Skripsi ini bertujuan untuk melengkapi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H) dalam bidang Ilmu Syari'ah, Jurusan Mu'amalah pada Fakultas Syari'ah UIN Raden Intan Lampung. Dalam penyusunan skripsi ini tentu penulisan dan penyajiannya masih jauh dari kesempurnaan. Saran dan kritik yang positif dari berbagai pihak amat diharapkan.

Skripsi ini tersusun sesuai dengan rencana dan tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penyusun tidak lupa menghaturkan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Kepada Allah SWT, Puji Syukur alhamdulillah sungguh besar nikmat yang Engkau berikan serta limpahan rahmat dan hidayah-Mu ya Allah. Alhamdulillah.
2. Kepada Ayah Ibu tercinta, yang tak peduli susah, senang, hujan, panas terus memberikan segala bentuk dukungan, perhatian, kasih sayang, serta doanya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. H. Mukri, M.Ag., Selaku Rektor UIN Raden Intan Lampung.
4. Bapak Dr. Alamsyah, M.Ag Selaku Dekan Fakultas Syari'ah UIN Raden Intan Lampung.

5. Bapak Dr. Drs. H. M. Wagianto, S.H., M.H. Selaku Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu dalam membimbing, mengarahkan dan memotivasi sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan cepat.
6. Ibu Nurnazli, S.Ag., S.H., M.H. Selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dalam membimbing, mengarahkan serta memotivasi sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
7. Para Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung yang menggunakan game Clash Of Clans sebagai penjual dan pembeli, yang telah membantu melancarkan penelitian ini sehingga atas kerjasamanya skripsi ini dapat terselesaikan.
8. Bapak dan Ibu Dosen di Fakultas Syari'ah yang telah ikhlas memberikan ilmu pengetahuan guna bekal dihari nanti.
9. Segenap civitas akademika Fakultas Syari'ah UIN Raden Intan Lampung yang telah melayani dan mempermudah proses penulisan skripsi ini.
10. Semua teman-teman yang ada di UIN Raden Intan Lampung, Khususnya Jurusan Muamalah Angkatan Tahun 2013.
11. Dan semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga amal baik yang telah mereka lakukan mendapat ridho dan balasan kebajikan dari Allah SWT. Penulis sangat menyadari bahwa penelitian dan tulisan ini masih jauh dari sempurna.

Hal ini tidak lain disebabkan karena keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Semoga Allah SWT selalu memberikan taufik dan hidayah-Nya kepada kita semua. Amiin.

Wassalammu'alaikum Wr.Wb.

Bandar Lampung,
Penulis

Mela Melani
NPM 1321030098

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|----------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| ABSTRAK | ii |
| PERSETUJUAN | iv |
| PENGESAHAN | v |
| MOTTO | vi |
| PERSEMBAHAN | vii |
| RIWAYAT HIDUP | viii |
| KATA PENGANTAR | ix |
| DAFTAR ISI | xi |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiv |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Penegasan Judul | 1 |
| B. Alasan Memilih Judul | 3 |
| C. Latar Belakang Masalah | 3 |
| D. Rumusan Masalah | 7 |
| E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian | 7 |
| F. Metode Penelitian | 8 |
| 1. Jenis dan Sifat Penelitian | 8 |
| 2. Sifat Penelitian | 9 |
| 3. Data dan Sumber Data | 9 |
| 4. Populasi dan Sampel | 10 |
| 5. Teknik Pengumpulan Data..... | 11 |
| 6. Teknik Pengolahan Data | 12 |
| 7. Teknik Analisis Data | 12 |
| | |
| BAB II LANDASAN TEORI | |
| A. Pengertian Jual Beli Menurut Islam..... | 15 |
| 1. Pengertian Jual Beli | 15 |
| 2. Dasar Hukum Jual Beli | 17 |
| 3. Rukun Dan Syarat Jual Beli..... | 21 |
| 4. Macam-Macam Jual Beli | 25 |
| B. Salam | 31 |
| 1. Pengertian Salam | 31 |
| 2. Landasan Hukum Salam | 32 |

| | |
|---|----|
| C. Jual Beli Menurut Hukum Positif | 34 |
| 1. Pengertian Jual Beli Menurut Hukum Positif | 34 |
| 2. Syarat-Syarat Transaksi Elektronik | 35 |

BAB III PENYAJIAN DATA

| | |
|---|----|
| A. Gambaran Umum Game Online Clash Of Clans | 39 |
| 1. Sejarah Game Clash Of Clans | 39 |
| B. Mekanisme Transaksi Jual Beli Akun Game COC..... | 48 |
| 1. Transaksi Jual Beli Akun dan Mekanismenya | 48 |
| C. Faktor-Faktor Penyebab terjadinya Jual Beli Akun | 52 |
| D. Pendapat Mahasiswa Terhadap Game Online Clash Of Clans | 55 |

BAB IV ANALISIS DATA

| | |
|--|----|
| A. Mekanisme Transaksi Jual Beli Akun Game Online Clash Of Clans Pada Mahasiswa Jurusan Muamalah Angkatan Tahun 2013 | 61 |
| B. Transaksi Jual Beli Akun Game Online Clash Of Clans dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif | 66 |
| C. Persamaan Hukum Islam dan Positif tentang Jual Beli Akun Game Online | 79 |
| D. Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Clash Of Clans | 81 |

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

| | |
|---------------------|----|
| A. Kesimpulan | 87 |
| B. Saran | 88 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1. Tata Cara Bermain <i>Clash Of Clans</i> Menyerang Musuh..... | 44 |
| Gambar 2. <i>Achievement Clash Of Clans</i> | 45 |
| Gambar 3. <i>Gems Clash Of Clans</i> | 46 |



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat persetujuan skripsi

Lampiran 2: Surat izin riset

Lampiran 3: Daftar pertanyaan wawancara



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Sebagai kerangka awal guna mendapatkan gambaran yang jelas dan memudahkan dalam memahami skripsi ini. Maka perlu adanya uraian terhadap penegasan arti dan makna dari beberapa istilah yang terkait dengan tujuan skripsi ini. Dengan penegasan tersebut diharapkan tidak akan terjadi kesalahpahaman terhadap pemaknaan judul dari beberapa istilah yang digunakan, disamping itu langkah ini merupakan proses penekanan terhadap pokok permasalahan yang akan dibahas.

Adapun skripsi ini berjudul “Analisis Transaksi Jual Beli Akun *Game Online Clash Of Clans* Dalam Perspektif Hukum Islam dan Positif” (Studi Pada Mahasiswa Fakultas Syariah Jurusan Muamalah Angkatan 2013 IAIN Raden Intan Lampung), adapun istilah yang akan dijelaskan adalah sebagai berikut :

1. Jual Beli adalah menurut kamus bahasa Arab adalah “*al-bait*” yang berarti menjual, menganti, dan menukar sesuatu dengan sesuatu yang lain. Lafal *al-bait* terkadang digunakan untuk pengertian lawannya, yakni kata *asy-syira* (beli). Dengan demikian kata *al-bai*’ berarti jual dan sekaligus juga berarti beli.¹ Sedangkan menurut ulama Hanafiyah Jual Beli adalah pertukaran harta benda dengan harta berdasarkan cara khusus (yang dibolehkan).²

¹ Mahmud Yunus, *Kamus Arab Indonesia*, (Jakarta, PT Hidakarya, 1997). hlm 56.

² Rachmat Syafei, *Fiqh Mu’amalah*, (Bandung, Pustaka Setia, 2001), hlm 74.

2. Akun adalah seorang pengguna dapat mengakses suatu sistem komputer, atau pada alamat surat-e.³
3. *Game Online* menurut kamus bahasa Inggris adalah permainan. Permainan Daring (*Online Games*) adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah *game online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.
4. Perspektif adalah sudut pandang : pandangan,⁴Tinjauan pembahasan dan analisis.⁵ Perspektif dalam skripsi ini adalah tinjauan dalam hukum Islam.
5. Hukum Islam adalah seperangkat peraturan berdasarkan wahyu Allah dan sunnah Rasul tentang tingkah laku manusia *mukallaf* yang diakui dan diyakini berlaku dan mengikat untuk umat yang beragama Islam.⁶

³ Hilyah Nurhsanah, *Pengertian Akun*, tersedia di : <http://hilyahnh.blogspot.co.id/2011/10/pengertian-dalam.html>. Diunduh pada 17 Oktober 2016 pukul 22:28 wib.

⁴ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Ed. Keempat (Jakarta : Gramedia, 2011), hlm 1062.

⁵ Peter Salim dan Yeni Salim, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Komtemporer*, (Jakarta: Modern English, 1991), hlm 691.

⁶ Ismail Muhammad Syah, *Filsafat Hukum Islam*, (Jakarta : Bumi Aksara 1999), hlm.17.

6. Hukum Positif adalah hukum yang berlaku pada saat ini di suatu Negara, dalam hal ini adalah hukum yang berlaku di Indonesia. Hukum positif yaitu hukum yang berlaku sekarang dalam suatu masyarakat tertentu bagi daerah tertentu.⁷

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat dipahami bahwa maksud judul skripsi ini adalah analisis transaksi jual beli akun *game on line* yang berupa *game clash of clans* yang dilakukan Mahasiswa Fakultas Syariah dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif.

B. Alasan Memilih Judul

Adapun alasan-alasan penulis tertarik dalam memilih dan menentukan judul tersebut adalah :

1. Alasan Objektif

Mengingat perkembangan teknologi yang demikian pesat maka persoalan muamalah yang berkembang sehingga pemahaman yang benar sistem bermuamalah pada zaman sekarang ini, lebih spesifiknya pada pelaku jual beli dengan objeknya akun *game online* pada *game clash of clans*.

2. Alasan Subjektif

Ditinjau dari aspek bahasan judul skripsi ini sesuai dengan disiplin ilmu yang penulis pelajari dibidang Muamalah Fakultas Syari'ah IAIN Raden Intan Lampung.

C. Latar Belakang Masalah

Jual beli akun *game online* sudah banyak diminati kalangan remaja dan Mahasiswa khususnya. Alasannya dalam penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan dan

⁷ Irwantoni, *Buku Daras : Ilmu Hukum Seri Pengantar Ilmu Hukum*, (Bandar Lampung:Puskima Fakultas Usuluddin, 2009), hlm.101.

ketidak tahuan dalam mekanisme transaksi jual beli melalui akun game online yang sedang marak dilakukan oleh Mahasiswa Fakultas Syariah UIN Raden Intan Lampung. Oleh karena itu, Pembahasan jual beli akun *game on line* ini sangat menarik untuk dikaji di karenakan sedang menjadi *trend* dikalangan mahasiswa yang suka bermain game karena dapat menghasilkan pendapatan tambahan berupa uang dalam penjualan *game* tersebut.

Praktiknya tentu seorang muslim harus memperhatikan dan mempertimbangkan, apakah transaksi yang baru muncul ini sesuai dengan dasar-dasar dan prinsip muamalah yang disyariatkan oleh ajaran Islam. Persoalan muamalah bukanlah ajaran yang kaku dan sempit melainkan ajaran yang *fleksibel* dan elastis yang dapat mengakomodir berbagai perkembangan transaksi modern, selama tidak bertentangan dengan nash Al-Quran dan Sunnah.⁸ Sebagai masyarakat sosial yang tidak bisa lepas dari aktivitas jual beli, karena hal ini merupakan kebutuhan primer layaknya makan setiap hari. Sedangkan menurut pengertian syariat, yang dimaksud dengan jual beli adalah pertukaran harta atas dasar saling rela atau memindahkan milik dengan ganti yang dapat dibenarkan yaitu berupa alat tukar yang sah.⁹

Berkembangnya teknologi serta masuknya globalisasi di Indonesia yang mungkin untuk dapat mengakses internet serta penggunaan *gadget* canggih membuat suatu kebiasaan baru yaitu bermain *game online* yang bertujuan untuk memperoleh kesenangan *bathin* serta dapat melakukan bisnis jual beli pada permainan *game online* yang dimainkan. Salah satunya jual beli *online* yang objeknya adalah akun atau alamat *email* yang diperjual belikan apabila akun tersebut sudah mencapai *level* tertinggi dalam permainan. Jual beli seperti ini rentan terjadi tindak

⁸ Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalah*, Ed.kedua, (Jakarta:Gaya Media Pratama,2007),hlm 5.

⁹ Suwardi K.Lubis, *Hukum Ekonomi Islam*, (Jakarta:Sinar Grafika, 2000). hlm 128.

kejahatan penipuan yang di dalam jual beli tersebut tidak adanya kepastian hukum.

Hal ini sejalan dengan firman Allah SWT dalam QS.An-Nissa ayat : 29 antara lain :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا (٢٩)¹⁰

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

Berdasarkan pemahaman ayat di atas menjelaskan bahwa transaksi jual beli harus berdasarkan atas suka sama suka, tidak ada unsur pemaksaan penipuan dan pemalsuan yang berdampak merugikan antara pihak yang berakad baik penjual ataupun pembeli dengan kerugian materil maupun non materil. Undang-Undang Perlindungan Konsumen Nomor 8 Tahun 1999 Pasal 2 yang menjelaskan bahwa “Perlindungan konsumen berasaskan manfaat, keadilan, keseimbangan, dan keselamatan konsumen, serta kepastian hukum”.¹¹

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Bab V Transaksi Elektronik Pasal 17 Pasal 2 disebutkan bahwa “para pihak yang melakukan Transaksi Elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat 1 wajib beritikad baik dalam melakukan

¹⁰ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Bandung, 2003, Qs. An-nissa ayat 29.

¹¹ Undang-Undang No 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen. Pasal 2 ayat 1.

interaksi dan atau pertukaran Informasi Elektronik dan atau Dokumen Elektronik selama transaksi berlangsung”.¹²

Jual beli dihalalkan hukumnya serta di benarkan oleh agama apabila telah memenuhi syarat-syarat serta rukun-rukunnya. Ditegaskan didalam Al-Quran bahwa menjual itu halal, sedangkan riba diharamkan.¹³

Adapun persyaratan jual beli yang harus dipenuhi dalam akad jual beli terdiri dari *aqidain* (dua orang yang berakad), *mahallul aqad* (tempat akad), *maudlu’ul aqad*, dan rukun-rukun *aqad*. Gejala yang hadir dikalangan mahasiswa jurusan muamalah angkatan Tahun 2013 dalam jual beli sekarang ini adalah jual beli akun *game online* mulai dari *game* yang bisa diunduh pada warung *internet* (warnet) maupun sudah yang disajikan khusus pada *gadget android*. Transaksi jual beli *online* ini dimulai dari kalangan remaja bahkan mahasiswa pun pernah melakukan transaksi jual beli *online* tersebut. Pada studi kasus jual beli ini memfokuskan pada mahasiswa jurusan muamalah angkatan Tahun 2013 yang pernah melakukan transaksi jual beli tersebut.

Pembahasan jual beli akun *online* ini sangat menarik untuk dikaji dikarenakan sedang menjadi *trend* dikalangan mahasiswa jurusan muamalah Tahun 2013 yang suka bermain *game* karena dapat menghasilkan pendapatan tambahan berupa uang dalam penjualan *game* tersebut. Selain itu terkait dengan jual beli juga akan mengalami perkembangan dengan banyaknya penemuan dilapangan bahwa jual beli *online* pun banyak terjadi penipuan. Karena barang-barang yang dijual hanya bersifat dunia maya bisa terblokir karena menyalahi aturan dan dijadikan ladang untuk berbisnis.

¹² Undang-Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pasal 17 ayat 2.

¹³T.M Hasbi Ash Shiddiqi, *Hukum-Hukum Fiqh Islam, Tinjauan Antar Mazhab*. Cet.kedua, (Semarang : PT Pustaka Rizki Putra, 2001),.Hlm.328.

Berdasarkan latar belakang di atas perlu diadakan penelitian lebih lanjut tentang praktik bisnis yang diterapkan oleh pelaku jual beli akun *game online clash of clans* ini dengan menekankan pada akad jual beli serta mekanisme transaksi jual beli akun *game online* apakah sesuai dengan ketentuan hukum Islam dan Positif. Kemudian menuangkannya dalam sebuah judul skripsi **Analisis Transaksi Jual Beli Akun Game Online Clash Of Clans Dalam Hukum Islam dan Positif** diharapkan dari hasil kajian ini dapat dijadikan acuan dalam pelaksanaan transaksi jual beli akun yang berbasis *game online* tersebut.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, untuk lebih sistematisnya perlu dirumuskan permasalahan. Adapun permasalahan dalam penelitian itu dapat formulasikan sebagai berikut :

1. Bagaimana mekanisme transaksi jual beli akun *game online* yang dilakukan oleh mahasiswa Jurusan Muamalah angkatan Tahun 2013 Fakultas Syariah UIN Raden Intan Lampung ?
2. Bagaimana transaksi jual beli akun *game online clash of clans* dalam persepektif Hukum Islam dan Positif ?

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian
 - a. Untuk mengetahui akad jual beli dan mekanisme transaksi jual beli *game online clash of clans*.
 - b. Untuk mengetahui bagaimana pandangan hukum Islam dan Positif mengenai Jual Beli akun *game online clash of clans* ?

2. Kegunaan Penelitian

- a. Secara teoritis, bagi masyarakat penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman mengenai akad jual beli akun *game online* dalam perspektif hukum Islam dan Positif dan diharapkan dapat menambah dan memperkaya khazanah keilmuan serta pemikiran keIslaman pada umumnya civitas akademik Fakultas Syariah Jurusan Muamalah pada khususnya. Selain itu diharapkan menjadi stimulus bagi penelitian selanjutnya sehingga proses pengkajian akan terus berlangsung dan akan memperoleh hasil yang maksimal.
- b. Secara praktis, penelitian ini dimaksudkan sebagai suatu syarat memenuhi tugas akhir guna memperoleh gelar S.H pada Fakultas Syariah UIN Raden Intan Lampung.

F. Metode Penelitian

Agar sistematisnya dan akurat dalam pencapaian tujuan ini maka metode yang digunakan adalah :

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian lapangan (*field research*) yang pada hakikatnya merupakan metode untuk menemukan secara khusus dan realitas tentang apa yang terjadi dalam ruang lingkup konsep jual beli akun *game online* yang sedang terjadi ditengah mahasiswa jurusan muamalah angkatan Tahun 2013 Fakultas Syariah dan menuangkan dalam bentuk gejala atau proses sosial. Dalam hal ini langsung mengamati mekanisme jual beli akun game online yang dilakukan oleh mahasiswa Fakultas Syariah UIN Raden Intan Lampung.

Selain penelitian lapangan, dalam penelitian ini juga menggunakan penelitian kepustakaan (*library*

research) sebagai pendukung dalam melakukan penelitian, dengan menggunakan berbagai literatur yang ada di perpustakaan yang relevan dengan masalah yang diangkat untuk diteliti.

2. Sifat Penelitian

Data yang diperoleh sebagai data lama, dianalisis secara bertahap dan berlapis secara deskriptif analisis kualitatif yaitu suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Dalam penelitian ini akan didekripsikan tentang bagaimana jual beli akun *game online clash of clans* ditinjau dari hukum Islam dan Positif.

3. Data dan Sumber Data

Fokus penelitian ini lebih pada persoalan penentuan hukum dari jual beli akun *game online Clash of Clans* yang terkait tentang masalah jual beli, mekanisme penjualan dan pembayaran antara pihak-pihak yang melakukan transaksi antara pembeli dan penjual dan oleh karena itu sumber data yang digunakan dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut:

a. Data Primer

Data Primer adalah data yang diperoleh langsung dari responden atau objek yang diteliti. Dalam hal ini data primer yang diperoleh peneliti bersumber dari pelaku jual beli akun *game online* yaitu *gamer* selaku pemain *game* dan yang memahami transaksi dalam mekanisme jual beli akun *game online*.

b. Data Skunder

Data Skunder adalah data yang telah lebih dulu dikumpulkan dan dilaporkan oleh orang atau instansi diluar dari peneliti sendiri, walaupun yang

dikumpulkan ini sesungguhnya data asli. Data sekunder yang diperoleh peneliti dari dari buku-buku yang mempunyai relevansi dengan permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini.

4. Populasi dan Sampel

Menurut Suharsimi Arikunto “populasi adalah keseluruhan objek penelitian”.¹⁴ Dalam hal ini yang dijadikan populasi adalah para pelaku transaksi Jual Beli yakni Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung Fakultas Syariah Jurusan Muamalah angkatan 2013 yang berjumlah sekitar 94 orang dari kelas a,b dan c. Sampel adalah bagian terkecil dari populasi yang dijadikan objek penelitian”.¹⁵ Dari populasi yang ada tidak semua pelaku jual beli akun *game online* jurusan Muamalah angkatan 2013 dijadikan sampel, yang dijadikan sampel hanya dari penjual dan pembeli yang memenuhi kriteria sampel.

Penelitian ini menggunakan teknik *sampling non random* yakni *sampling purposive* karena teknik ini pemilihan kelompok subjek didasarkan atas ciri-ciri dan sifat-sifat populasi yang sudah diketahui. Adapun kriteria yang akan di jadikan sampel antara lain :

1. Mahasiswa Jurusan Muamalah angkatan 2013 yang aktif bermain *game online clash of clans* .
2. Mahasiswa yang pernah menjual dan membeli akun *game online* tersebut.
3. Mahasiswa yang mengerti mekanisme jual beli akun *game online clash of clans*.

¹⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, hlm 172.

¹⁵ Winarno Surahmad, *Pengantar Penelitian Ilmiah* ,(Bandung: Tarsito, 1990), hlm.93

Berdasarkan kriteria di atas, maka jumlah sampel yang memenuhi kriteria tersebut 5 orang mahasiswa jurusan muamalah angkatan tahun 2013 dengan 4 orang sebagai penjual dan 1 orang sebagai pembeli.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ini menggunakan beberapa metode, yaitu :

a. Observasi

Observasi atau pengamatan secara langsung yaitu melakukan pengamatan secara langsung dilokasi penelitian. Dikarenakan teknik pengamatan ini memungkinkan melihat dan mengamati sendiri kemudian mencatat kejadian sebagaimana yang terjadi pada keadaan yang sebenarnya.¹⁶ Yakni dengan melihat sekaligus mencermati dengan mengamati mekanisme jual beli akun *game online* yang dilakukan Mahasiswa Jurusan Muamalah angkatan Tahun 2013 Fakultas Syariah.

b. Interview

Interview adalah metode pengumpulan data dengan cara tanya jawab yang dikerjakan dengan sistematis dan berlandaskan pada masalah, tujuan, dan hipotesis penelitian.

Pada praktiknya menyiapkan daftar pertanyaan untuk diajukan secara langsung kepada pihak-pihak yang melakukan transaksi jual beli akun *game online* ini yang selanjutnya akan dilihat dari perspektif hukum Islam dan Positif.

¹⁶ Lexy J. Moeloers, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Cet. Ke-XXII, (Bandung: Raja Resdakarya, 2004), hlm. 174

c. Studi Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan pada subjek penelitian, tetapi melalui dokumen. Dokumen adalah catatan tertulis yang isinya merupakan pertanyaan tertulis disusun oleh seseorang atau lembaga untuk keperluan pengujian sesuatu peristiwa dan berguna bagi sumber data, bukti dan membuka kesempatan untuk lebih memperluas pengetahuan terhadap sesuatu yang diselidiki.

6. Teknik Pengolahan Data

- a. Editing adalah pemeriksaan daftar pertanyaan yang telah diserahkan oleh para pengumpul data.
- b. Koding adalah mengklarifikasikan jawaban-jawaban dari para responden kedalam kategori-kategori.¹⁷
- c. Sistematisasi data adalah suatu penjabaran secara deskriptif tentang hal-hal yang akan ditulis yang secara garis besar terdiri dari bagian awal, bagian isi dan bagian akhir.

7. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah disesuaikan dengan kajian penelitian, yaitu Jual Beli Akun *Game Online Clash Of Clans* Dalam Perspektif Hukum Islam dan Positif yang akan dikaji menggunakan metode kualitatif. Maksudnya adalah bahwa analisis ini bertujuan untuk mengetahui akad jual beli, dan sistem transaksi jual beli *game online clash of clans*. Tujuannya dapat dilihat dari sudut pandang hukum Islam dan Positif, yaitu agar dapat memberikan kontribusi keilmuan serta memberikan

¹⁷ Cholid Narbuko, Abu Achmadi, *Metode-Metode Penelitian*, Cet. Kesepuluh (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009), hlm. 155.

pemahaman mengenai jual beli akun *game on line* dalam perspektif hukum Islam dan Positif.

Metode berpikir dalam penulisan menggunakan metode berpikir induktif. Metode induktif yaitu metode yang mempelajari suatu gejala yang khusus untuk mendapatkan kaidah-kaidah yang berlaku dilapangan yang lebih umum mengenai fenomena yang diselidiki. Metode ini digunakan dalam membuat kesimpulan tentang berbagai hal yang berkenaan dengan sistem akad jual beli, dan mekanisme jual beli akun *game online* yang ditinjau dari hukum Islam dan hukum Positif. Hasil Analisis yang dituangkan dalam bab-bab keseluruhannya dirumuskan dalam sistematika pembahasan dalam penelitian ini.





BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Jual Beli Menurut Hukum Islam

1. Pengertian Jual Beli

Perkataan jual-beli terdiri dari dua suku kata yaitu "jual dan beli". Sebenarnya kata "Jual" dan "beli" mempunyai arti yang satu sama lainnya bertolak belakang. Kata jual menunjukkan bahwa adanya perbuatan menjual, sedangkan beli adalah adanya perbuatan membeli. Dengan demikian, perkataan jual beli menunjukkan adanya dua perbuatan dalam satu peristiwa, yaitu satu pihak menjual dan pihak lain membeli. Maka dalam hal ini terjadilah peristiwa hukum jual beli.¹⁸ Jual beli adalah menukar suatu barang dengan barang yang lain dengan cara tertentu (akad),¹⁹

Menurut etimologi, jual beli diartikan “pertukaran sesuatu dengan sesuatu yang lain”. Kata lain dari *al-bai* adalah *asy-syira*, *al-mubadah*, dan *al-tijarah*.

Berkenaan dengan kata *al-tijarah*, dalam Al-Quran Surat Al-Fathir ayat 29 dinyatakan :

إِنَّ الَّذِينَ يَتْلُونَ كِتَابَ اللَّهِ وَأَقَامُوا الصَّلَاةَ وَأَنفَقُوا مِمَّا رَزَقْنَاهُمْ سِرًّا وَعَلَانِيَةً
يَرْجُونَ تِجَارَةً لَّن تَبُورَ (٢٩)

“Sesungguhnya orang-orang yang selalu membaca kitab Allah dan mendirikan shalat dan menafkahkan sebahagian dari rezeki yang Kami anugerahkan kepada mereka dengan

¹⁸ Suhrawardi K Lubis, *Hukum Ekonomi Islam*, (Jakarta: Sinar Grafika, Cet III, 2004), 128

¹⁹ Sulaiman Rasyid, *Fiqih Islam*, (Bandung : Sinar Baru Algensindo, Cet 41,1994), 278

diam-diam dan terang-terangan, mereka itu mengharapkan perniagaan yang tidak akan merugi”.²⁰

Menurut istilah (*terminology*) terdapat beberapa pendapat:

- a. Menurut Hanafiah, jual beli adalah : “pertukaran harta (benda) dengan harta (yang lain) berdasarkan cara khusus (yang dibolehkan)”.
- b. Menurut Imam Nawawi, jual beli adalah : “pertukaran harta dengan harta yang lain untuk kepemilikan”.
- c. Menurut Ibnu Qudamah, jual beli adalah : “pertukaran harta (yang lain) untuk saling menjadikan milik”.²¹
- d. Menurut Malikiyah, Syafi’iyah, dan Hanabillah, bahwa jual beli adalah tukar menukar harta dengan harta pula dalam bentuk pemindahan milik dan kepemilikan.²²

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapatlah disimpulkan bahwa jual beli adalah suatu perjanjian tukar-menukar barang atau barang dengan uang dengan jalan melepaskan hak milik dari yang satu kepada yang lain atas telah dipraktikan oleh masyarakat primitif ketika uang belum digunakan sebagai alat tukar menukar barang, yaitu dengan sistem barter yang dalam terminologi fiqh disebut dengan *ba’i al-muqayyadah*. Meskipun jual beli dengan sistem barter telah ditinggalkan, diganti dengan sistem uang, tetapi terkadang esensi jual beli seperti itu masih berlaku didalam masyarakat.²³

20 Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahan*, QS. Al-Fathir ayat 29

21 Rachmat Syafe’I, *Fiqh Muamalah*, hlm 74

22 Mardani, *Fiqh Syariah Ekonomi*, (Jakarta : Kencana, 2012), hlm

23 Ibid, hlm 101

2. Dasar Hukum Jual Beli

Al-bai' atau jual beli merupakan akad yang diperbolehkan, hal ini berlandaskan atas dalil-dalil yang terdapat dalam Al-Quran, Al-Hadits, ataupun Ijma' Ulama. Diantara dalil-dalil (landasan syariah) yang memperbolehkan praktik akad jual beli adalah sebagai berikut :²⁴

- a. Allah SWT berfirman dalam *Qs. An-Nissa* ayat 29 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ
تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا
(٢٩)

Artinya : “ Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu; sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu”.²⁵

- b. Allah SWT berfirman dalam *Qs. Al-Baqarah* ayat 275 :

الَّذِينَ يَأْكُلُونَ الرِّبَا لَا يَقُومُونَ إِلَّا كَمَا يَقُومُ الَّذِي يَتَخَبَّطُهُ
الشَّيْطَانُ مِنَ الْمَسِّ ذَلِكَ بِأَنَّهُمْ قَالُوا إِنَّمَا الْبَيْعُ مِثْلُ الرِّبَا وَأَحَلَّ اللَّهُ
الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا فَمَنْ جَاءَهُ مَوْعِظَةٌ مِّن رَّبِّهِ فَانْتَهَىٰ فَلَهُ مَا سَلَفَ
وَأَمْرُهُ إِلَى اللَّهِ وَمَنْ عَادَ فَأُولَٰئِكَ أَصْحَابُ النَّارِ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ
(٢٧٥)

²⁴ Dimyauddin Djauwaini, *Pengantar Fiqh Muamalah*, (Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2008), hlm 70

²⁵ Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahan, Qs.An-Nissa* ayat 29.

Artinya : “ Orang-orang yang makan (mengambil) riba tidak dapat berdiri melainkan seperti berdirinya orang yang kemasukan syaitan lantaran (tekanan) penyakit gila. Keadaan mereka yang demikian itu, adalah disebabkan mereka berkata (berpendapat), sesungguhnya jual beli itu sama dengan riba, padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. Orang-orang yang telah sampai kepadanya larangan dari Tuhannya, lalu terus berhenti (dari mengambil riba), maka baginya apa yang telah diambilnya dahulu (sebelum datang larangan); dan urusannya (terserah) kepada Allah. Orang yang kembali (mengambil riba), maka orang itu adalah penghuni-penghuni neraka; mereka kekal di dalamnya”.²⁶

Ayat-ayat di atas jelas mengisyaratkan bolehnya jual beli walaupun didalamnya dikaitkan dengan tujuan lain yang tidak dibolehkan. Ayat pertama dikaitkan dengan larangan saling memakan harta orang lain, dan ayat kedua dikaitkan dengan haramnya riba. Dan dikaitkan pula dengan usaha menghilangkan perselisihan dan mencegah terjadinya pertengkaran dengan mendatangkan saksi ketika berlangsung jual beli.²⁷

- c. Hadit's Riwayat Bukhari dan Muslim tentang jual beli hadit's 249 dan 250 :

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ عُمَرَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا عَنْ رَسُولِ اللَّهِ عَلَيْهِ
 وَسَلَّمَ أَنَّهُ قَالَ إِذَا اتَّبَعَ الرَّجُلَانِ فَكُلُّ وَاحِدٍ مِنْهُمَا بِالْخِيَارِ
 مَا لَمْ يَتَفَرَّقَا وَكَانَا جَمِيعًا أَوْ يَخِيَّرُ أَحَدُهُمَا إِلَّا خَرَفَتْ بَايَعَا عَلَى

²⁶ Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahan*, *Qs.Al-Baqarah* ayat 275.

²⁷ Abdurrahman Al-Jaziri, *Fiqh Empat Mazhab 6*, (Jakarta : Darul Ulum Press, 2001), hlm.14

ذَلِكَ فَقَدْ وَجِبَ الْبَيْعُ وَإِنْ تَفَرَّقَا بَعْدَ أَنْ يَتَبَايَعَا وَلَمْ يَتْرُكْ
وَاحِدٌ مِنْهُمَا الْبَيْعَ فَقَدْ وَجِبَ الْبَيْعُ²⁸

Artinya : “Dari Abdullah bin Umar Radhiyallahu Anhuma dari Rasulullah Shallahu Alaihi Wa Sallam, beliau bersabda, jika dua orang saling berjual beli, maka masing-masing diantara keduanya mempunyai hak pilih selagi keduanya belum berpisah, dan keduanya sama-sama mempunyai hak, atau salah seorang di antara keduanya memberi pilihan kepada yang lain. Beliau bersabda jika salah seorang diantara keduanya memberi pilihan kepada yang lain, lalu keduanya menetapkan jual beli atas dasar pilihan itu, maka jual beli atas dasar pilihan itu, maka jual beli menjadi wajib.”²⁹

عَنْ حَكِيمِ بْنِ حِزَامٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ
عَلَيْهِ وَسَلَّمَ الْبَيْعَانِ بِالْخِيَارِ مَا لَمْ يَتَفَرَّقَا أَوْ قَالَ حَتْرَفًا فَأَيْنَ
صَدَقًا وَبَيْنَا بُورِكَ لُهُمَا فِي بَيْعِهِمَا وَإِنْ كَتَمَا وَكَذَبَا مُحِمَّتْ بَرَكَةُ
بَيْعِهِمَا³⁰

Artinya : “Ada hadith’s yang semakna dari hadith’s Hakim bin Hizam, dia berkata, Rasulullah Shallallahu Alaihi Wa Sallam bersabda, dua orang yang berjual beli mempunyai hak pilih selagi belum saling berpisah, jika keduanya saling jujur dan menjelaskan, maka keduanya diberkahi dalam jual beli itu, namun jika keduanya saling

²⁸ Abdullah bin Abdurrahman Ali Bassam, “Syariah Hadit’s Pilihan Bukhari Muslim”, Terjemahan : Kathur Suhardi, (Jakarta : Darul Falah, 2004), h.580

²⁹ Shohih Al-Bukhari, Al-Juz At tsalist wa Al Juz Ar-Robi’u, Maktabah wa matba’ah. (Semarang : Toha).

³⁰ Ibid. h. 581

menyembunyikan dan berdusta, maka barakah jual beli itu dihapuskan.”³¹

Penetapan hak pilih ditempat bagi penjual dan pembeli, untuk dilakukan pengesahan jual beli atau pembatalannya. Temponya adalah semenjak jual beli dilaksanakan hingga keduanya saling berpisah dari tempat itu. Jual beli mengharuskan pisah badan dari tempat dilaksanakan akad jual beli. Jika, penjual dan pembeli sepakat untuk membatalkan akad setelah akad keduanya saling melakukan jual beli tanpa menetapkan hak pilih bagi keduanya maka akad itu dianggap sah, karena hak itu menjadi milik mereka berdua, bagaimana keduanya membuat kesepakatan, terserah kepada keduanya.³²

Perbedaan antara hak Allah dan yang semata merupakan hak anak Adam, bahwa apa yang menjadi hak Allah, pembolehnya tidak cukup dengan keridhaan anak Adam, seperti akad riba, sedangkan yang menjadi hak-hak anak adam diperbolehkan menurut keridhaannya yang diungkapkan, karena hak itu tidak melanggarnya.

Pembuat syariat tidak menetapkan batasan untuk perpisahan. Dasarnya adalah tradisi. Apa yang dikenal manusia sebagai perpisahan, maka itulah ketetapan jual beli, keluar dari rumah kecil, naik bagian atas, menyingkir ketempat yang lain atau semisalnya, bisa dianggap perpisahan atau menetapkan tetang tempo untuk hak pilih atau akad.

Para ulama mengharamkan penjual atau pembeli meninggalkan tempat (sebelum akad ditetapkan), karena dikhawatirkan akan terjadi pembatalan. Ahlus Sunnah

³¹ Shohih Al-Bukhari, Al-Juz At tsalist wa Al Juz Ar-Robi’u, Maktabah wa matba’ah, (Semarang : Toha).

³² Abdullah bin Abdurrahman Ali Bassam, “*Syariah Hadit’s Pilihan Bukhari Muslim*”, Terjemahan : Kathur Suhardi, (Jakarta : Darul Falah, 2004), h.582

meriwayatkan bahwa Rasulullah SAW. Bersabda “Dan tidak diharamkan baginya (penjual atau pembeli), meninggalkan yang lain, karena dikhawatirkan hal itu merupakan permintaan untuk membatalkan jual beli”. Hal ini menggambarkan penganguran terhadap oranglain.³³

Jujur dalam muamalah dan menjelaskan keadaan barang dagangan merupakan sebab barakah didunia dan diakhirat, sebagaimana dusta, bohong dan menutup-nutupi cacat merupakan sebab hilangnya keberkahan. Hal ini dapat dirasakan secara nyata didunia. Orang-orang yang sukses dalam bisnisnya dan yang laku barang dagangnya ialah mereka yang jujur dalam muamalah yang baik. Perniagaan tidak merugi dan bangkrut karena pengkhianatan. Disamping itu, orang yang jujur mendapatkan pahala yang besar disisi Allah SWT. Itikad baik yang dilakukan dalam rangka menegakan kemaslahatan, tidak mengandung unsur jebakan dan perbuatan buruk lainnya.³⁴

3. Rukun dan Syarat Jual Beli

a. Rukun Jual Beli

Jual Beli mempunyai rukun dan syarat yang harus dipenuhi, sehingga jual beli itu dapat dikatakan sah oleh syara'. Dalam menentukan jual beli, terdapat perbedaan pendapat ulama Hanafiyah dan Jumbuh Ulama. Rukun jual beli menurut ulama Hanafiyah hanya satu, yaitu *ijab* (ungkapan membeli dari pembeli) dan *qabul* (ungkapan menjual dari penjual), menurut mereka yang menjadi rukun dalam jual beli itu hanyalah kerelaan (*ridha/tara'dhin*) keduabelah pihak untuk melakukan transaksi jual beli.

Unsur kerelaan merupakan unsur hati yang sulit untuk diindera sehingga tidak kelihatan, maka

³³ Ibid, h.583

³⁴ Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, Buku II Pasal 21 Huruf J

diperlukan indikasi yang menunjukkan kerelaan itu dari kedua belah pihak. Indikasi yang menunjukkan kerelaan kedua belah pihak yang melakukan transaksi jual beli menurut mereka boleh tergambar dalam *ijab* dan *qabul*, atau melalui cara saling memberikan barang dan harga barang.³⁵

Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah rukun dan syarat dalam jual beli terdapat pada pasal 56 sebagai berikut :³⁶

- 1) Pihak-pihak yang berakad (*aqil*).
- 2) Objek (*ma'qud*).
- 3) Kesepakatan (*aqad*).

Sedangkan menurut pendapat jumhur Ulama menyatakan bahwa rukun jual beli itu ada empat, yaitu :

1. Ada orang yang berakad atau *al muta'qidin* (penjual dan pembeli).
2. Ada *sighat* (lafal *ijab* dan *qabul*).
3. Ada barang yang dibeli.
4. Ada nilai tukar pengganti barang.³⁷

b. Syarat Jual Beli

Jual beli harus terpenuhi beberapa syarat agar menjadi sah. Diantara syarat-syarat ini ada yang berkaitan dengan orang yang melakukan akad dan ada yang berkaitan dengan barang yang diakadkan, yaitu harta yang ingin dipindahkan dari salah satu pihak kepada pihak lain, baik penukar maupun barang yang dijual.³⁸

³⁵ Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta : Gaya Media Pratama, 2007), hlm 115.

³⁶ Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, buku II pasal 56

³⁷ M.Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam*, (Jakarta : PT. Grafindo Persada, 2004), hlm 118.

³⁸ Sayid sabiq, *Fiqh Sunnah Juz 4*, (Jakarta : PT. Pena Pundi Aksara, 2009), hlm.38.

Menurut jumbuh ulama, bahwa syarat jual beli sesuai dengan rukun jual beli yang disebutkan diatas adalah sebagai berikut :³⁹

1. Syarat orang yang berakad

Ulama' fikih sepakat, bahwa orang yang melakukan akad jual beli harus memenuhi syarat :

- 1) Berakal.
- 2) Orang yang melakukan akad itu, adalah orang yang berbeda.

2. Syarat yang terkait dengan *ijab* dan *qabul*

Ulama' Fikih sepakat menyatakan, bahwa urusan utama dalam jual beli adalah kerelaan kedua belah pihak. Kerelaan ini dapat terlihat pada saat akad berlangsung. Ulama' Fikih menyatakan bahwa syarat *ijab* dan *qabul* itu adalah sebagai berikut :

- 1) Orang yang mengucapkannya telah *aqil baligh* dan berakal.
- 2) *Qabul* sesuai dengan *ijab*.
- 3) *Ijab* dan *qabul* dilakukan dalam satu majelis.

3. Syarat yang diperjual belikan

Syarat yang diperjualbelikan adalah sebagai berikut :⁴⁰

- 1) Barang itu ada, atau tidak ada ditempat, tetapi pihak penjual menyatakan kesanggupannya untuk mengadakan barang itu.
- 2) Dapat dimanfaatkan dan bermanfaat bagi manusia.
- 3) Milik seseorang. Barang yang sifatnya belum dimiliki seseorang tidak boleh di perjual belikan, seperti menjualbelikan ikan dilaut.

³⁹ *Ibid*, 118

⁴⁰ Samsul Anwar, *Hukum Perjanjian Syariah*, (Semarang : CV. Toha Putra, 1978) , hlm 127-132.

4) Dapat diserahkan pada saat akad berlangsung.

4. Syarat nilai tukar (harga barang)

Nilai tukar barang adalah termasuk unsur terpenting. Zaman sekarang disebut dengan uang. Ulama' Fikih mengemukakan syarat nilai tukar sebagai berikut :

- 1) Harga yang disepakati kedua belah pihak harus jelas jumlahnya.
- 2) Dapat diserahkan pada saat waktu akad (transaksi).
- 3) Apabila jual beli itu dilakukan secara barter, maka barang yang dijadikan nilai tukar bukan barang yang diharamkan.

Menurut Fuqaha Hanafiyah terdapat empat macam syarat khusus yang harus terpenuhi dalam jual beli, yakni:⁴¹

a. Syarat *in'aqad* terdiri dari :

- 1) Yang berkenaan dengan *'aqid* yakni harus cakap bertindak hukum.
- 2) Yang berkenaan dengan akadnya sendiri. Adanya persesuaian antara *ijab* dan *qabul*, serta berlangsung dalam majlis akad.
- 3) Yang berkenaan dengan objek jual beli yakni barangnya ada, berupa *mal mutaqqawim*, milik sendiri dan dapat diserahkan terimakan ketika akad.

b. Syarat *shihah*

Syarat syihah yang bersifat umum adalah bahwasanya jual beli tersebut tidak mengandung salah satu dari enam unsur yang merusaknya, yakni *jihalah* (ketidak jelasan), *ikrah* (paksaan), *tauqid* (pembatasan waktu), *gharar* (tipu daya), dan persyaratan yang merugikan pihak lain. Adapun syarat

⁴¹ Gufon A Mas'adi, *Fikih Muamalah Kontekstual*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2002), hlm 121-122

shihah yang bersifat khusus adalah penyerahan dalam hal jual beli benda bergerak, kejelasan mengenai harga pokok dalam hal *al ba'i al murabahah*, tepenuhinya sejumlah kriteria tertentu dalam hal *bai'ul salam*, tidak mengandung unsur riba dalam jual beli harta *ribawi*.

c. Syarat *nafadz*

Syarat *nafadz* ada dua yakni adanya unsur milikiyah atau wilayah dan bendanya yang diperjualkan tidak mengandung hak orang lain.

d. Syarat *luzum*

Syarat *luzum* yakni tidak adanya hak khiyar yang memberikan pilihan kepada masing-masing pihak antara membatalkan atau meneruskan jual beli.

4. Macam-macam Jual Beli

Jual beli yang dilarang dalam islam sangatlah banyak. Dengan kata lain, menurut jumhur ulama' hukum jual beli terbagi menjadi dua yaitu jual beli *shahih* dan *fasid*, sedangkan menurut ulama' Hanafiyah jual beli terbagi menjadi tiga, jual beli *shahih*, jual beli *fasid* dan batal.

Jual beli dapat ditinjau dari beberapa segi, tinjauan dari hukumnya, jual beli ada dua macam, jual beli yang sah menurut hukum dan batal menurut hukum dari segi objek jual beli dan segi pelaku jual beli.

a. Jual beli berdasarkan pertukarannya secara umum dibagi empat macam :

1) Jual beli *salam* (pesanan).

Jual beli *salam* adalah jual beli melalui pesanan, yakni jual beli dengan cara menyerahkan terlebih dahulu uang muka kemudian barangnya diantar belakangan.

2) Jual beli *muqayadah* (barter).

Jual beli *muqayadah* adalah jual beli dengan cara menukar barang, seperti menukar baju dengan sepatu.

3) Jual beli *mutlaq*

Jual beli barang dengan sesuatu yang telah disepakati sebagai alat penukaran, seperti uang.

4) Jual beli alat penukar dengan alat penukar.

Jual beli ini adalah jual beli barang yang bisa dipakai sebagai alat penukar dengan alat penukar lainnya, seperti uang perak dengan uang emas.

b. Berdasarkan segi harga jual beli dapat dibagi menjadi empat bagian :

- 1) Jual beli yang menguntungkan (*al-murabahah*).
- 2) Jual beli yang tidak menguntungkan, yaitu menjual dengan barang aslinya (*at-tauliyah*).
- 3) Jual beli rugi (*al-khasarah*)
- 4) Jual beli *al-musawah* yaitu penjual menyembunyikan harga aslinya, tetapi kedua orang yang akad saling meridhai, jual beli seperti inilah yang berkembang sekarang.

Mazhab Hanafi membagi jual beli dari segi atau tidaknya menjadi tiga bentuk :⁴²

a. Jual beli yang sah

Apabila jual beli itu disyari'atkan, memenuhi rukun atau syarat yang ditentukan, barang itu bukan milik orang lain, dan tidak terikat dengan khiyar lagi, maka jual beli itu shahih dan mengikat kedua belah

⁴² Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta : PT.Raja Grafindo Persada, 2002), hlm

pihak. Umpamanya, seseorang membeli sesuatu barang. Seluruh rukun dan syarat jual beli telah terpenuhi. Barang itu juga telah diperiksa oleh pembeli dan tidak ada cacat, dan tidak ada yang rusak. Uang sudah diserahkan dan barang pun sudah diterima dan tidak ada khiyar.

b. Jual beli bathil.

Apabila pada jual beli itu salah satu atau seluruh rukunnya tidak terpenuhi, atau jual beli itu pada dasarnya dan sifatnya tidak disyariatkan, maka jual beli itu bathil. Contohnya jual beli yang dilakukan oleh anak-anak atau barang yang dijual itu barang-barang yang diharamkan Syara' (bangkai, darah, babi dan khamar). Jual beli yang bathil itu sebagai berikut:

1) Jual beli sesuatu yang tidak ada.

Ulama fikih telah sepakat menyatakan, bahwa jual beli barang yang tidak ada tidak sah. Contohnya, menjual buah-buahan yang baru berkembang (mungkin menjadi buah atau tidak), atau menjual anak sapi yang masih didalam perut ibunya.

Ibnu Qayyim al Jauziyah (Mazhab Hanbali) menyatakan jual beli barang yang tidak ada waktu berlangsung akad dan diyakinkan akan ada pada masa yang akan datang, sesuai kebiasaan, boleh diperjualbelikan dan hukumnya sah. Sebagai alasannya, ialah bahwa dalam nashal Qur'an dan sunnah tidak ditemukannya larangannya. Jual beli dilarang oleh Rasulullah adalah jual beli yang ada unsur penipuan.

2) Menjual barang yang tidak dapat diserahkan.

Menjual barang yang tidak dapat diserahkan kepada pembeli, tidak sah (bathil).

3) Jual beli mengandung unsur tipuan.

Menjual barang yang mengandung unsur tipuan tidak sah atau bathil. Contohnya barang itu kelihatannya baik, sedangkan dibalikny terlihat tidak baik.

Ghabn adalah membeli sesuatu dengan harga yang lebih tinggi atau lebih rendah dari harga rata-rata. Sedangkan penipuan tadlis adalah penipuan baik pada penjual maupun pembeli dengan cara menyembunyikan kecacatan ketika terjadi transaksi.⁴³

Pengertian *Ghabn* terdiri menjadi dua yakni ada yang ringan dan juga ada yang berat. *Ghabn* yang ringan adalah yang masih dalam perhitungan penaksir yang berpengalaman. Seandainya seseorang menjual sapi lima puluh dinar, lalu seorang ahli lain menaksirnya dengan empat puluh dinar, dan seorang ahli menaksirnya dengan lima puluh dinar, maka *ghabn* ini ringan sifatnya.

Sedangkan *Ghabn* berat adalah yang tidak masuk dalam perhitungan penaksir ahli. Misalnya seseorang menjual sapi, seperti dalam contoh sebelumnya, dengan harga tujuh puluh dinnar, maka *ghabn* disini cukup berat, karena harga jual sapi tidak terjangkau oleh taksiran para ahli.⁴⁴

Taghrir dari segi bahasa bermakna *khi'da* (menipu), dan *maghrur* adalah orang yang terkena penipuan. Menurut ulama fiqih maksud dari *taghrir* adalah penggunaan cara-cara manipulatif untuk mendorong seorang kepada akad karena mengira mendapatkan maslahat, namun kenyataannya

⁴³ Muhammad R. Lukman Faurozi, *visi Al-Quran tentang Etika dan Bisnis*, (Jakarta : Sembadiniyah,2002), hlm.152.

⁴⁴ Abdul Karim Zaidan, *Pengantar Studi Syari'at*, (Jakarta : Robbani Press,2008), h.447

berbeda. Taghrir dalam sebagian macamnya, minimal disebut juga tadlis.

Macam-macam Taghrir : ⁴⁵

- a. *Maghrir fi'il* (manipulasi dalam bentuk perbuatan) terjadi dengan tindakan salah satu pelaku akad dengan tujuan menyesatkan pelaku akad lain dan berusaha menyakinkan kebenaran yang diakadkan untuk mendorong individu melakukan akad.
- b. *Taghrir qauli* (manipulasi dalam bentuk ucapan) adalah dengan ucapan dari pelaku akad atau dari orang lain, jika ucapan itu dapat menipu pelaku akad lain dan penarikannya untuk berakad.

Taghrir (manipulasi) dan ada tindakan mengelabui pelaku akad dengan adanya sifat tertentu yang disukainya dalam akad dengan adanya sifat tertentu yang disukainya dalam akad yang seandainya tanpa sifat itu ia tidak berminat untuk melakukan akad, maka orang tertipu (*maghrur*) pada kondisi ini memiliki *faskh* (pembatalan) akad, dengan syarat tidak ada sifat yang berbeda dengan yang dilihat dan disaksikannya, maka tidak terjadi penipuan pada pelaku akad, sehingga tidak ada *faskh* (pembatalan) baginya. ⁴⁶

- c. Jual beli benda najis

Jual beli benda najis hukumnya tidak sah, seperti menjual babi, bangkai, darah, dan khamar.

1) Jual beli *al-urbun*

Jual beli *al-urbun* adalah jual beli yang bentuknya dilakukan melalui perjanjian. Apabila barang yang sudah dibeli

⁴⁵ Ibid, hlm.448.

⁴⁶ Ibid, hlm.451.

dikembalikan kepada penjual menjadi milik penjual itu (hibah).

- 2) Menjual belikan air sungai, air danau, air laut, dan air yang tidak boleh dimiliki seseorang,

d. Jual beli *fasid*

- 1) Jual beli *al-majhl* yaitu benda atau barangnya secara global tidak diketahui, dengan syarat ketidak jelasannya itu bersifat menyeluruh. Tetapi apabila sifat ketidak jelasannya sedikit, jual belinya sah, karena hal tersebut tidak membawa perselisihan.
- 2) Jual beli yang dikaitkan dengan suatu syarat, seperti ucapan penjual kepada pembeli, saya jual mobil saya ini kepada anda bulan depan setelah mendapat gaji. Jual beli seperti ini batal menurut jumhur ulama dan fasid menurut Mazhab Imam Hanafi. Menurut Imam Hanafi jual beli ini dipandang tidak sah, setelah sampai waktunya yaitu bulan depan sesuai dengan syarat yang ditentukan.
- 3) Menjual barang yang *ghaib* yang tidak diketahui pada saat jual beli berlangsung, sehingga tidak dapat dilihat oleh pembeli.
- 4) Jual beli yang dilakukan oleh orang buta.
- 5) Barter barang dengan barang yang diharamkan.
- 6) Jual beli *al-ajl*, contoh jual beli seperti ini ialah seseorang menjual barang senilai Rp.100.000 dengan pembayaran ditunda selama satu bulan. Setelah penyerahan barang kepada pembeli, pemilik barang pertama membeli kembali barang tersebut dengan harga yang rendah misalnya Rp.75.0000 sehingga pembeli pertama tetap berhutang

Rp.25.000. Jual beli seperti ini dikatakan fasid karena menyerupai dan menjerumus kepada riba.

- 7) Jual beli anggur untuk tujuan membuat khamar.
 - 8) Jual beli yang bergantung pada syarat, seperti ungkapan pedagang, jika kontan harganya Rp.1.200.000 dan jika berhutang harganya Rp.1.250.000.
 - 9) Jual beli sebagian barang yang tidak dapat dipisahkan dari satuannya. Misalnya, menjual dagign kambing yang diambil dari kambing yang masih hidup.
 - 10) Jual beli buah buahan atau padi yang belum sempurna matangnya untuk dipanen.
- e. Jual beli Gharar

Semua jual beli yang mengandung Jahalah (ketidakjelasan) atau mengandung unsur mengadu peruntungan atau judi. Seperti menjual ikan diair, ana hewan yang masih didalam perut induknya atau barang tanpa melihat, membalikan atau memeriksanya jika barang tersebut ada ditempat jual beli, atau menjual barang tanpa penjelasan dari sifatnya, jenisnya atau beratnya jika barang tersebut tidak ada ditempatnya.⁴⁷

B. Salam

1. Pengertian Salam

As-salam adalah jual beli barang secara tangguh dengan harga yang dibayarkan dimuka, atau dengan bahasa lain jual beli dimana harga dibayarkan dimuka sedangkan

⁴⁷ Khumedi Ja'far, *Hukum Perdata Islam Di Indonesia Aspek Hukum Keluarga dan Bisnis*, h. 140-141

barang dengan kriteria tertentu akan diserahkan pada waktu ditentukan.⁴⁸

2. Landasan Hukum Salam

Landasan syari'ah akad salam dengan ketentuan *al-baqarah* ayat 282, tentang utang piutang :

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِذَا تَدٰىتُمْ بِدِيْنٍ اِلٰى اَجَلٍ مُّسَمًّى فَاكْتُبُوْهُ وَلْيَكْتُبَ
بَيْنَكُمْ كَاتِبٌ بِالْعَدْلِ وَلَا يَأْب كَاتِبٌ اَنْ يَّكْتُبَ كَمَا عَلَّمَهُ اللّٰهُ فَلْيَكْتُبْ
وَلْيَمْلِكِ الَّذِي عَلَيْهِ الْحَقُّ وَلْيَتَّقِ اللّٰهَ رَبَّهُ (٢٨٢)

Artinya :“Hai orang-orang yang beriman, apabila kamu bermu’amalah tidak secara tunai untuk waktu yang ditentukan, hendaklah kamu menuliskannya. Dan hendaklah seorang penulis di antara kamu menuliskannya dengan benar. Dan janganlah penulis enggan menuliskannya sebagaimana Allah mengajarkannya, meka hendaklah ia menulis, dan hendaklah orang yang berhutang itu mengimlakkan (apa yang akan ditulis itu), dan hendaklah ia bertakwa kepada Allah Tuhannya.”⁴⁹

a. Rukun dan Syarat

Rukun dan syarat salam ada tiga, yaitu :⁵⁰

- a) Pelaku terdiri atas penjual (*muslim illahi*) dan pembeli (*al-muslim*).
- b) Objek akad berupa barang yang akan diserahkan (*muslim fiih*) dan modal salam (*ra'su maalis salam*).
- c) *Ijab qabul* / serah terima

⁴⁸ Ismail Nawawi, *Fikih Muamalah*, (Surabaya : CV. Putra Media Nusantara, 2010), h.136

⁴⁹ Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahnya*, Al-Baqarah ayat 282

⁵⁰ Rachmat Syafe'i, *Fiqih Mua'malah*, (Bandung: Pustaka Setia, 2001), hlm 101

Para imam dan tokoh mazdhab sepakat terhadap enam persyaratan akad salam berikut ini :

- 1) Barang yang dipesan harus dinyatakan secara jelas jenisnya.
- 2) Jelas sifat-sifatnya.
- 3) Jelas ukurannya.
- 4) Jelas batas waktunya.
- 5) Jelas harganya.
- 6) Tempat penyerahannya juga harus dinyatakan secara jelas.

Beberapa persyaratan akad salam yang diperselisihkan oleh ulama' antara lain :⁵¹

- a. Harga atau *ra'sal-mal* harus dibayarkan dimuka dan diserahkan terimakan secara langsung dalam majlis akad sebelum kedua pihak berpisah, harga tersebut bisa jadi berupa uang maupun barang. Jika keduanya berpisah sebelum serah terima harga, maka akad salam batal dengan sendirinya.
- b. Barang yang dipesan harus bersifat dain (tidak kontan).
- c. Barang yang dipesan harus selalu tersedia dipasaran sejak akad berlangsung sampai tiba waktu penyerahan.
- d. Harus ada kejelasan tempat penyerahan barang terutama jika penyerahannya memerlukan ongkos (biaya pengiriman).

Barang yang dipesan dalam akad salam harus berupa al-misliyat, yakni barang yang banyak padanannya dipasar yang kuantitasnya dapat dinyatakan melalui hitungan, timbangan atau takaran.

⁵¹ Gufron A. Mas'adi, *Fiqh Muamalah Kontekstual*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2002), hlm. 146-147

C. Jual Beli menurut Hukum Positif dalam Undang-Undang RI No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

1. Pengertian Jual Beli menurut Hukum Positif

Seiring dengan berkembangnya teknologi dan informasi yang didukung pula dengan teknologi komputer yang semakin canggih, teknologi komunikasi saat ini menjadi sarana penunjang bagi penyebaran informasi hamper ke seluruh dunia. Jaringan kominikasi global dengan fasilitas teknologi komputer tersebut dikenal sebagai internet.

Aktivitas bisnis dengan teknologi internet disebut dengan *electronic commerce* dan saat ini dalam pengertian bahasa Indonesia telah dikenal dengan istilah perniagaan elektronik. Aktivitas *e-commerce* adalah suatu aktivitas perniagaan seperti layaknya perniagaan pada umumnya, hanya saja parapihak yang bertransaksi tidak bertemu secara fisik akan tetapi secara elektronik melalui media internet.⁵²

Penjual memberikan penawaran terhadap barang yang dimilikinya untuk dijual melalui media elektronik, yaitu internet dengan memasukan penawaran tersebut dalam situs baik yang dikelola sendiri untuk melakukan perdagangan atau memasukan dalam situs lain. Dalam menjelajah situs diinternet, pembeli layaknya orang yang belanja secara konvensional dengan melihat yang dipajang oleh setiap toko, kemudian melakukan transaksi jual beli dalam situs tersebut.⁵³

Transaksi *e-commerce* melalui internet, sebelum proses pembayaran dilakukan masing-masing pihak telah menyepakati mengenai jumlah danjenis mata

⁵² Gemala Dewi, *Hukum Perikatan Islam di Indonesia*, (Jakarta : Prenada Media,2005), hlm 200-201

⁵³ *Ibid*, hlm.202-203.

uang yang digunakan sebagai pembayaran atau harga serta metode pembayaran yang digunakan, seperti dengan kartu kredit. Pada saat kedua belah pihak mencapai kesepakatan, kemudian diikuti dengan proses pembayaran yang melibatkan dua perantara atau wakil dari masing-masing pihak. Setelah pembayaran diterima kemudian diikuti dengan pengiriman barang yang sesuai dengan kesepakatan.⁵⁴

2. Syarat-Syarat Transaksi Elektronik

Berdasarkan Undang-Undang RI Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik ini ada ketentuan-ketentuan dalam melakukan transaksi dan yang tidak diperbolehkan dalam bertransaksi. Transaksi yang dimaksud dalam penelitian ini dan berkaitan dengan penulisan penelitian ini adalah transaksi jual beli. Adapun ketentuan dalam bertransaksi elektronik diantaranya pada Pasal 17 sampai dengan Pasal 22, dengan perincian sebagai berikut :

- 1) Penyelenggaraan Transaksi Elektronik dapat dilakukan dalam lingkup publik atau privat.
- 2) Para pihak yang melakukan Transaksi Elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat 1 wajib beritikad baik dalam melakukan interaksi dan atau pertukaran Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik selama transaksi berlangsung.

Mengenai pasal tentang penyelenggaraan transaksi elektronik akan diperinci sebagai berikut :

- a. Transaksi elektronik yang dituangkan kedalam Kontrak Elektronik mengikat para pihak.
- b. Para pihak yang melakukan Transaksi Elektronik harus menggunakan Sistem

⁵⁴ Haris Faulidi Asnawi, *Transaksi Bisnis E-Commerce Perspektif Islam*, (Yogyakarta : Magistra Insania Press, Cet I,2004), hlm.126-127.

Elektronik yang disepakati. Kecuali ditentukan lain oleh para pihak, Transaksi Elektronik terjadi pada saat penawaran transaksi yang dikirim Pengirim telah diterima dan disetujui Penerima.

- c. Pengirim dan Penerima dapat melakukan Transaksi Elektronik sendiri, melalui pihak yang dikuasakan olehnya, atau melalui Agen Elektronik.
- d. Jika dilakukan sendiri, segala akibat hukum dalam pelaksanaan Transaksi Elektronik menjadi tanggung jawab para pihak yang bertransaksi, jika dilakukan melalui pemberi kuasa, segala akibat hukum dalam pelaksanaan transaksi elektronik menjadi tanggung jawab pemberi kuasa, jika dilakukan melalui Agen Elektronik.
- e. Jika kerugian Transaksi Elektronik disebabkan gagal beroperasinya Agen Elektronik akibat tindakan pihak ketiga secara langsung terhadap Sistem Elektronik, segala akibat Hukum menjadi tanggungjawab penyelenggara Agen Elektronik.
- f. Jika kerugian Transaksi Elektronik disebabkan gagal beroperasinya Agen Elektronik akibat kelalaian pihak pengguna jasa layanan, segala akibat hukum menjadi tanggungjawab pengguna jasa layanan.

3) Larangan dalam Transaksi Elektronik

Perbuatan yang dilarang dalam bertransaksi menurut Undang-Undang RI Nomor 11 Tahun 2008, disebutkan dalam pasal 27 sampai pasal 33, yaitu sebagai berikut:

- a. Mendistribusikan, mengirim, mentransmisikan, menyebarkan informasi atau dokumen elektronik yang bersifat melanggar kesusilaan,

- perjudian, penghinaan, pencemaran nama baik, pemerasan, dan pengancaman.
- b. Membuat berita bohong dan menyesatkan yang merugikan konsumen.
 - c. Menyebarkan informasi yang bisa menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan baik individu atau kelompok yang bersifat SARA (Suku, Agama, Ras dan Antar Golongan).⁵⁵
- 4) Perlindungan Terhadap Konsumen dalam Jual Beli Online

Berdasarkan Undang-Undang Perlindungan Konsumen Nomor 8 Tahun 1999 Pasal 2 yang menjelaskan bahwa “Perlindungan konsumen berasaskan manfaat, keadilan, keseimbangan, dan keselamatan konsumen, serta kepastian hukum”. Pemahaman tentang Undang-Undang Perlindungan Konsumen yang berasaskan pada asas manfaat, keadilan, keseimbangan konsumen serta memberkan kepastian hukum untuk melindungi konsumen dari perilaku pihak yang melakukan kecurangan dalam bertransaksi jual beli ataupun bisnis lainnya. Untuk menghindari dari unsur pemaksaan, penipuan dan pemalsuan yang berdampak merugikan antara pihak yang berakad baik dalam bentuk materil ataupun non materil.⁵⁶

⁵⁵ Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Teknologi dan Elektronik, Pasal 17-28.

⁵⁶ Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, Pasal 2 ayat (1).



BAB III

PENYAJIAN DATA

A. Gambaran Umum Game Online Clash Of Clans

Sejarah *game online* adalah ketika permainan daring dimulai sejak tahun 1969, ketika permainan untuk dua orang dikembangkan dengan tujuan awal untuk pendidikan. Kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan *time-sharing*, yang disebut *Plato*, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara *online*, di mana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul *Plato IV* dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain (*multiplayer games*).⁵⁵

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. *Games Online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *games online* diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain *game*. Namun pada saat ini bukan hanya dapat di mainkan dengan komputer, tetapi dengan *smartphone* yang canggih bisa dimainkan secara bersama.

1. Sejarah *game Clash Of Clans*

Clash of Clans adalah permainan video game strategi freemium pada perangkat bergerak yang dikembangkan oleh

⁵⁵ Wikipedia, “*Sejarah Game Online Clash of Clans*”, tersedia di : <http://id.wikipedia.org/wiki/clash-of-clans.html>. (Diakses pada tanggal 23 februari 2017 pukul 12:00 wib).

Supercell. Sebuah perusahaan video game yang berbasis di Helsinki, Finlandia.⁵⁶

Permainan ini dirilis untuk *platform* iOS 2 pada 2 Agustus 2012 untuk *Android*, peluncuran awal dilakukan di Kanada dan Finlandia pada 30 September 2013. Pada 7 Oktober 2013, permainan ini dirilis secara internasional di *Geogle Play*.

Clash of clans sendiri awalnya dibuat hanya untuk *platform iOS*, dengan penampilan sederhana di awal tahun dan setiap update terbaru *Supercell* selalu mengembangkan fitur dan *altroops*.

Clash of Clans adalah sebuah game permainan *multiplayer* (banyak pengguna) *online* dimana pemain membangun komunitas, melatih pasukan, dan menyerang pemain dari serangan pemain lain, untuk mendapatkan emas dan *Elixir*, yang dapat digunakan untuk membangun pertahanan yang melindungi pemain dari serangan pemain lain, dan untuk melatih dan meng-*upgrade* pasukan. Permainan ini juga dilengkapi kampanye *pseudo*-satu pemain dimana pemain harus menyerang serangkaian benteng desa goblin.⁵⁷

Pengertian lain tentang *Clash Of Clans* adalah *game* strategi yang bercerita tentang pertarungan antar *clan* dimasa lalu. Dalam *game* ini pemain akan berperan sebagai pimpinan dimana kamu harus membangun desa dan membuat pasukan untuk melindungi desa atau menyerang desa lain.⁵⁸

⁵⁶ Wikipedia, “*Pengertian Game Clash Of Clans*”, tersedia di : <http://id.wikipedia.org/wiki/clash-of-clans.html>. Diakses pada tanggal 23 februari 2017 pukul 12:00 wib.

⁵⁷ Jalan Tikus, “*Macam-macam Pasukan yang ada di Clash Of Clans*”, tersedia di : <https://JalanTikus.com/tips/macam-macam-pasukan-yang-ada-dilash-of-clans.html> (Diakses pada tanggal 15 Februari 2017 pukul 12:12 wib.)

⁵⁸ Wawancara, dengan Miftahuddin, Mahasiswa, Pemain *Game Clash Of Clans*, Bandar Lampung, pada 18 Agustus 2016.

Gambaran umum tentang *Clash Of Clans* antara lain :

- a. Pemain akan disertai untuk memimpin sebuah kota yang dibangun dengan *elixir* dan emas yang dapat ditambang.
- b. Diawal pemain akan punya dua pekerja untuk membangun kota.
- c. Bangunan dibuat dengan memilih item kemudian menempatkannya.
- d. Pemain bisa membangun pasukan untuk menyerang kota lain untuk memenuhi *quest*.
- e. Kota yang pemiliknya sedang aktif tidak bisa diserang. Jadi anda tidak akan mendapat notifikasi jika ada yang menyerang kota pemain selama pemain “aktif” memainkannya. Kota pemain baru bisa diserang jika tidak ada *shield* yang aktif, atau pemain tidak sedang membukanya bisa melakukan *clan war*.
- f. Ketika pemain diserang, jangan takut bangunan akan habis tidak tersisa. Semakin banyak yang hancur, pemain akan mendapatkan gratis *bonus shield* sebanding dengan presentase kehancuran kota pemain. Pemain tidak akan rugi apa-apa, kecuali *resource* dan *trophy*.⁵⁹

Tentang bangunan-bangunan yang terdapat pada *Clash Of Clans* :

- a. *Town hall* : merupakan seiring meningkatnya level town hall, pemain dapat meng unlock bangunan baru.
- b. *Barrack* : merupakan tempat pemain menghasilkan pasukan untuk menyerang musuh.
- c. Pasukan yang bisa dihasilkan pun cukup beragam, seperti : *Barbarian Level 1 barrack request* yang

⁵⁹ Arif Hidayatullah, “Tips dan Trik cara main COC” (On-line), tersedia di : <http://belajarall.blogspot.co.id/2015/08/cara-bermain-clash-of-clans-coc-pemula.html>, (Diakses pada tanggal 30 Maret 2017).

merupakan pasukan darat penyerang jarak dekat. Cocok untuk menyerang apapun.

- d. *Archer Level 2 barrack request* Pasukan darat penyerang jarak jauh. Cocok untuk menyerang bangunan yang dikelilingi tembok.
- e. *Goblin level 3 barrack request* Pasukan darat yang larinya sangat cepat. Mempunyai target favorit uang dan *elixir*. Cocok untuk mencuri harta lawan.
- f. *Giant level 4 barrack request* pasukan darat yang mempunyai badan raksasa. Target favoritnya merupakan meriam, *archer tower*, dan lain-lain.⁶⁰

Tantangan terbesar bermain dalam *casual free to play game* adalah mata uang premium. Mata uang premium yang ada di game ini adalah *Gems*.

Gems bisa didapatkan secara gratis ketika kita menyelesaikan setiap misi yang ada, tetapi itu sangat sulit didapatkan. Selain emas dan *elixir*, pemain juga menggunakan *gems* sebagai mata uang. *Gems* diberikan untuk mencapai tonggak tertentu, menyelesaikan presentasi dan secara acak diberikan ketika membersihkan rintangan tertentu di kompleks pemain. Namun secara utama untuk memperoleh permata adalah melalui pembelian dalam aplikasi dengan menggunakan uang dunia nyata.

Gems dapat digunakan untuk mempercepat setiap aspek dari permainan, dari waktu konstruksi pelatihan laboratorium. Mereka juga dapat digunakan untuk membeli lebih banyak sumber daya dan pembangun. Di awal *game* ini akan diberikan dua bunder secara gratis. Akan tetapi untuk mendapatkan *builder* ketiga itu tidaklah mudah, butuh 500 *gems* untuk mendapatkannya. Jadi, jangan gunakan *Gems*

⁶⁰ Share, Fenomena Game Online Clash Of Clans Terpopuler, tersedia di : <http://www.otodidaxx.com/2015/05/hal-aneh-digame-clash-ofclans.html>, (Diakses

pada tanggal 20 Februari 2017 pukul 12:00 wib).

yang sudah didapatkan untuk mempersingkat waktu pembuatan bangunan pemain.

Gunakan *gems* yang kamu miliki untuk membeli *builder* atau pekerja. Karena dengan banyak pekerja bisa membuat bangunan lebih banyak.⁶¹

Selain emas dan *elixir*, permainan juga menggunakan *gems* sebagai mata uang. *Gems* diberikan untuk mencapai tonggak tertentu, menyelesaikan prestasi dan secara acak diberikan ketika membersihkan rintangan tertentu dikompleks pemain.

Cara utama untuk memperoleh permata adalah melalui pembelian dalam aplikasi dengan mempercepat setiap aspek dari permainan, dari waktu konstruksi pelatihan, dari waktu konstruksi pelatihan laboratorium. Mereka juga dapat digunakan untuk membeli lebih banyak sumber daya dan pembangunan.

Diawal *game* ini, pemain akan diberi dua *builder* secara gratis. Akan tetapi untuk mendapatkan *builder* ketiga itu tidaklah mudah, butuh 500 *gems* untuk mendapatkannya. Jadi, jangan gunakan *Gems* yang sudah didapatkan untuk mempersingkat waktu pembuatan bangunan . Gunakan *gems* yang kamu miliki untuk membeli *builder* atau pekerja. Karena dengan banyak pekerja kita bisa membuat bangunan lebih banyak.⁶²

⁶¹Word Press, “Kiat Bermain Clash Of Clans”, tersedia di : <https://tunniz.wordpress.com/2015/06/30/Kiat-bermain-coc-untuk-newbie/html>, (diakses pada tanggal 16 Maret 2017 pukul 16 : 00 wib).

⁶² Wawancara, dengan Ridho Mukhtaza, Mahasiswa, Pemain Game Clash Of Clans, Bandar Lampung, pada tanggal 16 Januari 2017.

Gambar 1. Menyerang



Sumber : <http://Jalantikus.com/tips/macammacampasukan-yang-ada-diclash-ofclans.html>, (diakses pada 20 Februari pukul 12:30 wib).

Menyerang adalah hal yang penting di *clash of clans* pastikan *elixir* yang didapatkan selalu dihabiskan untuk melakukan *research laboratory*. Dengan melakukan *research* maka pemain akan membuahkan pasukan-pasukan-pasukan handal yang akan mempermudah mengobrok-abrik markas musuh dan mencuri *resource* mereka. Kalau *storage* sudah penuh maka akan lebih mudah mengupgrade ini dan itu sesuai keinginan.⁶³

⁶³ Wawancara, Muhammad Said, Pemain Game Clash Of Clans, pada tanggal 16 Januari 2017

Gambar 2. Achievement Clash Of Clans



Sumber : <http://Jalantikus.com/tips/macammacamпасноkan-yang-ada-diclash-ofclans.html>, (diakses pada 20 Februari 2017 pukul 12:32 wib).⁶⁴

Achievements yang ada di *Clash of Clans* sendiri bermacam-macam seperti meng-*upgrade* *Gold Storage*, mendapatkan 50 bintang, mencuri *Gold* atau *Elixir*, dan lain-lain. Dengan menyelesaikan *Achievements*, pemain akan menerima hadiah *Gems* yang bisa digunakan untuk menambah *builder*.

⁶⁴ Jalan Tikus, "Achievement dalam Clash Of Clans", tersedia di : <http://Jalantikus.com/tips/macammacamпасноkan-yang-ada-diclash-ofclans.html>, (diakses pada 20 Februari 2017 pukul 12:32 wib).

Gambar 2. *Gems Clash Of Clans*

Sumber : <http://Jalantikus.com/tips/macammacamampasukan-yang-ada-diclash-ofclans.html>, (diakses pada 20 Februari 2017 pukul 12:35 wib).⁶⁵

Tantangan terbesar bermain dalam *casual free to play game* adalah mata uang premium. Mata uang premium yang ada di game in adalah *Gems*.

Gems bisa didapatkan secara gratis ketika kita menyelesaikan setiap misi yang ada, tetapi itu sangat sulit didapatkan. Selain emas dan *elixir*, pemain juga menggunakan *gems* sebagai mata uang. *Gems* diberikan untuk mencapai tonggak tertentu, menyelesaikan presentasi dan secara acak diberikan ketika membersihkan rintangan tertentu dikompleks pemain.namun secara utama untuk memperoleh permata adalah melalui pembelian dalam aplikasi dengan menggunakan uang dunia nyata.

Gems dapat digunakan untuk mempercepat setiap aspek dari permainan, dari waktu konstruksi pelatihan

⁶⁵ Jalan Tikus, “Gems dalam Clash Of Clans”, tersedia di : <http://Jalantikus.com/tips/macammacamampasukan-yang-ada-diclash-ofclans.html>, (diakses pada 20 Februari 2017 pukul 12:35 wib).

laboratorium. Mereka juga dapat digunakan untuk membeli lebih banyak sumber daya dan pembangun.

Pemain bergabung dengan *clan* lain, pemain akan mendapatkan lebih banyak informasi tentang cara untuk membuatnya lebih kuat. Berbagi *troop* dan mendapatkan *troop* adalah cara agar bisa tumbuh lebih cepat dalam *game clash of clans*. Jika teman-teman yang ada di *clan* membagikan *troop* yang kuat, pemain akan bisa bertahan saat desanya diserang. *Clans war* merupakan perang antar *clan*. Jika ingin menang dalam *clans war* dibutuhkan *clan* yang solid, yaitu setiap member *clan* harus ikut berperang. Syarat untuk melakukan *clan war* harus memiliki *clan* sendiri dan juga member di *clans* kamu minimal harus berjumlah 15 orang.⁶⁶

Tahap-tahap dalam *clans war* antara lain :

1. *Preparation Day* (hari persiapan)

Tahap ini pemain bisa mempersiapkan *base* sebelum memulai berperang (24 jam). Jadi siapkan pertahanan yang kuat sebelum dimulai *Battle day*, karena saat *battle day base* tidak dapat diubah *battle day* (hari perang) : waktu *battle day* 24 jam siapkan *clans* untuk memenangkan pertandingan ini. Atur strategi terbaik bersama *clan*. Tentang bagaimana perhitungan siapa yang menang dan siapa yang kalah dalam ajang *clans war*. Perhitungan yang menang dihitung dari jumlah bintang yang kita dapatkan.

2. Perhitungan bintang pada *clans war* antara lain :

- a. Bintang 1:hanya menghancurkan *town hall* musuh mendapatkan bintang 1 (*persentase base* musuh hancur kurang dari 50%).

⁶⁶ Wawancara, Hajri Kurniawan, Mahasiswa, Pemain Game Clash Of Clans, Bandar Lampung, Pada tanggal 17 Januari 2017.

- b. Bintang 2: jika menghancurkan *town hall* musuh dan *persentase* pemain menghancurkan *base* musuh lebih dari 50 % mendapatkan bintang 2.
- c. Bintang 3 : jika mampu menghancurkan *base* pertahanan musuh sampai tak tersisa, pemain mendapatkan bintang 3. Dalam tahap final nanti dihitung *clan* mana yang mendapatkan jumlah bintang terbanyak. Jika terjadi *draw*, jumlah *loot* yang kita dapatkan akan dibagi 2. Dan kemenangan kita tidak dimasukan dalam jumlah *trophy clan war*.

B. Mekanisme Transaksi Jual Beli Akun Game Online Clash Of Clans

1. Transaksi Jual Beli Akun Game Online Clash Of Clans

Mekanisme Transaksi dalam Jual Beli Akun *Game Online Clash Of Clans* diawali dengan sebuah Akun *Email* yang menjadi objek dalam jual beli (alamat *email* untuk mengakses masuknya kedalam permainan *Clash Of Clans*) selanjutnya akan diperjualbelikan kepada pembeli yang tertarik dengan akun *game* tersebut tetapi sudah mencapai *level* permainan tertinggi dalam hal ini disebut dengan *Tawn Hall* dengan harga sesuai dengan kesepakatan antara penjual dan pembeli mulai dengan harga Rp.20.000 hingga jutaan rupiah. Yang membedakan jual beli akun *game online* ini pada umumnya selain objek ialah bentuk transaksi baik tempat dan ruang yang digunakan untuk melakukan proses jual beli, jual beli ini bersifat maya atau semu (tidak nyata) pertemuan antara penjual dan pembeli antara penjual dan pembeli dimediasi oleh keberadaan perangkat komunikasi dan informasi modern, perangkat ini berupa *smartphone*, *tablet*, *pc* dan *modem* yang terhubung dengan jaringan nirkabel ataupun data internet (kouta).⁶⁷

⁶⁷ Wawancara, Muhammad Said, Mahasiswa, Pemain Clash Of Clans, Bandar Lampung, pada 23 Februari 2017.

Penjualan akun hanya bisa dilakukan oleh orang yang mempunyai akses masuk ke akun game tersebut. Sarana Penjualan akun biasa dapat digelar lapaknya di media sosial seperti *facebook* atau *blog digoogle* yang menawarkan jual beli akun *Clash Of Clans*. Tidak ada syarat khusus untuk menjual ataupun membeli akun *Clash Of Clans* tersebut hanya apabila ada yang tertarik untuk membeli akun tersebut kedua belah pihak sepakat dengan harga yang ditawarkan pihak penjual memberikan akunnya dan pembeli membayar sesuai dengan kesepakatan harga.

Semakin tinggi level permainan semakin tinggi pula harga yang ditawarkan. Terdapat beberapa cara untuk melakukan transaksi jual beli akun *game online*, cara tersebut berdasarkan cara pembayarannya yaitu dengan *cash* atau tunai, transfer melalui bank, menggunakan kartu kredit, dan barter. Tidak ada proses pengiriman barang karena akun *game online* hanya alamat *email* yang dijual belikan ketika uang sudah ditransfer maka kewajiban penjual memberikan akun atau alamat *email* serta *password email* untuk *log in* kedalam *game clash of clans* tersebut transaksi jual beli pun selesai.

Jual beli akun *game online* ini menggunakan sistem kepercayaan antara penjual dan pembeli. Tetapi banyak kemungkinan apabila dalam transaksi terjadi penipuan ketika penjual yang telah ditransfer uang untuk membeli akun tidak memberikan akun ataupun memberikan akun palsu.

Kebanyakan proses transaksi dan jual beli *Account Clash Of Clans* layaknya jual beli rumah atau mobil. Ketika sudah terjadi kesepakatan harga dan pembayaran sudah dilakukan maka *email* dan *password* akan diserahkan.

Tata cara sebelum diadakan proses jual beli akun *game online*:

a. Negosiasi harga akun *game online clash of clans*

Melakukan jual beli tentunya selalu berhadapan dengan negosiasi harga. Negosiasi dilakukan antara penjual dan pembeli untuk memperoleh kesepakatan dalam melakukan transaksi jual beli akun *game online*. Dalam negosiasi jual beli akun pihak penjual dan pembeli mempunyai hak dan kewajiban tertentu. Pihak pembeli mempunyai hak menerima akun yang dibelinya dan kewajiban untuk membayar sesuai dengan kesepakatan.

Sebaliknya penjual berhak menerima pembayaran kewajiban menyerahkan akun yang dijual secara jujur. Karena kejujuran adalah faktor terpenting dalam transaksi jual beli tersebut. pelaksanaan negosiasi ditunjukkan untuk memperoleh kesepakatan atas kehendak pembeli dan penjual yaitu merundingkan harga akun yang dijual.

b. Transaksi jual beli

Setelah melakukan negosiasi antara penjual dan pembeli, didapat kesepakatan jual beli antar keduanya. Kesepakatan ini merujuk pada pertukaran. Pertukarannya berupa uang dengan barang, uang dengan jasa, barang dengan barang, barang dengan jasa dan jasa dengan jasa.

Transaksi merupakan puncak dari kegiatan jual beli akun *game* ini. Terdapat beberapa cara untuk melakukan jual beli akun *game online* ini, cara tersebut berdasarkan cara pembayaran yaitu dengan *cash* atau tunai dan bertemu langsung, transfer melalui rekening bank, menggunakan kartu kredit, dan barter. Cara-cara tersebut digunakan informan untuk menunjukkan

kesetujuan atas kesepakatan yang telah dicapai selama proses negosiasi.⁶⁸

Dalam transaksi jual beli dan cara penyerahan account clash of clans ini, ada banyak cara yang bisa digunakan, antara lain yaitu :

- a. Para pihak menawarkan akun *clash of clans* yang akan dijual di jejaring social atau biasanya di grup yang ada di *facebook*, salah satunya yaitu : Jual beli akun *clash of clans* Indonesia ataupun situs jual beli akun *clash of clans* yang ada di *google* yaitu *Itemku*. Pihak penjual menawarkan akun *clash of clans* dengan segala level dari mulai yang rendah sampai dengan level tertinggi, beserta spesifikasi tertentu. Pihak penjual yang menyertakan kontak person yang bisa dihubungi oleh calon pembeli.

Setelah pihak penjual mempromosikan Akun *clash of clans* yang hendak dijual dimedia tersebut, maka tinggal menunggu pihak pembeli tertarik.

Apabila ada calon pembeli yang tertarik pada promosi tersebut maka calon pembeli akan menghubungi pihak penjual dengan via sms, bbm (*black berry messenger*), *whatapp*, *line* ataupun menelpon penjual akun. Setelah calon pembeli mendapatkan kontak *person* pihak penjual, calon pembeli akan menghubungi dan bernegosiasi sesuai dengan kesepakatan bersama untuk transaksi jual beli *account clash of clans* tersebut. Setelah terjadi kesepakatan dalam negosiasi, calon pembeli akan membayar uang yang telah disepakati ke rekening pihak penjual. Ada juga pihak penjual menawarkan membayar dengan pulsa, tetapi dengan tambahan untuk mengganti paket data yang habis. Setelah

⁶⁸ Sulyana, “*Analisis Pemasaran Online Dalam Sudut Pandang Etika Bisnis Islam*”, Skripsi Kearsipan Perpustakaan Syariah IAIN Raden Intan Lampung, 2016, hlm 62-64

membayar dan menyertakan bukti pembayaran maka pihak penjual akan menyerahkan *email* dan *password* dari akun *clash of clansnya*.⁶⁹

- b. Pihak penjual pembeli melakukan transaksi dengan cari COD (*cash on delivery*) dimana pihak penjual dan pembeli bertemu secara langsung dengan bertatap muka menyerahkan masing-masing hak dan kewajibannya. Penjual menyerahkan akun *email* serta *password* sedangkan pembeli menyerahkan uang yang sudah disepakati diawal bertransaksi. Dengan cara bertransaksi seperti ini memudahkan untuk saling bertukar informasi terkait *game clash of clans* dan terhindar dari . penipuan dalam bertransaksi jual beli.

C. Faktor- faktor yang menyebabkan terjadinya Jual Beli Akun Clash Of Clans

Di jejaring sosial banyak sekali tersedia *game-game online*, akan tetapi akhir-akhir tahun ini banyak orang-orang diluar sana yang menyukai *game online Clash Of Clans* baik itu dari kalangan anak-anak, remaja bahkan orang dewasa khususnya mahasiswa sekalipun menyukainya.

Hingga terjadi transaksi jual beli akun *clash of clans*. Ada beberapa faktor-faktor tertentu yang menyebabkan orang-orang tersebut menyukai permainan *game* ini hingga terjadinya transaksi jual beli Akun *Clash Of Clans*, antara lain :

- a. Dalam game ini dapat menambah teman karena tersedianya *chat* didalam *game Clash Of Clans* tersebut.
- b. Bila berbagi pasukan dan lain sebagainya kepada teman atau lawan main, sehingga permainan menjadi lebih menarik dan seru.

⁶⁹ Wawancara, Mahasiswa, Afrizal, Pemain Game Clash Of Clans, Bandar Lampung, pada tanggal 18 Januari 2017.

- c. Apabila sudah mencapai level tertinggi *Clash Of Clans* tersebut bisa mendapatkan uang dari penjualan akun *game Clash Of Clans*.
- d. Banyaknya pengguna yang malas *mendownload game Clash Of Clans* dari awal atau level pertama. Kebanyakan pengguna menginginkan langsung berada pada level tertinggi agar bisa menyerang atau menghancurkan *clan* orang lain yang levelnya rendah. Sehingga menyebabkan mereka harus membeli *clash of clans* oranglain yang sudah tinggi levelnya.
- e. Pemain ingin mendapatkan *trophy, gold, elixir* dan *gems* yang banyak.
- f. Dalam mengoperasikan permainan tersebut sangat mudah dan berjangka sehingga orang yang memainkan *game* tersebut biasanya tidak bisa lepas.
- g. Permasalahan yang timbul dalam jual beli akun *game Clash Of Clans*.

Dalam jual beli *game clash of clans* ada dua permasalahan atau kerugian yang dialami oleh pembeli dan penjual antara lain :

- a. Pada saat Akun *Clash Of Clans* telah dibeli tiba-tiba tidak bisa digunakan lagi, atau hilang. Sehingga pada saat penjual sudah menjelaskan tentang *Clash Of Clans* yang akan dijual pada calon pembeli, disini calon pembeli sudah sepakat dengan kesepakatannya, dan sudah melakukan transfer, pihak penjual menyerahkan email dan *password* yang berisikan data-data permainan dari *Clash Of Clansnya*, akan tetapi setelah diserahkan jarak 2 hari *game clash of clansnya* tidak bisa digunakan, atau tiba tiba menghilang. Pihak pembeli berusaha menghubungi pihak penjual tapi tidak ada respon atau diabaikan oleh pihak penjual.
- b. Selain itu pihak penjual juga mengalami kecurangan dari pembeli, salah satunya dengan menunjukkan bukti

transaksi palsu , bukti transfer tersebut sebelum dikirim kepada penjual terlebih terdahulu diedit atau dimanipulasi pembeli, seakan-akan pembeli sudah melakukan transfer ke rekeningnya, padahal dia belum mengirimkan atau mentransferkan uangnya kepada penjual.

Untuk mencegah permasalahan yang bisa timbul pada saat transaksi jual beli ialah dengan mengontak langsung pihak *Clash Of Clans*, dengan cara sebagai berikut antara lain:

- a. *Log in* atau Masuk ke dalam *game Clash Of Clans*.
- b. Klik *menu setting (icon gear)* lalu klik tombol *help and support* yang berada dibawah.
- c. Disana akan muncul beberapa kategori yang bisa anda pilih, klik pada *lost village*.
- d. Akan muncul lagi beberapa pertanyaan umum, pilih pada *I Lost My Village ! How do I Get it Back?*
- e. Disudut kanan atas akan nada *icon message* klik icon tersebut maka akan muncul form untuk mengirim pesan ke pihak *Clash Of Clans*.
- f. Disini anda harus bisa mengirim pesan dengan bahasa inggris (jika tidak bisa, bisa menggunakan *Google Translate*).
- g. Pastikan anda melampirkan informasi berikut ini saat mengisi pesan :
 - 1) *Exact Village Name and Clan Name* (nama akun dan nama clan yang hilang).
 - 2) *Exact Town Hall Level* (*level town hall* yang hilang).
 - 3) *Exact XP Level* (*level XP* akun yang hilang).

- h. Contoh pengisian pesan :
- 1) *I lost my village.*
 - 2) *Exact village name : miftahs.*
 - 3) *Exact clan name : Sunrise.*
 - 4) *Town hall level : 9.*
 - 5) *XP Level : 100.*
 - 6) Anda juga bisa melampirkan gambar sebagai bukti bahwa akun tersebut milik anda, caranya klik *Icon image* yang berada di samping kiri tombol kirim.
- i. Jika anda tidak tergabung dengan *clan* manpun anda bisa tuliskan *I did not join any clan when I loost my village.*
- j. Setelah mengisi pesan jangan lupa untuk mengisi nama dan *email* anda.
- k. Klik tombol kirim disudut kanan atas jika pesan sudah siap dikirm.
- l. Tunggulah balasan dari pihak game dan mungkin aka nada beberpa pertanyaan seputar akun anda yang hilang dari pihak game yang akan di ajuakan ke anda (untuk alasan keamanan) seperti kapan anda mulai bermain, menggunakan perangkat apa, dll.⁷⁰

D. Pendapat Mahasiswa Jurusan Muamalah Angkatan tahun 2013 terhadap game online Clash Of Clans

Permainan Clash Of Clans sudah lama diminati oleh Mahasiswa di Kampus UIN Raden Intan Lampung Fakultas Syariah Jurusan Muamalah Angkatan Tahun 2013, dibawah ini ada beberapa pendapat yang disampaikan oleh meraka para gamers antara lain:

⁷⁰ COC Indonesia, “Cara Mendapatkan Kembali Akun COC”, tersedia di: https://COC-id.b;ogspot.co.id/2015/04/cara.mendapatkan_kembali_akun_coc.html, (diakses pada tanggal 20 Maret 2017 pukul 12 : 00 wib).

1. Tika Ayu Pramudya adalah seorang Mahasiswa Jurusan Muamalah Fakultas Syariah Angkatan Tahun 2013, sudah bermain *game clash of clans* selama 6 bulan, menurutnya bermain *game clash of clans* untuk mengurangi rasa bosan dan jenuh karna setelah pulang kuliah tidak ada pekerjaan lagi selain bermain *game*. Namun, akibat kesringan bermain *game*, tugas kuliah sempat terbelengkalai karena lupa akan tanggung jawabnya, serta banyak waktu yang tersita akibat main *game* tersebut. Dalam transaksi jual beli akun *clash on clans* menurutnya harus ada komitmen dalam transaksi jual beli kepercayaan kejujuran dan tanggung jawab tidak boleh ada kecurangan. Pelayanan yang baik dalam bertransaksi apabila tidak membedakan calon pembeli tidak membedakan usia,ras,suku dan agama. Pengalaman yang dialami tidak pernah dikecewakan dari penjual.⁷¹
2. Miftahuddin adalah seorang Mahasiswa Jurusan Muamalah Fakultas Syariah Angkatan Tahun 2013 , sudah bermain mulai 1 tahun yang lalu, menurut Udin *game* ini hanya untuk pelampiasannya dikala ada masalah dengan rasa bosan dengan tugas kuliah dan penatnya mikirin judul skripsi. Namun seiring berjalannya waktu Udin mulai menikmati *Game Online* ini dan mulai kecanduan. Akibatnya waktu kumpul dengan teman-temannya Udin selalu mengabaikan obrolan-obrolan temannya dan konsen *gamenya*.
Transaksi jual beli akun *game online clash of clans* menurutnya dengan menawarkan akun *game online* yang akan dijual untuk melakukan transaksi COD (Cash On Delivery) agar pembeli dapat melihat secara langsung akun yang dijual bukan akun palsu. Harga akun yang ditawarkan tergantung tingkatan TH (Town Hall) semakin tinggi tingkat levelnya semakin tinggi

⁷¹ Wawancara dengan Tika Ayu Pramudya, Pembeli akun, Bandar Lampung tanggal 10 Februari 2017.

penawaran dalam penjualan akun tersebut. Meskipun dalam praktiknya dalam jual beli akun game online ini tidak secara langsung (penjual dan pembeli tidak bertatap muka), namun pada penerapannya memberikan pelayanan yang baik tidak mengecewakan.⁷²

3. Muhammad Mukhlis adalah seorang Mahasiswa Jurusan Muamalah Fakultas Syariah Angkatan Tahun 2013 , sudah bermain mulai 8 bulan. Menurut Muklis, awalnya hanya ikut-ikutan *trend* anak muda masa kini, tapi setelah memainkannya dia mikmati dan waktunya habis untuk main game, dia juga menghabiskan uang 400 ribu untuk membeli kouta.⁷³
4. Ridho Mukhtazah adalah seorang Mahasiswa jurusan Muamalah Fakultas Syariah Angkatan Tahun 2013 UIN Raden Intan Lampung, menurutnya agar lebih percaya akun tersebut milik penjual pembeli meminta nomor telepon penjual apabila terjadi suatu hal misalnya gagal log in bisa meminta konfirmasi. Meskipun harga sudah ditentukan penjual terkadang pembeli masih bisa nego harga akun kepada penjual. Memberikan pelayanan baik walaupun membeli akun secara online dan cepat respon ketika hendak membeli akun sejauh ini tidak mengecewakan.⁷⁴
5. Muhammad Said adalah seorang Mahasiswa jurusan Muamalah Fakultas Syariah UIN Raden Intan Lampung, menurutnya karena sama sama gamer clash of clans sudah ada kesepakatan dan kepercayaan dan transaksi yang dilakukan dengan orang yang dikenal serta dilakukan secara langsung. Menentukan harga dengan melihat harga pasaran atau sesuai dengan harga

⁷² Wawancara dengan Miftahuddin, Mahasiswa, Penjual Akun, Bandar Lampung, tanggal 2 Februari 2017.

⁷³ Wawancara dengan, Muhammad Mukhlis, Mahasiswa, Pemain Game Online Clash Of Clans, Bandarlampung, pada tanggal 10 Februari 2017.

⁷⁴ Wawancara dengan, Ridho Mukhtaza, Mahasiswa, Pemain Game Online Clash Of Clans, Bandarlampung, pada tanggal 10 Februari 2017.

yang sering dilakukan penjualan kisaran harga pada TH 1 (level pertama) Rp.20.000-50.000. Pernah menjual Akun Game online agar tidak terjadi permasalahan atau menghindari penipuan melakukan transaksi jual beli akun hanya dengan orang yang dikenal dan proses transaksi secara langsung.⁷⁵

6. Alvin Fadli adalah seorang Mahasiswa jurusan Muamalah Fakultas Syariah UIN Raden Intan Lampung, menurutnya selalu menawarkan kepada calon pembelinya untuk COD meskipun banyak yang melakukan dengan cara transfer agar berjalan aman pihak penjual meminta bukti transfer dan pembeli minta no telepon sebagai bukti penanggung jawaban. Menentukan harga sesuai standart dipasaran untuk tiap TH nya terkadang jika terdesak butuh uang cepat bisa dengan lelang akun game. Pernah melakukan transaksi jual beli akun mendapatkan pelayanan yang baik dari penjual dan pembeli mulai dari transaksi awal hingga berakhir dengan deal.⁷⁶
7. Hajri Kurniawan adalah seorang Mahasiswa jurusan Muamalah Fakultas Syariah UIN Raden Intan Lampung, menurutnya dalam proses negosiasi kepada pembeli harus bisa melihat pihak sebagai pihak pembeli atau penjual harus cerma Pernah menjual akun game clash of clans sudah memberikan pelayanan yang baik dengan merespon dan dikecewakan oleh pembeli yang membatalkan sepihak.⁷⁷
8. Arrivan Kurniawan adalah seorang Mahasiswa jurusan Muamalah Fakultas Syariah UIN Raden Intan Lampung, menurutnya meskipun transaksi dilakukan

⁷⁵ Wawancara dengan, Muhammad Said, Mahasiswa, Pemain Game Online Clash Of Clans, Bandarlampung, pada tanggal 10 Februari 2017.

⁷⁶ Wawancara dengan Mahasiswa Alvin Fadli, Penjual akun game clash of clans, Bandar Lampung, tanggal 2 Februari 2017.

⁷⁷ Wawancara dengan Mahasiswa Hajri Kurniawan, Penjual akun game clash of clans, Bandar Lampung, tanggal 12 Februari 2017.

secara online apabila kedua belah pihak mempunyai rasa percaya dan tanggung jawab jual beli akan berjalan sukses. Dalam memilih akun yang akan dibelinya lihat harga yang sesuai dengan budget dan bisa di nego harga. Pernah membeli akun game online sejauh ini pelayanan memuaskan dan tidak mengecewakan.⁷⁸

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap pengguna akun *game online Clash Of Clans* pada Mahasiswa Jurusan Muamalah angkatan Tahun 2013 mengenai Transaksi Jual Beli yang dijalankan dalam praktik jual beli akun game online terdapat 9 orang Mahasiswa yang aktif bermain *game clash of clans* dan pernah menjadi seorang penjual akun *game online clash of clans* dan juga pernah menjadi pembeli akun *game online clash of clans*.



⁷⁸ Wawancara dengan Mahasiswa Arrivan Kurniawan, Penjual akun *game clash of clans*, Bandar Lampung, tanggal 12 Februari 2017.



BAB IV

ANALISIS DATA

A. Mekanisme Transaksi Jual Beli Akun Game Online Clash Of Clans Pada Mahasiswa Jurusan Muamalah Fakultas Syariah Angkatan Tahun 2013

Seiring dengan teknologi informasi yang didukung pula dengan teknologi komputer yang semakin canggih, teknologi komunikasi saat ini menjadi sarana penunjang bagi penyebaran informasi hampir seluruh dunia. Jaringan komunikasi global dengan fasilitas teknologi komputer tersebut dikenal sebagai internet.

Internet tidak hanya untuk berkomunikasi tetapi mempunyai fungsi lain yang bisa digunakan untuk *Game* secara *online*. *Clash Of Clans* salah satu dari *game online* saat ini banyak digemari oleh anak-anak, remaja bahkan orang dewasa khususnya mahasiswa Fakultas Syariah Jurusan Muamalah Angkatan 2013. *Game* ini mulai terkenal pada pertengahan tahun 2014, sedangkan awal munculnya pada tahun 2013 yang dikembangkan oleh perusahaan Supercell, yang bertempat di Finlandia. Akhir tahun 2014 *game Clash Of Clans* ini mulai banyak diperjualbelikan. *Account* yang menyimpan data-data dari *game* ini yang diperjualbelikan berupa *Email* dan *Password*.⁸⁰

Proses pembelian dan penjualan jasa/pertukaran dan distribusi informasi antara dua pihak didalam satu perusahaan dengan menggunakan internet, perdagangan secara *face to face* mulai digantikan dengan perdagangan *online*. Seperti halnya untuk membeli sesuatu yang mencari lokasi si penjual, memilih satu produk,

⁸⁰ Iin Yuliasuti, "Pendapat Ulama Mui Kota Malang Terhadap Jual Beli Account Clash Of Clans", Jurnal Hukum dan Syariah Vol.7, No.1 Tahun 2016. Hlm 98. Diakses pada tanggal 23 Maret 2017 pukul 15 :00 wib.

menanyakan harga, membuat satu penawaran, sepakat untuk melakukan pembayaran, mengecek identitas, dan validitas mekanisme pembayaran, penyerahan barang oleh penjual dan penerima oleh pembeli.

Transaksi jual beli secara elektronik dan dunia maya sama halnya dengan transaksi jual beli yang dilakukan pihak terkait, walaupun jual beli secara elektronik pihak-pihaknya tidak bertemu secara langsung satu sama lain, tetapi berhubungan melalui internet. Dalam hal transaksi jual beli di *game online*, tidak jarang juga terjadi penipuan. Penipuan biasanya dilakukan kepada *gamer* baru yang memiliki harta melimpah. Biasanya, para pemain baru yang sering terkena tipu. Sedangkan para pemain lama biasanya sudah paham modusnya.

Untuk mengantisipasi hal ini, *Grand Master* atau GM (sebutan bagi penyedia atau operator *game*) memberlakukan sistem *banned* (skorsing) kepada *character* yang dinilai kurang atau menipu. Karena itu dibuthkan kerjasama antara *gamer* dan GM dalam mengantisipasi hal ini. GM akan melakukan *banned chard* (*character*) yang melanggar aturan tersebut.⁸¹

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan wawancara kepada Mahasiswa Fakultas Syariah Jurusan Muamalah Angkatan Tahun 2013 sebagai pembeli, penjual, dan *gammer*, mekanisme transaksi jual beli penyerahan *Account Clash Of Clans* adalah sebagai berikut :

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap pengguna akun *game online Clash Of Clans* pada Mahasiswa Jurusan Muamalah angkatan Tahun 2013 mengenai Transaksi Jual Beli yang memenuhi kriteria dalam praktik jual beli akun *game online* antara lain sebagai berikut :

⁸¹ *Ibid*, hlm.99

1. Miftachuddin adalah seorang Mahasiswa jurusan Muamalah Fakultas Syariah UIN Raden Intan Lampung, menurutnya dengan menawarkan akun *game online* yang akan dijual untuk melakukan transaksi COD (*Cash On Delivery*) agar pembeli dapat melihat secara langsung akun yang dijual bukan akun palsu. Harga akun yang ditawarkan tergantung tingkatan TH (*Town Hall*) semakin tinggi tingkat *level*nya semakin tinggi penawaran dalam penjualan akun tersebut. Meskipun dalam praktiknya dalam jual beli akun *game online* ini tidak secara langsung (penjual dan pembeli tidak bertatap muka), namun pada penerapannya memberikan pelayanan yang baik tidak mengecewakan.⁸²
2. Ridho Mukhtazah adalah seorang Mahasiswa jurusan Muamalah Fakultas Syariah UIN Raden Intan Lampung, menurutnya agar lebih percaya akun tersebut milik penjual pembeli meminta nomor telepon penjual apabila terjadi suatu hal misalnya gagal *log in* bisa meminta konfirmasi. Meskipun harga sudah ditentukan penjual terkadang pembeli masih bisa nego harga akun kepada penjual. Memberikan pelayanan baik walaupun membeli akun secara *online* dan cepat respon ketika hendak membeli akun sejauh ini tidak mengecewakan.⁸³
3. Muhammad Said adalah seorang Mahasiswa jurusan Muamalah Fakultas Syariah UIN Raden Intan Lampung, menurutnya karena sama sama *gamer clash of clans* sudah ada kesepakatan dan kepercayaan dan transaksi yang dilakukan dengan orang yang dikenal serta dilakukan secara langsung. Menentukan harga

⁸² Wawancara dengan Miftachuddin, Penjual Akun Game Clash Of Clans, Bandar Lampung, pada tanggal 2 Februari 2017.

⁸³ Wawancara dengan Ridho Mukhtaza, Penjual Akun Game Clash Of Clans, Bandar Lampung, pada tanggal 2 Februari 2017.

dengan melihat harga pasaran atau sesuai dengan harga yang sering dilakukan penjualan kisaran harga pada TH 1 (*level* pertama) Rp.20.000-50.000. Pernah menjual Akun *Game online* agar tidak terjadi permasalahan atau menghindari penipuan melakukan transaksi jual beli akun hanya dengan orang yang dikenal dan proses transaksi secara langsung.⁸⁴

4. Alvin Fadli adalah seorang Mahasiswa jurusan Muamalah Fakultas Syariah UIN Raden Intan Lampung, menurutnya selalu menawarkan kepada calon pembelinya untuk COD meskipun banyak yang melakukan dengan cara transfer agar berjalan aman pihak penjual meminta bukti transfer dan pembeli minta no telepon sebagai bukti penanggung jawaban. Menentukan harga sesuai standart dipasaran untuk tiap TH nya terkadang jika terdesak butuh uang cepat bisa dengan lelang akun *game*. Pernah melakukan transaksi jual beli akun mendapatkan pelayanan yang baik dari penjual dan pembeli mulai dari transaksi awal hingga berakhir dengan *deal*.⁸⁵
5. Tika Pramudya adalah seorang Mahasiswa jurusan Muamalah Fakultas Syariah UIN Raden Intan Lampung, menurutnya harus ada komitmen dalam transaksi jual beli kepercayaan kejujuran dan tanggung jawab tidak boleh ada kecurangan. Pelayanan yang baik dalam bertransaksi apabila tidak membedakan calon pembeli tidak membedakan usia, ras, suku dan agama. Pengalaman yang dialami tidak pernah dikecewakan dari penjual.⁸⁶

⁸⁴ *Wawancara* dengan Ridho Muhammad Said, Penjual, tanggal 2 Februari 2017. Bandar Lampung.

⁸⁵ *Wawancara* dengan Alvin Fadli, Penjual, tanggal 2 Februari 2017. Bandar Lampung.

⁸⁶ *Wawancara* dengan Tika Ayu Pramudya, Pembeli Akun Game Clash Of Clans, Bandar Lampung, pada tanggal 10 Februari 2017.

6. Arrivan Kurniawan adalah seorang Mahasiswa jurusan Muamalah Fakultas Syariah UIN Raden Intan Lampung, menurutnya meskipun transaksi dilakukan secara *online* apabila kedua belah pihak mempunyai rasa percaya dan tanggung jawab jual beli akan berjalan sukses. Dalam memilih akun yang akan dibelinya lihat harga yang sesuai dengan *budget* dan bisa di nego harga.

Pernah membeli akun *game online* sejauh ini pelayanan memuaskan dan tidak mengecewakan.⁸⁷

Agar terhindar dari penipuan jual beli akun *game online clash of clans* harus dilakukan dengan bertransaksi secara langsung. Berikut analisis mekanisme transaksi penyerahan akun jual beli pada Mahasiswa Jurusan Muamalah Fakultas Syariah Tahun 2013 antara lain :

- a. Penjual *memposting Account* yang akan dijual kepada pembeli dengan keterangan yang jelas mengenai *level*, harga dan kekurangan dari *Account* tersebut, beserta kontak person yang bisa dihubungi.
- b. Calon pembeli menghubungi penjual yang bernegosiasi dengan penjual, setelah bernegosiasi dan sepakat dengan penjual, pembeli akan mentransfer sesuai dengan kesepakatan atau bisa dengan bertransaksi secara langsung kepada penjual (*cash on delivery*) pembeli menentukan tempat dimana akan dilakukan transaksi jual beli tersebut.
- c. *Account* baru bisa diberikan setelah pembeli memberikan bukti sudah melakukan transfer dengan memotret bukti transferan tersebut.

⁸⁷ Wawancara dengan Arrivan Kurniawan, Penjual Akun Game Clash Of Clans, Bandar Lampung, pada tanggal 12 Februari 2017.

Berdasarkan Uraian di atas dapat dijabarkan bahwa jual beli akun *game online clash of clans* pernah dilakukan oleh Mahasiswa Jurusan Muamalah Angkatan Tahun 2013 sebanyak 6 orang dengan 4 orang sebagai penjual akun game online dan 2 orang sebagai pembeli akun game online. Masing-masing narasumber menjelaskan tentang mekanisme transaksi jual beli akun yang pernah dilakukan.

B. Transaksi Jual Beli Akun Game Online Clash Of Clans dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif

Jual beli adalah suatu perjanjian tukar-menukar barang atau barang dengan uang dengan jalan melepaskan hak milik dari yang satu kepada yang lain atas telah dipraktikkan oleh masyarakat primitif ketika uang belum digunakan sebagai alat tukar menukar barang, yaitu dengan sistem barter yang dalam terminologi fiqh disebut dengan *ba'i al-muqayyadah*. Meskipun jual beli dengan sistem barter telah ditinggalkan, diganti dengan sistem uang, tetapi terkadang esensi jual beli seperti itu masih berlaku didalam masyarakat.⁸⁸

Bila dilihat dari sistem jual beli pada *Account Clash Of Clans* pada Mahasiswa Jurusan Muamalah Fakultas Syariah Angkatan Tahun 2013 maka jual beli ini termasuk dalam jual beli salam dalam konteks muamalah. Definisi salam dalam terminologi *syara'* adalah akad yang terjadi pada sesuatu barang yang telah disebutkan akan sifatnya dalam tanggungan dalam suatu tempo, dan telah ditentukan harga yang disepakati pada saat terjadi kesepakatan transaksi di majlis akad.⁸⁹

⁸⁸ Ibid, hlm 101

⁸⁹ Abdullah bin Muhammad Ath-Thayyar, *Ensiklopedia Muamalah*, (Yogyakarta : Maktabah al- Hanif, 2009), hlm 137

Transaksi menggunakan media internet terdapat juga beberapa potensi pelanggaran terhadap prinsip-prinsip muamalah, tidak terkecuali pada jual beli *Account Clash Of Clans* sebagaimana telah dijelaskan dalam Bab II, maka perlu adanya ketelitian pihak-pihak tertentu sebelum melakukan transaksi, agar tidak terjadi kerugian-kerugian dikemudian hari.

Berdasarkan pada bab II dalam skripsi Jual Beli Akun *Clash Of Clans* ini menggunakan teori jual beli (*al-bai'*) secara definisi adalah tukar menukar harta benda atau sesuatu yang diinginkan dengan sesuatu yang sepadan melalui cara tertentu yang bermanfaat.⁹⁰

Dilihat dari rukun dan syarat jual beli, jual beli *Account Clash Of Clans* ini seperti yang telah dijabarkan pada hukum Islam rukun dan syarat dalam jual beli *Account Clash Of Clans* ini sebagai berikut :

1. Pihak – pihak yang berakad (penjual dan pembeli)

Pihak-pihak yang berakad adalah mereka yang bertransaksi dalam proses jual beli ialah Mahasiswa Jurusan Muamalah Angkatan Tahun 2013 dengan sampel sebanyak 6 orang sebagai penjual akun berjumlah 4 orang dan yang pernah membeli akun sebanyak 2 orang. Bagi penjual dan pembeli akun *game* ini tentu ada persyaratannya diantaranya yaitu orang yang melakukan akad jual beli harus sudah baligh, dan berakal sehat. Jual beli dilakukan oleh orang yang merdeka bukan hamba sahaya. Penjual *Account Clash Of Clans* yang minimal TH 6 keatas, dan untuk TH 1-5 belum terlalu ada harganya karena tidak terlalu mahal. Sedangkan pembeli yaitu para *gamer* yang ingin memiliki account akan tetapi mereka tidak mau memulai memainkan *game clash of clans* dari awal karena terlalu lama prosesnya.

⁹⁰ *Ibid*, hlm 101.

2. Objek

Menurut hukum Islam benda-benda yang dapat dijadikan sebagai objek jual beli haruslah memenuhi persyaratan sebagai berikut :⁹¹

a. Bersih barangnya

Ajaran Islam melarang melakukan jual beli barang yang mengandung unsur najis ataupun barang-barang yang nyata-nyata diharamkan oleh ajaran agama. Minuman keras, daging babi, bangkai dan sebagainya. Diantara bangkai ada pengecualiannya, yakni ikan dan belalang. Berbeda halnya dengan jual beli *Account Clash Of Clans* yang dilakukan oleh Mahasiswa Jurusan Muamalah Angkatan Tahun 2013 ini yang tidak diketahui apakah barangnya itu bersih atau tidak, hal ini dikarenakan yang diperjualbelikan berupa *email* dan *password* yang tidak bisa diketahui kebersihan barangnya. Sebagaimana terdapat dalam kaidah fiqh telah disebutkan bahwa “Jual beli hukum asal nya adalah mubah selama tidak terdapat dalil yang menunjukkan keharamannya”.⁹²

b. Dapat dimanfaatkan

Barang yang diperjual belikan harus mempunyai manfaat, sehingga pihak yang membelinya tidak merasa dirugikan. Pengertian manfaat ini, tentu saja bersifat relatif. Karena pada dasarnya setiap barang mempunyai manfaat, sehingga untuk mengukur kreteria kemanfaatan ini hendaknya memakai kreteria agama. Pemanfaatan barang jangan sampai bertentangan dengan agama, peraturan perundang-undangan, kesusilaan, maupun ketertiban umum yang ada

⁹¹ Abdul Ghofur, *Hukum Perjanjian Islam di Indonesia*, hlm 41-44

⁹² Imam Musbikin, *Qawaid Al-Fiqhiyyah*, (PT .Raja Grafindo Persada: Jakarta), hlm 58.

dalam kehidupan masyarakat. Dalam jual beli akun *game online clash of clans* objek yang diperjualbelikan tidak bermanfaat bagi masyarakat luas, tetapi hanya bermanfaat bagi para *gamer*.

c. Milik orang yang melakukan akad

Bahwa barang yang menjadi objek perjanjian jual beli harus benar-benar milik penjual secara sah dan apabila barang yang diperjualbelikan bukan milik penjual maka jual belinya batal. Walau demikian pembeli yang beritikad baik tetap mendapat perlindungan hukum dan tidak boleh dirugikan oleh adanya perjanjian yang batal ini. Dalam fenomena jual beli akun *game online Clash Of Clans* barang yang diperjualbelikan yaitu *Account*, yang mana *account* tersebut merupakan milik orang yang melakukan akad mampu menyerahkan disebut penjual akun.

Barang tersebut harus sudah ada, diketahui wujud dan jumlahnya pada saat perjanjian jual beli tersebut diadakan, atau sudah ada sesuai dengan waktu penyerahan yang telah dijanjikan (dalam jual beli dengan sistem pemesanan). Dalam jual beli akun *game online Clash Of Clans* barang yang diperjualbelikan tidak berwujud, tetapi dapat diserahkan terimakan.

d. Barang yang diakadkan ada ditangan

Artinya bahwa perjanjian yang menjadi objek perjanjian jual beli harus benar-benar berada dibawah kuasa pihak penjual. Sehingga apabila jual beli dilakukan terhadap barang milik penjual yang ada dibawah kekuasaan orang lain sebaiknya dihindarkan, karena hal ini bisa menimbulkan kerugian bagi pihak pembeli. Berbeda halnya dengan jual beli akun *game online clash of clans*

barang yang diperjualbelikan. Merupakan milik penjual akun *game online clash of clans* tersebut.

3. Kesepakatan

Dalam jual beli ada kesepakatan ijab dan qabul pada barang dan kerelaan berupa barang dan harga barang.⁹³ Dalam jual beli akun *game online Clash Of Clans* calon pembeli menghubungi penjual yang bernegosiasi dengan penjual, setelah bernegosiasi dan sepakat dengan penjual, pembeli akan mentransfer sesuai dengan kesepakatan ataupun dengan cara COD (*cash on delivery*) bertransaksi secara langsung penjual menyerahkan akun gamenya pembeli menunaikan kewajibannya dengan membayar sesuai kesepakatan.

Dasar hukum Jual Beli terdapat dalam firman Allah SWT Qs. An-nissa ayat 29 :

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا لَا تَأْكُلُوْا اَمْوَالِكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبٰطِلِ اِلَّا اَنْ تَكُوْنَ
تِجْرَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوْا اَنْفُسَكُمْ اِنَّ اِلٰهَ كَانَ بِكُمْ
رَحِيْمًا (٢٩)

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu; sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu”.⁹⁴

Berdasarkan uraian di atas yang telah dijabarkan tentang syarat jual untuk jual beli

⁹³ Rachmat Syafe'i, *Fiqh Muamalah*, (Bandung : Pustaka Setia, 2001), hlm 45.

⁹⁴ Departemen Agama RI., *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Q.S An-Nissa': 29.

Account Clash Of Clans tersebut sudah terdapat pihak-pihak yang berakad, yaitu penjual dan pembeli *Account Clash Of Clans* yang dilakukan oleh Mahasiswa Jurusan Muamalah Angkatan Tahun 2013. Dan Objek dari jual beli tersebut ialah berupa Akun *Game Online* yang dapat diserahkan terimakan serta syarat terakhir adanya kesepakatan antara kedua belah pihak yaitu penjual dan pembeli.

Ditinjau dari hukum Islam dan sifat jual beli, jumhur ulama membagi jual beli menjadi dua macam, yaitu jual beli yang dikategorikan sah (*sahih*) dan jual beli yang dikategorikan tidak sah. Jual beli sah adalah jual beli yang memenuhi ketentuan *syara'*, baik rukun maupun syaratnya, sedangkan jual beli tidak sah adalah jual beli yang tidak memenuhi salah satu syarat dan rukun sehingga jual beli menjadi rusak (*fasad*) atau batal.

Menurut jumhur ulama, rusak dan batal memiliki arti yang sama. Adapun ulama Hanafiyah membagi hukum dan sifat jual beli menjadi sah, batal, dan rusak. perbedaan pendapat antara jumhur ulama dan ulama Hanafiyah berpangkal pada jual beli atau akad yang tidak memenuhi ketentuan *syara'* berdasarkan hadits :

عَنْ حَكِيمِ بْنِ حِرَامٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ الْبَيْعَانِ بِالْخِيَارِ مَا لَمْ يَتَمَرَّقَا أَوْ قَالَ حَتْرَقَا فَإِنَّ صَدَقًا وَبَيْنَاؤُورِكَ لَهْمَا كَتْمَا وَكَذَبًا مُحِمْثٌ بَرَكَةٌ فِي

وَأَنْ بَيْعَهُمَا⁹⁵

⁹⁵ Abdullah bin Abdurrahman Ali Bassam, "Syariah Hadit's Pilihan Bukhari Muslim", Terjemahan : Kathur Suhardi, (Jakarta: Darul Falah, 2004), h.581

Artinya : “Ada hadith’s yang semakna dari hadith’s Hakim bin Hizam, dia berkata, Rasulullah Shallallahu Alaihi Wa Sallam bersabda, dua orang yang berjual beli mempunyai hak pilih selagi belum saling berpisah, jika keduanya saling jujur dan menjelaskan, maka keduanya diberkahi dalam jual beli itu, namun jika keduanya saling menyembunyikan dan berdusta, maka barakah jual beli itu dihapuskan.” (HR.Bukhari dan Muslim)

Adapun menurut ulama Hanafiyah, dalam masalah muamalah terkadang ada suatu kemaslahatan yang tidak ada ketentuannya dan *syara'* sehingga tidak sesuai atau ada kekurangan dengan ketentuan syariat. Akad seperti itu adalah rusak, tetapi tidak batal. Dengan kata lain, ada akad yang batal saja dan ada pula yang rusak saja. Lebih jauh tentang penjelasan jual beli *sahih*, *fasad*, dan batal adalah berikut ini.

Jual beli sah adalah jual beli yang memenuhi ketentuan syariat Hukumnya sesuatu yang diperjual belikan menjadi milik yang melakukan akad. Jual beli batal adalah jual beli yang tidak sesuai dengan syariat, yaitu orang yang akad bukan ahlinya, seperti jual beli yang dilakukan oleh orang gila dan anak kecil.

Jual beli rusak adalah jual beli yang sesuai dengan ketentuan syariat pada asalnya, tetapi tidak sesuai dengan syariat pada sifatnya, seperti jual beli yang dilakukan oleh orang *mumayyiz*, tetapi bodoh sehingga menimbulkan pertentangan. Adapun dalam masalah ibadah, ulama Hanafiyah sepakat dengan jumhur ulama bahwa batal dan fasad adalah sama. Harga rusak ditempat akad sebelum dipegang : Jika harga berupa uang akad tidak batal sebab dapat diganti dengan yang lain. Dan jika harga menggunakan barang yang dapat rusak dan tidak dapat diganti waktu itu, menurut ulama Hanafiyah, akadnya batal.

Kemanfaatan suatu barang atau benda tersebut harus dapat dimanfaatkan dan bermanfaat bagi manusia. Oleh sebab itu, bangkai, *khamr*, darah, tidak sah menjadi objek jual beli, karena pandangan *syara'* benda-benda seperti itu tidak bermanfaat bagi muslim.

Berdasarkan dalam Bab II bahwa transaksi jual beli *Account Clash Of Clans* penjual dan pembeli terikat ijab dan qabul, maka dengan demikian jual beli tersebut sesuai dengan *Bai' As-Salam*. Uraian di atas secara rukun dan syarat dalam jual beli sesuai dengan hukum Islam. Akan tetapi jual beli *account Clash Of Clans* barangnya tidak dapat dimanfaatkan bagi masyarakat luas melainkan hanya manfaat dikalangan *gamer* dan jika melihat dari dampak yang diakibatkan oleh jual beli *Acoount Clash Of Clans* adalah tidak sesuai dengan asas akad yang berbunyi “ akad dilaksanakan dalam rangka menegakan kemaslahatan, tidak mengandung unsur jebakan dan perbuatan buruk lainnya”.⁹⁶

Asas tersebut juga terdapat dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah buku II Pasal 2 huruf j yang terdapat pada bab II. Berdasarkan jual beli dalam hukum Islam yang telah dijabarkan dalam Bab II dan Mekanisme jual beli *Account Clash Of Clans* pada Bab III maka Berdasarkan Undang-Undang Perlindungan Konsumen Nomor 8 Tahun 1999 Pasal 2 yang menjelaskan bahwa “Perlindungan konsumen berasaskan manfaat, keadilan, keseimbangan, dan keselamatan konsumen, serta kepastian hukum”. Pemahaman dalam Undang-Undang tentang Perlindungan Konsumen ini yang berdasarkan pada asas manfaat, keadilan, keseimbangan konsumen serta memberikan kepastian hukum untuk melindungi konsumen dari perilaku pihak yang melakukan kecurangan dalam transaksi jual beli ataupun bisnis

⁹⁶ Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, Buku II Pasal 21 huruf J

lainnya agar terhindar dari unsur pemaksaan, penipuan dan pemalsuan yang berdampak merugikan antara pihak yang berakad baik penjual ataupun pembeli dengan kerugian materil maupun non materil.

Jual beli akun *game Clash Of Clans* berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Bab V Transaksi Elektronik Pasal 17-22 disebutkan bahwa terdapat beberapa hal yang sesuai dengan ketentuan UU ITE, yaitu :

1. Penyelenggaraan Transaksi Elektronik dapat dilakukan dalam ruang lingkup publik ataupun privat.⁹⁷

Hal ini menyatakan bahwa jual beli akun *game online clash of clans* bisa dilakukan dalam hukum publik atau privat di Indonesia. Hal tersebut dimaksudkan bila terjadi kesalahan pada pihak-pihak yang bersangkutan maka proses hukumnya bisa dilakukan pada ruang lingkup publik atau *privat*.

2. Para pihak yang melakukan transaksi elektronik wajib, beritikad baik dalam melakukan transaksi dan/atau pertukaran informasi. Elektronik dan atau Dokumen Elektronik selama transaksi berlangsung.⁹⁸

Jual beli *Account Clash Of Clans* ini apabila melalui via online tidak sesuai dengan UU ITE karena tidak adanya itikad baik dalam jual beli tersebut. Dari jual beli ini dapat berakibat dampak yang merugikan pada para *gamers* dan pembeli.

⁹⁷ Undang-Undang nomor 11 tentang Informasi Teknologi dan Elektronik, Pasal 17 ayat 1.

⁹⁸ Undang-Undang nomor 11 tentang Informasi Teknologi dan Elektronik, Pasal 17 ayat 2.

Dalam penyelenggaraan jual beli akun *game online clash of clans via online* menurut UU ITE, Sebagai berikut :

- a. Transaksi elektronik dituangkan kedalam kontrak Elektronik mengikat para pihak.

Hal ini akan mengikat para penjual dan pembeli jual beli Akun *Game Online Clash Of Clans Via Online* dan sesuai dengan Undang-Undang yang berlaku. Dalam jual beli Akun *Clash Of Clans* ini berlangsung para pembeli dan penjual yang masih melakukan jual beli ini masih terikat kontrak Elektronik. Setelah para pihak menyelesaikan transaksi tersebut maka kontrak elektronik tersebut sudah selesai.

Jual beli *Account Clash Of Clans* melalui *online* ini para pihak sudah melakukan negosiasi baik lewat sms ataupun lewat media lain. Hal tersebut telah sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

- b. Para pihak yang melakukan transaksi elektronik harus menggunakan sistem elektronik yang disepakati.

Penjual dan pembeli *Account Clash Of Clans* melakukan proses jual beli sesuai dengan yang disepakati.

- c. Penjual atau pembeli dapat melakukan transaksi elektronik sendiri, melalui pihak yang dikuasakan olehnya, atau melalui agen elektronik.

Untuk jual beli Akun *Game Online Clash Of Clans* melalui *Online* jika dilakukan sendiri atau diwakilkan maka segala akibat hukum dalam pelaksanaan elektronik akan ditanggung sendiri dan pemberi kuasa. Apabila diserahkan

pada agen elektronik maka akibat hukumnya akan ditanggung oleh agen elektronik tersebut.

- d. Jika kerugian transaksi elektronik disebabkan gagal beroperasinya agen elektronik akibat tindakan pihak ketiga secara langsung terhadap sistem elektronik, segala akibat hukum menjadi tanggung jawab penyelenggara agen elektronik.

Pada jual beli Akun *Game Online* yang menggunakan agen elektronik maka semua kerugiannya akan ditanggung oleh agen elektronik. Jika dalam hal tersebut telah dilakukan maka jual beli Akun *Game Clash Of Clans* sudah sesuai dengan peraturan perundang-undangan.

Jual beli *Account Clash Of Clans* menurut UU No 11 Tahun 2008 tentang Informasi Teknologi dan Elektronik yang dapat dikatakan menyalahi aturan perundang-undangan. Sebagaimana disebutkan sebagai berikut :

1. Membuat berita bohong dan menyesatkan yang merugikan konsumen yang bertransaksi elektronik.⁹⁹

Dalam jual beli akun *clash of clans* menimbulkan suatu kerugian yang dialami oleh para pemain *game* yang telah membeli Akun *Game Online Clash Of Clans* dimana penjual menawarkan Akun yang akan dijual dibelikan dengan spesifikasi yang lengkap tapi palsu yang tidak dapat digunakan atau dimainkan tanpa sepengetahuan pihak pembeli.

⁹⁹ Undang-Undang nomor 11 tentang Informasi Teknologi dan Elektronik, Pasal 28 ayat 1.

2. Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apa pun memindahkan atau mentransfer informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik kepada sistem elektronik orang lain yang tidak berhak.¹⁰⁰

Jual beli *Account Clash Of Clans* ini pembeli dirugikan oleh penjual, karena *Email* dan *Password* yang sudah diserahkan pada pembeli dalam dua hari transfer kembali ke Ponsel penjual dan mengganti *Password Account* tersebut dengan *Password* yang baru tanpa sepengetahuan dari pemilik, otomatis pembeli atau pemilik akun *clash of clans* ini tidak bisa menggunakannya lagi.

Setelah dianalisis dari sub bab diatas maka secara umum dalam jual beli *Account Clash Of Clans* melalui *Online* ini akan menimbulkan dampak-dampak seperti dampak positif dan negatifnya. Dampak positif seperti bagi penjual sekaligus pada pencinta *game Clash Of Clans* setelah bosan memainkan game para gamers bisa menjualnya dan menguntungkan. Dampak negatif yang timbul dari jual beli *Account Clash Of Clans* melalui *Online* ini banyaknya pihak yang menyalahgunakan kepercayaan pihak lain untuk mengambil keuntungan pribadi dengan cara menipu.

Dampak negatif selanjutnya yang timbul dari jual beli akun *game online Clash Of Clans* ini adalah pembeli menghambur-hamburkan uang dengan membeli akun *game online* tersebut.

¹⁰⁰ Undang-Undang nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Teknologi dan Elektronik, Pasal 32 ayat 1.

Jual beli *Account Game Online Clash Of Clans* Dalam Perspektif Hukum Islam dan Positif lebih banyak memberikan dampak negatif dari pada dampak positifnya dan menimbulkan unsur kejahatan didalam transaksi jual beli akun tersebut apabila dilakukan dengan cara bertransaksi secara *online* atau mentransfer kepada penjual namun apabila dilakukan dengan cara COD (*cash on delivery*) seperti yang dilakukan oleh Mahasiswa Jurusan Muamalah Angkatan Tahun 2013 yang tidak ingin mengambil resiko terhadap jual beli yang dilakukan hanya dengan melakukan transaksi jika dilakukan dengan sistem transaksi secara langsung dengan memenuhi unsur syarat serta rukun dalam jual beli tersebut.

Berdasarkan pemahaman Jual Beli Akun *Game Online Clash Of Clans* menurut pasal 17 sampai dengan pasal 22 UU Nomor 11 Tahun 2008 terhadap Transaksi Elektronik bahwasannya dalam transaksi jual beli akun *Clash of Clans* wajib beritikad baik dalam melakukan interaksi dan atau pertukaran informasi dan atau dokumen elektronik selama transaksi berlangsung.

Para pihak memiliki kewenangan untuk memilih hukum yang berlaku bagi Transaksi Elektronik Internasional yang dibuatnya. Para pihak yang melakukan Transaksi Elektronik harus menggunakan Sistem Elektronik yang disepakati. Kecuali ditentukan lain oleh para pihak, transaksi elektronik terjadi pada saat penawaran transaksi yang dikirim pengirim telah diterima dan disetujui penerima.

Persetujuan atas penawaran transaksi dilakukan dengan pernyataan penerimaan secara

elektronik. Pengirim atau penerima dalam hal ini bisa menjadi penjual dan pembeli dapat melakukan Transaksi Elektronik melalui pihak yang dikuasakan olehnya, atau melalui agen elektronik seperti Bank. Pihak yang bertanggung jawab atas segala hukum dalam pelaksanaan Transaksi Elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat 1 diatur sebagai berikut :

- a. Jika dilakukan sendiri, segala akibat hukum dalam pelaksanaan Transaksi Elektronik menjadi tanggung jawab para pihak yang bertransaksi.
- b. Jika dilakukan melalui pemberian kuasa, segala akibat hukum dalam Transaksi Elektronik menjadi tanggung jawab pemberi kuasa; atau,
- c. Jika dilakukan melalui Agen Elektronik, segala akibat hukum dalam pelaksanaan Transaksi Elektronik menjadi tanggung jawab penyelenggara Agen Elektronik.

Pemanfaatan Teknologi Informasi harus dilakukan secara baik, bijaksana, bertanggung jawab, efektif, dan efisien agar dapat diperoleh manfaat yang sebesar-besarnya bagi masyarakat.

C. Persamaan Hukum Islam dan Positif tentang Jual Beli Akun Game Online

Berdasarkan hasil analisis tentang Jual Beli akun *game online Clash Of Clans* dalam perspektif Hukum Islam dan Positif diperoleh persamaan mengenai hukum dalam jual beli tersebut antara lain :

- a. Hukum Islam melarang adanya jual beli yang mengandung unsur gharar, riba, penjual dan pembeli dalam melakukan transaksi jual beli harus berlaku jujur, terbuka, sopan (beretika), dan mengatakan apa

adanya, serta bertanggung jawab. Sedangkan menurut Hukum Positif dalam UU No 11 tahun 2008 disebutkan pada Bab II Asas dan Tujuan Pasal 1 “Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik dilaksanakan berdasarkan asas kepastian Hukum, manfaat, kehati-hatian iktikad baik, dan kebebasan memilih teknologi atau netral teknologi”.

- b. Hukum Islam berdasarkan pada firman Allah SWT dalam Al-Quran mengenai dasar hukum jual beli terdapat dalam Qs. An-nissa ayat 29 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالِكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ
تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا
١٠١ (٢٩)

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

Sedangkan menurut Hukum Positif pada Bab V Tentang Transaksi Elektronik Pasal 17 Ayat 2 disebutkan bahwa para pihak yang melakukan Transaksi Elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat 1 wajib beritikad baik baik dalam melakukan interaksi dan atau pertukaran Informasi Elektronik dan atau dokumen elektronik selama transaksi berlangsung.¹⁰²

¹⁰¹ Departemen Agama RI, Al-Quran dan Terjemahan, QS. An-nissa ayat 29.

¹⁰² Undang-Undang nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Elektronik dan Informasi, Pasal 17 ayat 2

- c. Hukum Islam memperbolehkan ada jual beli apabila telah memenuhi rukun dan syarat sahnya jual beli. Sedangkan menurut Hukum Positif Berdasarkan dalam Undang-Undang Perlindungan Konsumen nomor 8 Tahun 1999 Pasal 2 yang menjelaskan bahwa “Perlindungan konsumen berasaskan manfaat, keadilan, keseimbangan, dan keselamatan konsumen, serta kepastian hukum”.¹⁰³
- d. Hukum Islam mengenai jual beli barang atau benda yang diperjual belikan dapat diketahui artinya bahwa barang atau benda yang akan diperjual belikan dapat diketahui banyaknya, beratnya, kualitasnya dan ukuran-ukuran lainnya. Maka tidak sah jual beli yang menimbulkan keraguan salah satu pihak atau jual beli yang mengandung penipuan.

Sedangkan menurut Hukum Positif pada Bab VII Tentang Perbuatan yang dilarang pasal 27 ayat 2 disebutkan bahwa “setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan atau mentransmisikan dan atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.”¹⁰⁴

D. Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Clash Of Clans

Berdasarkan hasil penelitian mengenai dampak yang ditimbulkan akibat keranjingan bermain game online clash of clans antara lain :

¹⁰³ Undang-Undang nomor 8 tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, Pasal 27 ayat 2

¹⁰⁴ Undang-Undang nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi Elektronik dan Informasi, Pasal 2.

a. Dampak Negatif

1. Kehilangan Waktu

Sejauh wajar dan normal, bermain *game* boleh dilakukan. Sebab naluri manusia, membutuhkan bermain dan melepaskan kepenatan hidup dengan menyalurkannya dengan bermain *game*. Tetapi, waktu, pikiran dan perasaan dihabiskan untuk *game* dan Sampai kemana-mana bicara *game* dan terus main *game* yang mengundang *mudharat* permainan ini tidak boleh dilakukan.

2. Kerusakan Otak

Berdasarkan penelitian bahwa orang yang main *game* 5 jam lebih perhari akan mengalami dampak negatif. Dalam pandangan umum medis disebutkan bahwa otak selalu menerima informasi secara konstan, termasuk saat bermain *game*. Imajinasi visual yang ada di *game* akan masuk ke dalam otak, sehingga halusinasi dari hasil bermain *game* itu akan keluar dari otak. Selain itu, otak akan sulit diajak memahami apa yang di luar *game*, sehingga wajar jika kemudian motivasi belajar pada pecandu *game* sangat rendah saat sekolah.¹⁰⁵

3. Menjadi pelupa

Berdasarkan hasil penelitian kepada narasumber mahasiswa jurusan Muamalah Fakultas Syariah angkatan tahun 2013 karena keranjingan bermain *game* online clash of clans lupa waktu belajar, beribadah, mengerjakan tugas, skripsi terbelengkalai, kuliah tertunda dan banyak ketinggalan mata kuliah.

¹⁰⁵ Hidayatullah, “Menghindari diri dari keranjingan COC” Diakses pada [https://www.hidayatullah.com/kajian/gaya-hidup-muslim/read/2016/04/22/93588/saatnya-menghindari-diri-dari-keranjingan -COC.html](https://www.hidayatullah.com/kajian/gaya-hidup-muslim/read/2016/04/22/93588/saatnya-menghindari-diri-dari-keranjingan-COC.html). diunduh pada tanggal 10 Juli 2017 pukul 20.00 wib.

4. Merusak panca indera mata

Radiasi yang disebabkan oleh pancaran sinar infra merah yang terdapat pada *handphone* mengakibatkan merusak kinerja mata saat melihat *handphone* terus menerus, penglihatan akan rabun.

5. *Handphone* cepat rusak

Handphone yang keseringan dipakai dan tidak pernah berhenti bermain *game online clash of clans* baterai cepat melemah dan rusak. Akibatnya membutuhkan dana lagi untuk membeli gadget yang baru.

6. Kouta cepat habis

Permainan *clash of clans* menghabiskan kouta banyak, semakin lama bermain maka kouta yang diambil cepat habisnya. Kesimpulannya terjadi pemborosan dalam pengeluaran keuangan hanya dihabiskan dengan bermain *game*.¹⁰⁶

b. Dampak positif dalam permainan *game online clash of clans* :

1. Bermain sambil berlatih untuk tetap bersabar

Berdasarkan permainan *game online clash of clans* terdapat *gold*, *elixir* dan *dark elixir* merupakan sebuah harta yang dimiliki oleh *base* atau desa yang akan dibangun. *Base* atau desa ini bisa diambil oleh pemain lain karena sedang *offline*. Tentunya perjuangan selama ini mengumpulkan harta menjadi sia-sia. Dan harus bersabar untuk mengumpulkan desa atau *base* dari awal. Kesimpulannya dalam permainan *game online* dituntut harus bersabar dalam meraih impian naik level selanjutnya.

¹⁰⁶ Hidayatullah, "Menghindari diri dari keranjang COC" Diakses pada <https://www.hidatullah.com/kajian/gaya-hidup-muslim/read/2016/04/22/93588/saatnya-menghindari-diri-dari-keranjang-COC.html>. diunduh pada tanggal 10 Juli 2017 pukul 20.00 wib.

2. Melatih dan membiasakan untuk berbagi dan saling memberi

Berdasarkan permainan *game online clash of clans* terdapat sebuah fitur “*donate*” hampir sama seperti menyumbang atau membantu base atau desa teman yang kalah dalam permainan. Kesimpulannya terdapat sisi positif bahwa dalam permainannya ini diajarkan untuk membantu teman dan suatu saat di dunia maya atau dunia nyata dapat terbiasa membantu sesama.

3. Melatih untuk tetap fokus dan berkonsentrasi

Sikap fokus adalah kunci utama dalam permainan *game online clash of clans* untuk dapat memenangkan pertempuran dalam permainan tersebut. Permainan *clash of clans* tidak bisa dimainkan dengan asal main saja dibutuhkan strategi dan konsentrasi dalam permainan agar menang dan naik kelevel selanjutnya.

4. Melatih kecerdasan dan mengatur pengeluaran

Game strategi pada umumnya memang menekankan pada sisi kecerdasan dan juga kecekatan. Cerdas dalam mengatur pengeluaran dan pasukan. Agar tidak kalah dalam permainan.

5. Mengajarkan tentang sebuah target

Target sangat penting dalam permainan *clash of clans* ini, sebelum melakukan serangan tentunya harus mempunyai target yang harus dicapai misalnya level tertinggi, mengalahkan musuh dan mengumpulkan harta dalam *base* atau desa.¹⁰⁷

¹⁰⁷ Hidayatullah, “*Menghindari diri dari keranjang COC*” Diakses pada <https://www.hidayatullah.com/kajian/gaya-hidup-muslim/read/2016/04/22/93588/saatnya-menghindari-diri-dari-keranjang-COC.html>.
diunduh pada tanggal 10 Juli 2017 pukul 20.00 wib.

Berdasarkan dampak positif dan negatif yang ditimbulkan disamping terdapat manfaat ada juga mudharatnya yaitu lebih mengutamakan dunia maya bermain game dan lebih melalaikan urusan beribadah misalnya sholat karena sudah keasikan bermain permainan *game online clash of clans* tersebut.





BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat beberapa kesimpulan dari penelitian Analisis Jual Beli Akun *Game Online Clash Of Clans* dalam Perspektif Hukum Islam dan Positif sebagai berikut :

1. Mekanisme Transaksi Jual beli yang dilakukan oleh mahasiswa dikalangan Mahasiswa Jurusan Muamalah Angkatan Tahun 2013 UIN Raden Intan Lampung diawali dengan kesenangan dalam bermain game kemudian gamer (sebutan untuk pemain *game*) dapat menjual akun *game online clash of clans* kepada pembeli. Kemudian akun *game online clash of clans* yang telah dimainkan ditentukan harga sesuai dengan spesifikasi level permainan semakin tinggi level permainan maka semakin mahal akun tersebut. Selanjutnya penjual menawarkan kepada pembeli yang berminat dengan sistem pembayaran melalui online (*transfer*) ataupun dengan secara langsung (*cash on delivery*). Transaksi terjadi ketika sudah ada kesepakatan antara kedua belah pihak.
2. Jual Beli akun *game online clash of clans* yang dilakukan oleh Mahasiswa Jurusan Muamalah Fakultas Syariah Angkatan Tahun 2013 UIN Raden Intan Lampung menurut Hukum Islam diperbolehkan adanya jual beli akun *game online* bahwasannya telah sesuai dengan prinsip-prinsip akad jual beli dalam Islam yaitu: tidak mengandung unsur gharar, tidak riba dan tidak ada unsur perjudian. Sedangkan pada menurut Hukum Positif dalam Undang-Undang tentang Perlindungan Konsumen dan Undang-Undang tentang Informasi Transaksi Elektronik bahwasannya jual beli seperti ini juga

diperbolehkan dilakukan apabila tidak ada unsur penipuan dan dapat merugikan konsumen.

B. SARAN

1. Kepada mahasiswa dikalangan UIN Raden Intan Lampung yang menggunakan akun *game online clash of clans* sebagai objek untuk melakukan jual beli agar lebih mengetahui tentang mekanisme Transaksi Jual beli Akun *Game Online Clash Of Clans* yang dilakukan harus cermat dan lebih berhati-hati dalam bertransaksi jual beli agar terhindar dari tindak kejahatan, serta mahasiswa yang melakukan transaksi jual beli terlebih dahulu harus mengetahui dengan baik bagaimana tata cara transaksi jual beli yang benar.
2. Mahasiswa Jurusan Muamalah Fakultas Syariah Angkatan Tahun 2013 UIN Raden Intan Lampung seharusnya menerapkan jual beli sesuai dengan perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif yang bertujuan agar tidak melakukan aktivitas jual beli yang dilarang dalam ajaran islam serta tidak merugikan oranglain dalam hal ini pihak konsumen. Sehingga dalam aktivitasnya untuk tetap konsisten dalam menerapkan etika-etika yang berlaku dalam bertransaksi jual beli. Agar usaha apapun yang dijalankan mendapatkan keberkahan dari Allah SWT.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Bassam, Abdullah bin Abdullah, Syariah Hadit's Pilihan Bukhari Muslim, Terjemahan : Kathur Suhardi. Jakarta : Darul Falah. 2004.
- Al-Jaziri, Abdurrahman. *Fiqh Empat Madzhab 6*. 2001. Jakarta : Darul Ulum Press.
- Anwar, Syamsul. *Hukum Perjanjian Syariah*. Semarang : CV. Toha Putra.
- A.Mas'adi, Gufron. *Fiqh Muamalah Kontekstual*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Burhan, Ashshofa. 2003. *Metodologi Hukum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cholid, Narbuko dan Abu Achmadi. 2009. *Metode-Metode Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahannya, Yayasan Penyelenggara Penerjemah Al-Qur'an*. Semarang : PT. Karya Toha Putra.
- Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. 2011. Jakarta: Pusat Bahasa. Gramedia.
- Dewi, Gemala. *Hukum Perikatan Islam di Indonesia*. 2005. Jakarta: Prenada Media.
- Djauwaini,Dimyauddin. *Pengantar Fiqih Muamalah*. 2008. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Faulidi Asnawi,Haris. *Transaksi Bisnis E-Commerce Perspektif Islam*. 2004. Yogyakarta: Magistra Insania Press.
- Haroen, Nasrun. *Fiqh Muamalah*. 2007. Jakarta : Gaya Media Pratama.

- Hasan, M.Ali. Berbagai Macam Transaksi dalam Islam. 2004. Jakarta: PT.Grafindo Persada.
- Irwantoni. *Buku Dasar Ilmu Hukum Seri Pengantar Ilmu Hukum*. 2009. Bandar Lampung: Puskima Fakultas Ushuluddin.
- Ismail, Muhammad Syah. *Fisafat Hukum Islam*.1999. Jakarta: Bumi Aksara.
- Khudori, Akhmad. *Kamus 3 Bahasa Arab – Inggris - Indonesia*. 1999. Surabaya: Fajar Mulya.
- K.Lubis, Suwardi. *Hukum Ekonomi Islam*.2000. Jakarta: Sinar Grafika.
- Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, Buku II pasaL 21 huruf J.
- Lexy J, Moeloers. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. 2004. Bandung: Raja Resda karya.
- Lukman Faurozi, Muhammad. Visi Al-Quran tentang Etika dan Bisnis. 2002. Jakarta : Saembadiniyah.
- Mardani, *Fiqh Syariah Ekonomi*, 2012. Jakarta : Kencana.
- Nasrun, Haroen. *Fiqh Muamalah*. 2007. Jakarta: Gaya Media Pratama.
- Nawawi, Ismail. *Fiqh Muamalah*. 2010. Surabaya : CV. Putra Media Nusantara.
- Rasyid, Sulaiman. *Fiqh Islam*. 1994. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Salim, Peter dan Yeni Salim. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Komtemporer*. 2011. Jakarta: Modern English Pers.
- Sabiq, Sayyid. *Fiqh Sunnah Juz 4*. 2009. Jakarta: PT. Pena Pundi Aksara.

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

Susiadi. *Metodologi Penelitian*. 2015. Bandar Lampung.

Syafei,Rachmat. *Fiqh Mu'amalah*. 2001. Bandung: PustakaSetia.

T.M Hasbi, Ash-Shiddiqi. *Hukum-Hukum Fiqh Islam*. 2001. Semarang: PT Pustaka Rizki Putra.

Undang-Undang No 8 Tahun 2008 tentang Informasi Teknologi dan Elektronik.

Undang No 11 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen.

Wasilah, Sri Huryati. *Akuntansi Syari'ah di Indonesia*. 2011. Jakarta : Salemba Empat.

Winarno, Surahmad. *Pengantar Penelitian Ilmiah*.1990. Bandung: Tarsito.

Zaidan, Abdul Karim. *Pengantar Studi Syari'at*. 2008. Jakarta : Robbani Press.

Sumber Internet:

Arif Hidayatullah, “ Tips dan Trik cara main COC”, tersedia di :
<http://belajar11.blogspot.co.id/2015/08/cara-bermain-clash-of-clans-coc-pemula.html>, diakses pada tanggal 30 maret 2017.

Jalan Tikus, “macam-macam pasukan yang ada di clash of clans”, tersedia di :
<https://JalanTikus.com/tips/macam-macam-pasukan-yang-ada-di-clash-of-clans.html>, diakses pada tanggal 15 Februari 2017 pukul 12:12 wib.

Share, “Fenomena Game Online Clash Of Clans Terpopuler”, tersedia di :

<https://www.otodidaxx.com/2015/05/hal-aneh-digame-clash-ofclans.html>, diakses pada tanggal 20 Februari 2017 pukul 12:00 wib.

Wikipedia, “pengertian game online clash of clans”, tersedia di :
<https://wikipedia.org/wiki/clash-of-clans.html>. Diakses pada tanggal 23 Februari 2017 pukul 12.00 wib.

Word Press, “Kiat Bermain Clash Of Clans”, tersedia di :
<https://tunniz.wordpress.com/2015/06/30/Kiat-bermain-coc-untuk-newbie,html>. Diakses pada tanggal 16 Maret 2017 pukul 16:00 wib.