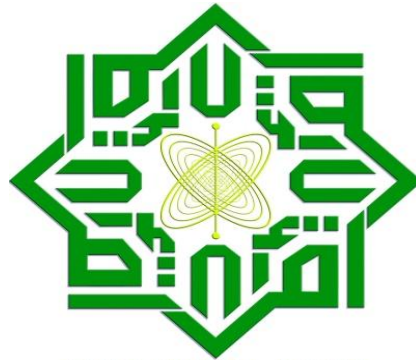


***VIRTUAL GOODS DALAM TRANSAKSI REAL MONEY TRADING DAN
MICROTRANSACTION DI GAME MOBILE LEGENDS PERSPEKTIF***

FIQH MUAMALAH

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Hukum (S.H)**



UIN SUSKA RIAU

OLEH :

**AULIA BELLA SUKMA
11820224786**

PROGRAM S1

PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH (MUAMALAH)

FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

1443 H/ 2022M

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “**VIRTUAL GOODS DALAM TRANSAKSI REAL MONEY TRADING DAN MICROTRANSACTION DI GAME MOBILE LEGENDS PERSFEKTIF FIQH MUAMALAH**” yang ditulis oleh:

Nama : Aulia Bella Sukma

NIM : 11820224786

Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah)

Dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasah Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, Juli 2022

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. H. Erman, M. Ag
NIP. 19751217 200112 1 003

Irfan Zulfikar, M. Ag
NIP. 19750521 200604 1 003

ABSTRAK

Aulia Bella Sukma (2022)

Virtual Goods Dalam Transaksi Real Money Trading dan Microtransaction Di Game Mobile Legends Perspektif Fiqh Muamalah

Skripsi ini dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi dan zaman yang telah mempengaruhi aspek perekonomian atau muamalah. Munculnya masalah-masalah baru yang patut menjadi perhatian untuk dibahas dalam ranah ilmu pengetahuan. Seperti yang menjadi objek dalam bermuamalah bukan lagi sekedar barang yang tampak dan bisa disentuh, melainkan barang virtual yang sudah menjadi objek utama pada transaksi modern masa ini.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana mekanisme *Real Money Trading* dan *Microtransaction*, dan bagaimana pandangan terhadap *Virtual Goods* menurut perspektif fiqh muamalah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan mekanisme *Real Money Trading* dan *Microtransaction* dan untuk menjelaskan tinjauan fiqh muamalah terhadap *Virtual Goods*. Jenis penelitian ini adalah penelitian studi pustaka (*library research*), yang bersifat deskriptif analisis. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah dengan mengumpulkan data-data yang diperoleh dan kemudian dianalisis secara menyeluruh sehingga terbentuk gambaran yang sistematis dan faktual.

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa, *Virtual Goods* dalam transaksi *Real Money Trading* dan *Microtransaction* di *Game Mobile Legends* ini tidak termasuk kedalam jual beli yang dilarang. Karena *virtual goods* merupakan harta yang memiliki nilai bagi suatu komunitas masyarakat yang berkecimpung dalam hal ini, kepemilikan harta yang memiliki nilai dan manfaat dianggap sah dan boleh dilandasi pada teori 'urf. Adapun dengan syarat dan rukun yang sudah terpenuhi pada *virtual goods* dalam transaksi RMT dan MTX maka jual beli ini sah dan boleh dilihat dari perspektif fiqh muamalah.

Kata Kunci: Fiqh Muamalah, *Virtual Goods*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji bagi Allah SWT, Rabb semesta alam, zat yang menurunkan Al-Qur'an kalamnya yang begitu indah dan membawa kemaslahatan bagi hamba-nya. Saat Al-Qur'an dibaca, maka menggetarkan hati dan menambah keimanan baik bagi yang membaca maupun yang mendengarkan. Sehingga memberikan kenikmatan Iman, Islam dan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dalam rangka memenuhi syarat untuk mencapai gelar Sarjana Hukum (S.H) pada Progam Studi Hukum Ekonomi Syari'ah (Muamalah) Fakultas Syari'ah dan Hukum Universitas Islam Negeri (UIN) Sultan Syarif Kasim Riau. Sholawat beserta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW sosok tauladan dalam berbicara dan berbuat. Merupakan wahyu Allah SWT yang diwahyukan kepada beliau, beserta para keluarga, sahabat, dan pengikutnya yang mudah-mudahan mendapat syafa'at di hari kiamat kelak. Alhamdulillah setelah dengan usaha, doa dan tawakal kepada Allah SWT akhirnya skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Dengan kerendahan hati yang terdalam penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bantuan, kerjasama, dorongan semangat, bimbingan, petunjuk dan juga nasihat dari berbagai pihak, yaitu :

1. Kepada seluruh keluarga besar tercinta penulis yakni Ayahanda tercinta Haironi, S.IP serta Ibunda tercinta Syafariah yang telah mencurahkan cinta dan kasih sayangnya dan juga senantiasa mendo'akan, serta memberikan dukungan baik berupa moril maupun materil sehingga penulis dapat sampai

pada tahap menyelesaikan studi. Serta kepada Adik-adikku tersayang Aura Fikri Mahardika, Afa Iqbal Hawari, Aunur Rofiq Baihaqi.

2. Bapak Prof. Dr. H. Hairunnas, M.Ag, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau beserta jajarannya.
3. Bapak Dr. Zulkifli, M.Ag selaku Dekan Fakultas Syari'ah dan Hukum beserta Bapak Dr. H. Erman, M.Ag sebagai Wakil Dekan I, Bapak Dr. H. Mawardi, S.Ag, M.Si sebagai Wakil Dekan II, Ibu Dr. Sofia Hardani, M.Ag sebagai Wakil Dekan III. Fakultas Syari'ah dan Hukum Universitas Islam Negeri (UIN) Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Bapak Ade Fariz selaku Ketua Jurusan Hukum Ekonomi Syari'ah (Muamalah), beserta Ibu Dra. Nurlaili, M.Si, selaku Sekretaris Jurusan Hukum Ekonomi Syari'ah (Muamalah) pada Fakultas Syari'ah dan Hukum Universitas Islam Negeri (UIN) Sultan Syarif Kasim Riau.
5. Bapak Dr. H. Erman, M.Ag dan Bapak Irfan Zulfikar, M.Ag, selaku Dosen Pembimbing dalam penulisan skripsi ini yang telah memberikan dukungan serta petunjuk untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Pimpinan dan Staf perpustakaan UIN Suska Riau, yang telah memberikan layanan dan menyediakan buku-buku referensi, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
7. Dosen Penasehat Akademik, Ibu Yuni Harlina, SHI, M.SY yang telah membimbing selama masa perkuliahan.
8. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Hukum Ekonomi Syari'ah (Muamalah) Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Suska Riau yang tidak dapat penulis

sebutkan namanya satu persatu. Terima kasih atas segala ilmu dan pengetahuan bermanfaat yang telah diberikan kepada penulis selama menuntut ilmu di UIN Suska Riau.

9. Teman-teman di Jurusan Hukum Ekonomi Syari'ah (Muamalah) khususnya Kelas Muamalah A Angkatan 2018.
10. Sera kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang secara langsung maupun tidak langsung telah memberikan dukungan dan bantuannya kepada penulis.

Akhirnya penulis berterima kasih dan mendoakan semoga Allah SWT membalas dengan balasan yang setimpal. Sebagai karya ilmiah penulis sadar terhadap ketidaksempurnaan baik dari segi isi maupun sitematika, dengan segala kerendahan hati penulis sangat berharap kritikan dan saran yang membangun sebagai acuan bagi penulis untuk berkarya lebih baik lagi untuk masa mendatang. Minimal karya ini bisa menjadi kontribusi positif terhadap pengembangan ilmu pengetahuan terkhusus bagi penulis sendiri.

Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Pekanbaru, Juli 2022

Penulis

AULIA BELLA SUKMA
NIM.11820224786

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	2
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	8
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	8
BAB II TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Kerangka Teoritis.....	10
1. Akad	10
2. Konsep Jual Beli.....	21
3. Jual Beli yang Dilarang	33
4. Tadlis, Gharar, Maisir dan Riba	40
5. ‘Urf (Adat Istiadat).....	49
6. Hak dan Harta.....	55
B. Tinjauan Peneliti Terdahulu.....	60
BAB III METODE PENELITIAN	63
A. Jenis Penelitian.....	63
B. Pendekatan Penelitian	63
C. Sumber Data.....	63
D. Teknik Pengumpulan Data.....	64
E. Teknik Analisis Data.....	64
F. Metode Penulisan	65
G. Sistematika Penulisan	65

BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN	67
A. Transaksi <i>Real Money Trading</i> dan <i>Microtransaction</i> di <i>Game Mobile Legends</i>	67
B. Tinjauan Fiqh Muamalah Terhadap <i>Virtual Goods</i> Pada Transaksi <i>Real Money Trading</i> dan <i>Microtransaction</i> di <i>Game Mobile Legends</i>	88
BAB V PENUTUP.....	96
A. Kesimpulan	96
B. Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA	99

DAFTAR TABEL

TABEL IV.1	Daftar Harga Diamond Pada Mobile Legends Store.....	79
TABEL 1V.2	Daftar Harga Diamond Mobile Legends Di Codashop.....	80
TABEL IV.3	Daftar Harga Diamond Mobile Legends Di Tokopedia.....	82
TABEL IV.4	Daftar Harga Diamond Mobile Legends Di Shopee.....	83
TABEL IV.5	Daftar Harga Diamond Mobile Legends Di Unipin.....	84
TABEL IV.6	Daftar Harga Diamond Mobile Legends Di Dunia Games.....	86

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Fiqih Islam mengatur seluruh aspek hidup baik yang berkaitan dengan individu, keluarga, masyarakat, atau yang berhubungan dengan negara dan hubungan bilateralnya baik ketika dalam keadaan damai atau perang yang tujuan akhirnya adalah untuk membuat bahagia seluruh umat manusia di dunia dan akhirat.¹

Dengan demikian dapat kita pahami, bahwa fiqih Islam merupakan suatu aturan yang mengatur seluruh aspek kehidupan seluruh umat manusia, baik di dunia maupun akhirat.

Salah satu aspek hidup yaitu bermuamalah, muamalah adalah segala peraturan yang diciptakan Allah untuk mengatur hubungan manusia dengan manusia lain dalam hidup dan kehidupan.²

Pengertian muamalah dapat dilihat dari segi bahasa dan istilah. Menurut bahasa muamalah berasal dari kata *يعامل – عامل* yang artinya saling bertindak, saling berbuat, dan saling mengamalkan. Menurut istilah dalam arti luas muamalah adalah aturan-aturan (hukum) Allah untuk mengatur manusia

¹ Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Fiqh Muamalat Sistem Transaksi Dalam Fiqh Islam*, (Jakarta: Amzah, 2010), h. 6.

² Abdul Rahman Ghazaly, dkk., *Fiqh Muamalat*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2010), h. 3

dalam kaitannya dengan urusan duniawi dalam pergaulan sosial. Muamalah dalam artian sempit ialah aturan-aturan Allah yang waib ditaati yang mengatur hubungan manusia dengan manusia dalam kaitannya dengan cara memperoleh dan mengembangkan harta benda.³

Adapun salah satu bentuk muamalah ialah jual beli, jual beli sendiri secara bahasa berarti memindahkan hak milik terhadap benda dengan akad saling mengganti. Adapun makna jual beli menurut istilah ada beberapa definisi salah satunya yang disebutkan oleh Syaikh Al-Qalyubi dalam Hasyiyah-nya bahwa: “Akad saling mengganti dengan harta yang berakibat kepada kepemilikan terhadap satu benda atau manfaat untuk tempo waktu selamanya dan bukan untuk bertaqarrub kepada Allah.”⁴

Sebagian ulama juga mendefinisikan jual beli secara syari’i sebagai akad yang mengandung sifat menukar satu harta dengan harta yang lain dengan cara khusus.⁵

Jual beli juga telah di syariatkan di dalam Al-Qur’an seperti dalam penggalan surat Al-Baqarah ayat 275 Allah SWT berfirman:

وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا

“Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba”. (Q.S.

Al-Baqarah/2: 275)

Setiap orang yang berada di ruang lingkup usaha atau jual beli patutnya mengetahui hal-hal yang dapat mengakibatkan jual beli itu sah atau

³ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), h. 1.

⁴ Abdul Aziz Muhammad Azam, *op. cit.*, h. 24.

⁵ *Ibid.*, h. 25.

tidak fasid (rusak). Hal ini bertujuan agar proses muamalah yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan benar serta segala hal yang dapat merusaknya bisa dihindari.

Adapun jual beli yang sempurna menurut syariat dalam Islam ialah yang semua rukun dan syarat jual beli terpenuhi. Jual beli yang dibolehkan dalam Islam ialah jual beli yang saling menguntungkan dua belah pihak penjual maupun pembeli dan terhindar dari praktik riba. Jual beli ini bisa dilakukan di pasar maupun di toko ataupun dimana saja tempat yang memungkinkan untuk melakukan transaksi jual beli.

Konsep penetapan harga dalam Islam sesuai dengan *Maqashid al-Syari'ah*, yaitu merealisasikan kemaslahatan dan menghindari kerusakan diantara manusia. Penentuan harga menjadi suatu keharusan dengan alasan menegakkan kemaslahatan manusia dengan memerangi distorsi pasar (memerangi kerusakan yang terjadi di lapangan).⁶

Dalam konsep Islam, prinsip yang terpenting ialah harga ditentukan oleh keseimbangan permintaan dan penawaran. Keseimbangan ini terjadi apabila antara penjual dan pembeli bersikap saling merelakan.⁷

Berkembangnya teknologi dan zaman membuat perkembangan terhadap jual beli juga dimana yang menjadi objek dalam transaksi bermuamalah juga sudah berkembang jauh yakni sudah sampai kepada barang-barang digital atau virtual. Barang digital ini sudah menjadi rahasia

⁶ Supriadi Muslimin, dkk., *Konsep Penetapan Harga Dalam Perspektif Islam*, Al-Azhar Journal of Islamic Economics, 2020, vol. 2 (1), h. 7.

⁷ *Ibid.*, h. 7.

umum bahwa bagi sebagian kelompok merupakan suatu kebutuhan yang mereka sanggupi untuk memenuhinya.

Transaksi jual beli online juga bisa disamakan dengan jual beli saham, yaitu sebuah transaksi jual beli di mana barang tidak ada pada saat terjadinya transaksi tersebut yang apabila dilihat pada hukum asalnya itu dilarang oleh agama. Adapun jual beli saham merupakan pengecualian dari hukum asal tersebut yang mana sistem jual beli saham dihukum sah secara syar'i karena ada kemaslahatan yang ingin di pertahankan.⁸

Apabila jual beli online diqiyaskan kepada jual beli saham maka analogi hukumnya sama yakni boleh, namun secara faktual yang terjadi dilapangan adanya penipuan maupun kecurangan yang dialami oleh konsumen serta jual beli online ini seolah-olah menafikan adanya hak khiyar dalam jual beli yang dianjurkan oleh agama ketika terjadi ketidak cocokan antara pesanan dengan barang yang dikirim. Dari sinilah konsep dan teori *maalaatul af' aal* perlu diikutkan dalam menjawab problematika tersebut, dengan demikian bisa dikatakan bahwa transaksi jual beli online tidak sepenuhnya dibolehkan dalam agama, meskipun secara hukum asal bisa dibolehkan tetapi tidak menutup kemungkinan untuk dilarang apabila ada alasan yang menguatkan.⁹

Putusan oleh Majma' Al Fiqh Al Islami (Divisi Fiqh OKI) keputusan no.25 (3/6) tahun 1990, yang berbunyi "Apabila akad terjadi antara dua orang yang berjauhan tidak berada dalam satu majlis dan pelaku transaksi, satu dengan lainnya tidak saling melihat, tidak saling mendengar rekam

⁸ Helmi Basri, *Teori Maalaatul Af' Aal*, (Jakarta: Kencana, 2021), h. 76.

⁹ *Ibid.*, h. 77.

transaksinya, dan media antara mereka adalah tulisan atau surat atau orang suruhan, hal ini dapat diterapkan pada faksimili, teleks, dan layar komputer (internet). Maka akad berlangsung dengan sampainya ijab dan qabul kepada masing-masing pihak yang bertransaksi. Bila transaksi langsung dalam satu waktu sedangkan kedua belah pihak berada di tempat yang berjauhan, hal ini dapat diterapkan pada transaksi melalui telepon, maka ijab qabul yang terjadi adalah langsung seolah-olah keduanya berada dalam satu tempat.”¹⁰

Adapun dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi serta modernisasi yang terjadi saat ini, praktik jual beli pun juga telah berkembang seperti jual beli online dengan media elektronik. Transaksi seperti ini telah banyak dilakukan pada masyarakat karena mempermudah dan efisien. Tentunya yang menjadi objek dalam jual belipun meluas tidak hanya pada kebutuhan pokok saja, melainkan kebutuhan-kebutuhan tambahan yang digunakan untuk pemuas keinginan atau kegemaran dalam hal tertentu, seperti item-item seperti skin dan lainnya yang terdapat di dalam sebuah *game*.

Di Indonesia sendiri banyak yang mengambil kesempatan dan menjadikan *game online* sebagai bisnis untuk meraup keuntungan. Tidak hanya sebagai hiburan semata namun dewasa ini banyak orang yang menjadikan *game* sebagai pekerjaan seperti para streamer, para penjoki *leveling* akun, serta *online shop* yang menjual *gold/diamond* atau sejenisnya yang merupakan mata uang pada *game* tertentu.

¹⁰ Munir Salim, *Jurnal Jual Beli Secara Online Menurut Pandangan Hukum Islam*, 2017, vol. 6 (2). h. 378.

Real Money Trading atau (RMT) dalam game online ialah transaksi jual beli item game dengan uang asli. RMT juga bisa mencakup transaksi jual beli mata uang yang berlaku di dalam game. *Real Money Trading* dilakukan antara sesama player dalam suatu *game*.

Direktur Pusat Pengembangan *Digital University of Manchester*, Ricard Heeks, melakukan penelitian mendalam tentang RMT pada tahun 2010. Ia berkesimpulan bahwa industri ini punya sejarah yang serupa dengan transaksi jual beli di dunia nyata yakni bermula dari barter.¹¹

Dari sekian banyaknya *game online* yang banyak diminati masyarakat Indonesia, *game Mobile Legends* cukup terkenal diberbagai kalangan masyarakat di Indonesia mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. *Game* ini sangat aktif dalam membuat berbagai event dan melakukan kegiatan *Real Money Trading*, maupun *Microtransaction*.

Adapun objek yang dijual dalam *game Mobile Legends* ini antara lain:

1. Diamond mata uang utama dalam *game* ini dan CoA (Cristal of Aurora) mata uang kedua. Adapun 50 diamond dengan harga Rp. 15.000, hingga 5000 diamond dengan harga Rp. 1.499.000.

Adapun CoA monthly pass seharga Rp. 99.000 yang akan mendapatkan kurang lebih 1.050 CoA untuk sebulan.

2. Hero atau karakter yang digunakan untuk bermain di dalam *game*.
3. Pakaian (skin) atau outfit yang digunakan oleh karakter sebagai tambahan *power* dan keindahan pada efek skill yang dikeluarkan oleh karakter.

¹¹ Admin itemku, "Meraup Untung dari Item Virtual" artikel dari <https://itemku.com/blog/sejarah-real-money-trading>. Diakses pada 29 Oktober 2021

4. Item kartu ganti nama dan negara serta emote atau animasi seperti stiker.
5. Starlight member ialah fitur premium di *mobile legends*, yang memberi keuntungan dan hak istimewa dari berlangganan pada fitur ini ialah mendapatkan skin starlight yang kalian pilih dan akses bebas pada beberapa hero serta akses skin lainnya mendapatkan border dan juga efek *recall* yang bisa dinikmati selama sebulan.
6. Season Pass/Twilight Pass juga fitur yang juga memberikan hak istimewa kepada pengguna.
7. Jasa joki atau leveling akun oleh para *player* yang bisa dibilang cukup profesional untuk mendapatkan keuntungan.

Adapun permasalahan-permasalahan yang mungkin dapat muncul pada penelitian ini antara lain ialah bagaimana praktik jual beli dengan sistem *real money trading* dan *microtransaction*, jenis akad seperti apa yang sesuai digunakan, objek yang diperjual belikan, manfaat dari objek yang di perjual belikan, apakah jual beli ini mengandung unsur tipuan (*gharar*) atau tidak serta bagaimana muamalah melihat praktik jual beli seperti ini.

Dari pemaparan di atas, penulis tertarik meneliti tentang kebendaan virtual, dengan judul penelitian: **“Virtual Goods Dalam Transaksi Real Money Trading Dan Microtransaction Di Game Mobile Legends Perspektif Fiqh Muamalah.”**

Kajian skripsi ini dapat memberikan wawasan mengenai konteks kebendaan virtual dalam transaksi *real money trading* dan *microtransaction* pada *game online* jika dilihat menurut perspektif fiqh muamalah.

B. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat terarah sesuai dengan judul di atas maka penulis hanya memfokuskan kepada:

1. Mekanisme praktik *Real Money Trading* dan *Microtransaction* di game *Mobile Legends*
2. Tinjauan fiqh muamalah terhadap *virtual goods* dalam transaksi *Real Money Trading* dan *Microtransaction* di game *Mobile Legends*

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas penulis memfokuskan rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana praktik *Real Money Trading* dan *Microtransaction* di game *Mobile Legends*?
2. Bagaimana tinjauan fiqh muamalah terhadap *virtual goods* dalam transaksi *Real Money Trading* dan *Microtransaction* di game *Mobile Legends*?

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas maka secara umum mempunyai tujuan dan kegunaan dalam penulisan skripsi ini antara lain:

a. Tujuan Penelitian ini adalah:

- 1) Untuk mengetahui mekanisme dari transaksi *Real Money Trading* dan *Microtransaction* di game *Mobile Legends*

- 2) Untuk mengetahui tinjauan fiqh muamalah terhadap *virtual goods* dalam transaksi *Real Money Trading* dan *Microtransaction* di game *Mobile Legends*

b. Sedangkan kegunaan dari penelitian ini adalah:

- 1) Penulis berharap hasil penelitian ini dapat menjadi sumbangan bagi khazanah keilmuan di Fakultas Syariah (Muamalah) dan mahasiswa serta masyarakat pada umumnya terhadap pemahaman mengenai keperluan praktis penelitian.
- 2) Untuk melengkapi tugas-tugas penulis sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana hukum pada Fakultas Syari'ah dan Hukum di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- 3) Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memperkaya khazanah, intelektual dan menambah wawasan dan cakrawala berfikir serta sebagai bahan bacaan yang baik bagi penulis maupun bagi mahasiswa.

BAB II

TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoritis

1. Akad

Akad dilihat dalam Kamus Bahasa Umum Indonesia, memiliki arti janji, perjanjian, kontrak. Akad juga bisa disebut dengan kontrak yang mempunyai makna: perjanjian, menyelenggarakan perjanjian (dagang, bekerja, dan lain sebagainya). Dalam Kamus Lengkap Ekonomi ditetapkan bahwa kontrak (*contract*) merupakan suatu perjanjian legal yang bisa dikerjakan antara dua pihak atau lebih. Suatu kontrak mencakupi kewajiban untuk kontraktor yang bisa ditetapkan secara lisan maupun tertulis.¹²

Sedangkan dalam bahasa Arab, akad berasal dari kata: *'aqada-ya'qidu-aqdan*, yang sinonimnya adalah:

- 1) *Ja'ala 'uqdatan*, yang artinya menjadikan ikatan.
- 2) *Akkada*, yang artinya memperkuat.
- 3) *Lazima*, yang artinya menetapkan.

Akad ini bisa juga diartikan sebagai *al-aqdatun* yang artinya sambungan dan *al-ahdun* yang artinya janji. Adapun menurut syariat, akad merupakan salah satu cara untuk memperoleh harta dalam kehidupan sehari-hari. Akad merupakan cara yang diridhai Allah dan harus

¹² Akhmad Farroh Hasan, *Fiqh Muamalah Dari Klasik Hingga Kontemporer*, (Malang: UIN Maliki Press, 2018), h. 22.

diterapkan dalam bermuamalah. Sebagaimana firman Allah SWT dalam Surah Al-Maidah ayat 1:¹³

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا أَوْفُوا بِالْعُقُودِ

“Hai orang-orang yang beriman, penuhilah akad-akad itu...”

Ali Atabik dan Ahmad Zuhdi Muhdlor dalam Kamus Kontemporer Arab-Indonesia memberi arti bahwa kata akad عقد berasal dari mashdar ربط اي عقدة yang artinya mengikat, menyimpulkan dan menggabungkan. Selain itu juga mempunyai arti الاتفاق والعهد (persepakatan, perjanjian, kontrak). Demikian juga Wahbah Al Zuhaili mendefinisikan akad sebagai dibawah ini:¹⁴

الربط بين أطراف الشيء سواء أكان ربطاً حسيماً أم معنوياً من جانب أو من جانبي

“Ikatan antara dua hal, baik ikatan seteknik khissy (nyata/fisik) maupun ikatan seteknik ma'nawi (abstrak/psikis), dari satu sisi ataupun dua sisi”.

Menanggapi pengertian akad menurut bahasa dapat dipahami bahwa akad atau ijab qabul adalah perbuatan atau pernyataan yang bertujuan untuk menunjukkan suatu keridhoan dalam bertransaksi diantara dua orang atau lebih, sehingga terhindar dari suatu ikatan yang tidak berdasarkan syara'. Ikatan tersebut berlangsung antara kedua belah pihak, salah satu pihak menyatakan *ijab* dan pihak satunya lagi menyatakan *qabul*, yang kemudian timbul akibat hukum berupa hak dan kewajiban antara dua belah

¹³ Syaikh, dkk, *Fikih Muamalah*, (Yogyakarta: K-Media, 2020), h. 22

¹⁴ Akhmad Farroh Hasan, *loc.cit.*, h. 22.

pihak.¹⁵ Dari keterangan diatas bisa dipahami bahwa akad ialah suatu perjanjian atau kesepakatan antara pihak-pihak yang membuat perjanjian atas suatu objek yang mana dilafadzkan dalam bentuk ijab dan qabul.

Adapun persoalan muamalah didalamnya tidak dapat dipisahkan dari akad (transaksi) karena dengan adanya akad tersebut kedua belah pihak tersebut terikat secara hukum dalam bermuamalah yang dalam praktiknya terbagi menjadi lima macam.

- 1) Akad mu'awadhah, yaitu setiap akad yang mencakup serah terima maupun timbal balik yang dilakukan oleh kedua belah pihak. Misalnya *al bai'* atau jual beli, akad ijarah (sewa menyewa dan upah mengupah) dan lainnya.
- 2) Akad tabarru', yakni akad yang mencakup derma (pemberian) satu pihak ke pihak yang lainnya tanpa ada pengganti atau timbal balik. Misalnya hibah, wasiat dan sedekah.
- 3) Akad irfaq, yakni setiap akad yang tujuannya memberi manfaat atau menolong, tidak ada tukar menukar. Misalnya qiradh (utang), ariyah (pinjaman).
- 4) Akad tausiq, yaitu akad yang tujuannya menguatkan mengokohkan hak. Misalnya rahn (gadai), kafalah dan nikah.
- 5) Akad amanah, yaitu akad yang dasarnya kepercayaan. Misalnya wadhi'ah atau titipan.

Syarat-Syarat dan Rukun Akad

¹⁵ Syaikh, dkk, *op.cit.*, h.23

Syarat dalam akad diantaranya ialah:

- a. Yang dijadikan objek akad bisa menerima hukumnya.
- b. Akad tersebut hendaknya diizinkan oleh syara', dikerjakan oleh orang yang memiliki hak mengerjakannya, walaupun dia bukan aqid yang memiliki barang.
- c. Janganlah akad itu yang dilarang oleh syara', seperti jual beli mulasamah. Akad bisa memberikan faedah, sehingga tidaklah sah bila *rahn* (gadai) dianggap sebagai imbalan amanah (kepercayaan).
- d. Ijab itu berjalan terus, tidak dicabut sebelum terjadi qabul. Maka apabila orang berijab menarik kembali ijabnya sebelum qabul maka batallah ijabnya.
- e. Ijab dan qabul harus bersambung, sehingga bila seseorang yang berijab telah berpisah sebelum adanya qabul, maka ijab tersebut menjadi batal.¹⁶

Rukun akad diantaranya ialah:

- a. *Al-'Aqid* ialah orang yang melakukan akad atau orang yang berakad. Secara umum *aqid* disyaratkan harus ahli dan memiliki kemampuan untuk melakukan akad atau mampu menjadi pengganti orang lain jika ia menjadi wakil. '*Aqid* terdiri dari dua pihak yakni, penjual (*bai*') dan pembeli (*musytari*). Ulama Malikiyah dan Hanafiyah mensyaratkan aqid harus berakal, sudah mumayyiz, dan anak yang agak besar yang pembicaraan dan jawaban yang ia lontarkan dapat dipahami serta

¹⁶ Akhmad Farroh Hasan, *op.cit.*, h. 24

berumur minimal 7 tahun. Ulama Syafi'iyah dan Hambali mensyaratkan *aqid* harus *baligh*, berakal, mampu memelihara agama dan hartanya.

- b. *Ma'qud alaih* (sesuatu yang diakadkan) ialah objek akad atau benda-benda yang dijadikan akad yang bentuknya tampak dan membekas. Barang tersebut dapat berbentuk harta benda, seperti barang dagangan, benda bukan harta, seperti akad dalam pernikahan, dan dapat berbentuk suatu kemanfaatan, seperti dalam masalah upah-mengupah dan lain-lain. Dalam Islam, tidak semua bisa dijadikan objek akad, misalnya minuman keras. Oleh karena itu, fuqaha menetapkan lima syarat dalam objek akad berikut ini:¹⁷

- 1) *Ma'qud alaih* (barang) harus ada ketika akad

Berdasarkan syarat ini, barang yang tidak ada ketika akad tidak sah dijadikan objek akad, seperti jual beli sesuatu yang masih dalam tanah atau menjual anak kambing yang masih dalam kandungan induknya. Namun diantara para ulama terjadi perbedaan pendapat tentang akad atas barang yang tidak tampak. Ulama Syafi'iyah dan Hanafiyah melarang secara mutlak berbagai urusan atau barang apa saja yang tidak tampak, kecuali dalam beberapa hal, seperti upah-mengupah, menggarap tanah, dan lainnya.

Berkenaan dengan syarat ini, ulama Malikiyah hanya menetapkan pada akad yang bersifat derma (*tabarru'*) seperti hibah,

¹⁷ Syaikh, dkk, *op.cit.*, h.27

sedekah dan lainnya, mereka tidak mensyaratkannya. Ulama Hanabilah tidak menggunakan syarat ini, tetapi menganggap cukup atas larangan-larangan syara' terhadap beberapa akad. Sebenarnya dalam beberapa hal syara' membolehkan jual beli atas barang yang tidak ada, seperti menjual buah-buahan yang masih dipohon setelah tampak buahnya.

Diantara ketentuan yang masih berkolerasi dengan jual beli buah-buahan yang masih di tanah. Ulama bersepakat tidak membolehkan penjualan buah-buahan atau tanaman apabila belum ada buahnya sebab Rasulullah SAW melarang hal ini sampai tampak buahnya. Diperbolehkan apabila bermanfaat secara sempurna bagi kedua belah pihak, Ulama Malikiyah dan Muhammad Ibnu Hasan membolehkannya walaupun kemanfaatan bagi kedua belah pihak tidak sempurna. Adapun ulama Syafi'iyah, Abu Hanifah, Abu Yusuf melarangnya sebab tidak tampak manfaatnya, padahal kemanfaatan ini sangat dituntut. Jika dalam satu kebun atau pohon sebagian tampak baik dan sebagian lainnya jelek, maka dibolehkan bertransaksi untuk barang yang baik saja.

2) *Ma'qud alaih* harus *masyru'* (sesuai ketentuan *syara'*)

Ulama fiqh sepakat bahwa barang yang dijadikan akad harus sesuai dengan ketentuan *syara'*, oleh karena itu dipandang tidak sah akad atas barang yang diharamkan *syara'* seperti bangkai, minuman keras dan lainnya.

3) Dapat diberikan waktu akad

Ulama fiqh bersepakat bahwa barang yang dijadikan akad harus dapat diserahkan ketika akad. Dengan demikian, *ma'qud alaih* yang tidak diserahkan ketika akad, seperti jual beli burung yang ada di udara, harta yang sudah diwakafkan dan lain-lain, tidak dipandang terjadi akad. Akan tetapi, dalam akad *tabarru'* (derma) menurut Imam Malik dibolehkan, seperti hibah atas barang yang kabur, sebab pemberi sudah berbuat kebaikan sedangkan yang diberi tidak mengharuskannya untuk mengganti dengan sesuatu, sehingga tidak terjadi percekocokan.

4) *Ma'qud alaih* harus diketahui oleh kedua pihak yang akad

Ulama fiqh menetapkan bahwa *ma'qud alaih* harus jelas diketahui oleh dua pihak yang akad. Larangan sunah sangat jelas dalam jual beli *gharar* (barang yang samar yang mengandung penipuan), dan barang yang tidak diketahui oleh pihak yang berakad.

5) *Ma'qud alaih* harus suci

Ulama selain Hanafiyah menerangkan bahwa *ma'qud alaih* harus suci, tidak najis dan mutanajjis (terkena najis). Maksudnya *ma'qud alaih* yang dapat dijadikan akad adalah segala sesuatu yang suci, yakni yang dapat dimanfaatkan menurut syara'. Oleh karena itu anjing, bangkai, darah dan lain-lain tidak boleh diperjual belikan. Ulama Hanafiyah tidak menetapkan syarat diatas, oleh karena itu mereka membolehkan bulu binatang, kulit bangkai untuk dimanfaatkan. *Ma'qud alaih* yang

mereka larang untuk dijadikan akad ialah yang jelas dilarang *syara'*, seperti anjing, khamar, bangkai, dan lain-lain.

- c. *Shighat* ialah *ijab qabul*, *ijab* ialah ungkapan yang pertama kali dilontarkan oleh salah satu pihak yang akan mengerjakan akad sementara *qabul* adalah pernyataan pihak kedua guna menerimanya.

Pengertian *ijab qabul* juga bisa diartikan sebagai bertukarnya sesuatu dengan yang lain sehingga penjual dan pembeli dalam membeli sesuatu terkadang tidak berhadapan langsung, misalnya berlangganan majalah, pembeli mengirim uang melalui pos wesel dan pembeli menerima majalah tersebut dari kantor pos.¹⁸

Berdasarkan pendapat ulama fiqh dalam *ijab qabul* ada beberapa syarat yang harus dikerjakan, diantaranya:¹⁹

- 1) Adanya kejelasan maksud antara kedua belah pihak.
- 2) Adanya kecocokan antara *ijab* dan *qabul*.
- 3) Adanya satu majlis akad dan adanya kesepakatan antara kedua belah pihak, tidak mengindikasikan penolakan dan pembatalan dari keduanya.
- 4) Menggambarkan kesungguhan keinginan dari pihak-pihak yang bersangkutan, tidak terpaksa, dan tidak karena ditakut-takuti atau diancam oleh orang lain sebab dalam jual beli mesti saling merelakan.

Adapun terkait dengan teknik ungkapan dalam berakad, yaitu:

¹⁸ Suhendi Hendi, *Fiqh Muamalah*, (Bandung: PT Raja Grafindo Persada, 1997), h. 47.

¹⁹ Akhmad Farroh Hasan, *op.cit.*, h. 25.

- 1) Dengan teknik tulisan atau kitabah, contohnya dua *aqid* berjauhan lokasinya maka ijab qabul boleh dengan kitabah atau tulisan.
- 2) Isyarat, untuk orang tertentu akad atau ijab qabul tidak bisa dilaksanakan dengan tulisan maupun lisan, contohnya pada orang bisu yang tidak bisa baca dan tulis, maka orang tersebut berakad dengan isyarat.
- 3) Perbuatan, contohnya pembeli memberikah saejumlah uang lalu penjual menyerahkan barang kepada pembeli.
- 4) Lisan

Ijab qabul akan dinyatakan batal apabila:

- 1) Penjual menarik kembali ucapannya sebelum ada qabul dari pembeli.
- 2) Adanya penolakan ijab qabul dari pembeli.
- 3) Berakhirnya majlis akad jika kedua pihak belum melakukan kesepakatan, namun dua-duanya telah berpisah dari majlis akad berarti ijab dan qabul dipandang batal.
- 4) Kedua pihak atau salah satu, hilang kesepakatannya sebelum terjadi kesepakatan.
- 5) Rusaknya objek transaksi sebelum terjadinya qabul atau kesepakatan.

Macam-Macam Akad

Jika dilihat dari keabsahannya menurut ulama fiqh akad terbagi menjadi dua yakni akad shahih dan akad tidak shahih, sebagai berikut:

a. Akad Shahih

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

- 1) Akad nafiz (sempurna untuk dilaksanakan), adalah akad yang dilangsungkan dengan memenuhi rukun dan syaratnya dan tidak ada penghalang untuk melaksanakannya.
- 2) Akad mawaquf adalah akad yang dilakukan seseorang yang cakap bertindak hukum, tetapi ia tidak memiliki kekuasaan untuk melangsungkan dan melaksanakan akad ini, seperti akad yang dilangsungkan oleh anak kecil yang mumayyiz.

Jika dilihat dari sisi mengikat atau tidaknya akad shahih itu, para ulama fiqh membaginya kepada dua macam, yaitu:

- 1) Akad yang bersifat mengikat bagi pihak-pihak yang berakad, sehingga salah satu pihak tidak boleh membatalkan akad itu tanpa seizin pihak lain, seperti akad jual beli dan sewa-menyewa.
- 2) Akad yang bersifat tidak mengikat bagi pihak-pihak yang berakad, seperti akad al-wakalah (perwakilan), al-ariyah (pinjam meminjam), dan al-wadia'ah (barang titipan).

b. Akad tidak Shahih

Ialah akad yang terdapat kekurangan dalam rukun atau syarat-syaratnya, sampai seluruh dampak hukum akad itu tidak berlaku dan tidak mengikat pihak-pihak yang berakad. Akad tidak shahih ini dibagi oleh ulama Hanafiyah dan Malikiyah menjadi dua macam, yaitu sebagai berikut:

- 1) Akad bathil ialah akad yang tidak memenuhi salah satu rukunnya atau ada larangan langsung dari syara'. Misalnya objek jual beli tidak jelas, atau adanya unsur tipuan, menjual ikan yang masih di dalam laut, atau salah satu pihak tidak cakap bertindak hukum.
- 2) Akad fasid ialah akad yang pada dasarnya di syariatkan, namun sifat yang diakadkan tidak jelas. Misalnya memasarkan rumah atau kendaraan yang tidak diperlihatkan tipe, jenis dan format rumah yang akan dijual, atau tidak disebut brand kendaraan yang akan dijual, sehingga memunculkan perselisihan antara penjual dan pembeli. Ulama fiqh menyatakan bahwa akad bathil dan akad fasid mengandung esensi yang sama, yaitu tidak sah dan akad itu tidak menyebabkan hukum apapun.²⁰

Berakhirnya Akad

Akad selesai disebabkan oleh sejumlah hal, diantaranya ialah sebagai berikut:

- a. Berakhirnya masa berlaku akad tersebut, apabila akad tersebut tidak mempunyai tenggang waktu.

²⁰ *Ibid.*, h. 27.

- b. Dibatalkan oleh pihak-pihak yang berakad, apabila akad tersebut tidak mengikat.
- c. Dalam akad yang sifatnya mengikat, suatu akad bisa dianggap selesai jika:
 - 1) Jual beli yang dilakukan fasad, seperti terdapat unsur-unsur tipuan salah satu rukun atau syaratnya tidak terpenuhi.
 - 2) Berlakunya khiyar syarat, aib atau rukyat.
 - 3) Akad itu tidak dilakukan oleh salah satu pihak.
 - 4) Salah satu pihak yang mengerjakan akad meninggal dunia.

2. Konsep Jual Beli

Salah satu aspek hidup ialah bermuamalah, muamalah berupa segala peraturan yang telah Allah ciptakan agar manusia bisa mengatur hubungan mereka satu sama lain dalam kehidupan. Adanya aturan-aturan yang telah Allah tetapkan ini bertujuan untuk mempermudah seorang muslim dalam menjalani kegiatan sehari-hari agar mereka mempelajari serta meninggalkan hal-hal yang bersifat tercela dalam berhubungan sosial. Adapun salah satu bentuk muamalah ialah jual beli. Bekerja dengan cara berdagang atau jual beli sudah lama dilakukan oleh orang-orang di masa lalu yang terus dilakukan hingga saat ini yakni pada zaman modern.

Jual beli (*al bai'*) secara bahasa ialah penukaran secara mutlak. Secara istilah menurut madzhab Hanafiyah, jual beli adalah pertukaran harta dengan harta menggunakan cara tertentu yakni cara yang telah ditetapkan syara'. Pertukaran harta yang dimaksud disini ialah harta yang memiliki

manfaat serta terdapat kecenderungan manusia untuk menggunakannya, cara tertentu yang dimaksud disini adalah sighthat yakni ucapan ijab dan qabul.²¹ Jual beli dalam syari'ah juga bisa dikatakan sebagai pertukaran dengan harta atas dasar saling rela, atau memindahkan dengan ganti yang dapat dibenarkan dengan syara'.²² Adapun menurut Malikiyah, Syafi'iyah dan Hanabilah, bahwa jual beli (*al bai'*), yaitu tukar menukar harta dengan harta pula dalam bentuk pemindahan milik dan kepemilikan. Menurut Pasal 20 ayat 2 Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah *bai'* adalah jual beli benda dengan benda atau pertukaran benda dengan uang.²³

Berdasarkan definisi diatas bisa dilihat bahwa jual beli itu ialah pertukaran barang dengan barang. Adapun kegiatan seperti ini telah lama dilakukan umat manusia bahkan sebelum zaman ini mengenal teknologi yang canggih pada saat belum ditemukan alat tukar menukar barang yang kita namakan uang pada saat ini dimana pada masa lalu sistem yang digunakan ialah barter. Jual beli ini juga telah disyariatkan oleh Allah SWT sebagai suatu kemudahan untuk manusia dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya, dimana manusia mempunyai kebutuhan yang berbeda adakalanya sesuatu yang dibutuhkan itu ada pada orang lain untuk memenuhinya manusia melakukan hubungan transaksi dengan sesama manusia lainnya dengan cara jual beli.

²¹ Dimyauddin Djuwaini, *Pengantar Fiqh Muamalah*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), h. 69.

²² Muhammad bin Ismail al-Kahlani, *Subus al- Salam*, Juz III, (Semarang: Toha Putra), h. 3.

²³ Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2012), h. 101

Dasar Hukum Jual Beli

Al-Qur'an

Al-Baqarah: 198

لَيْسَ عَلَيْكُمْ جُنَاحٌ أَنْ تَبْتَغُوا فَضْلًا مِّن رَّبِّكُمْ فَإِذَا أَفَضْتُمْ مِّنْ
عَرَفَاتٍ فَأَدُّكُمُوا اللَّهَ عِنْدَ الْمَشْعَرِ الْحَرَامِ وَاذْكُرُوهُ كَمَا هَدَيْتُمْ وَإِنْ كُنْتُمْ
مِّن قَبْلِهِ لَمِنَ الضَّالِّينَ

“Tidak ada dosa bagimu untuk mencari karunia (rezeki hasil perniagaan) dari Tuhanmu. Maka apabila kamu telah bertolak dari ‘Arafah, berdzikirlah kepada Allah di Masy’arilharam.²⁴ Dan berdzikirlah (dengan menyebut) Allah sebagaimana yang ditunjukkan-Nya kepadamu; dan sesungguhnya kamu sebelum itu benar-benar termasuk orang yang sesat”.

Saat melakukan ibadah haji pun umat Islam diperbolehkan mengambil keuntungan dengan cara berdagang pada musim haji. Imam al-Bukhari meriwayatkan dari Ibnu ‘Abbas ra, ia berkata: “Ukazh, Majannah, Dzulmajaz adalah pasar pada masa Jahiliyah. Mereka merasa berdosa berdagang pada musim haji. Maka turunlah ayat Al-Baqarah ayat 198, pada musim haji”²⁵.

Al Baqarah: 275

الَّذِينَ يَأْكُلُونَ الرِّبَا لَا يَقُومُونَ إِلَّا كَمَا يَقُومُ الَّذِي يَتَجَبَّطُهُ الشَّيْطَانُ مِنَ الْمَسِّ ذَلِكَ بِأَنَّهُمْ
قَالُوا إِنَّمَا الْبَيْعُ مِثْلُ الرِّبَا وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا فَمَنْ جَاءَهُ، مَوْعِظَةٌ مِّن رَّبِّهِ فَانْتَهَى فَلَهُ مَا سَلَفَ
وَأَمْرُهُ إِلَى اللَّهِ وَمَنْ عَادَ فَأُولَئِكَ أَصْحَابُ النَّارِ هُمْ فِيهَا جُلُودًا

“ Orang-orang yang makan (mengambil) riba tidak dapat berdiri melainkan seperti berdirinya orang yang kemasukan syaitan lantaran

²⁴ Ialah bukit Quzah di Muzdalifah

²⁵ Syaikh, dkk, *op.cit.*, h. 47.

(tekanan) penyakit gila. Keadaan mereka yang demikian itu, 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 didalamnya.”

An-Nisa': 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

“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”.

Al-Jumuah: 10

فَإِذَا قُضِيَتِ الصَّلَاةُ فَانْتَشِرُوا فِي الْأَرْضِ وَابْتَغُوا مِن فَضْلِ اللَّهِ وَاذْكُرُوا اللَّهَ كَثِيرًا لَّعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

“Apabila telah ditunaikan shalat, maka bertebaranlah kamu di muka bumi; dan carilah karunia Allah dan ingatlah Allah banyak-banyak supaya kamu beruntung”.

Allah tidak melarang kita bekerja, akan tetapi sebelum bekerja diperintahkan untuk menunaikan kewajiban shalat terlebih dahulu. Adapun setelah selesai shalat, Allah mengizinkan untuk bertebaran di muka bumi dan

mencari karunia-Nya serta memperbanyak mengingat Allah pada saat bermuamalah, jangan sampai dunia membuat kita lalai dari mengerjakan hal-hal bermanfaat untuk akhirat kelak.

Hadits

حَدَّثَنَا مُوسَى، حَدَّثَنَا وَهَيْبٌ، حَدَّثَنَا هِشَامٌ، عَنْ أَبِيهِ، عَنِ الزُّبَيْرِ بْنِ الْعَوَّامِ، رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ، عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ: لَأَنْ يَأْخُذَ أَحَدُكُمْ حَبْلَهُ فَيَأْتِيَ بِحُزْمَةِ الْحَطَبِ عَلَى ظَهْرِهِ فَيَبِيعَهَا فَيَكُفَّ اللَّهُ بِهَا وَجْهَهُ خَيْرٌ لَهُ مِنْ أَنْ يَسْأَلَ النَّاسَ أَعْطَوْهُ، أَوْ مَنَعُوهُ. رواه البخاري ومسلم

“Sungguh orang yang membawa tali, kemudian dia membawa seikat kayu di punggungnya dan menjualnya, sehingga dengan itu Allah menjaga dirinya, maka yang demikian itu lebih baik daripada meminta-minta kepada orang lain, yang terkadang memberinya dan terkadang menolaknya.” Diriwayatkan oleh Bukhari dan Muslim. Takhrij Hadits oleh Syeikh Muhammad Nashiruddin Al-Albani no. 156.²⁶

أَفْضَلُ الْكَسْبِشِ عَمَلُ الرَّجُلِ بِيَدِهِ وَكُلُّ بَيْعٍ مَبْرُورٍ

“Sebaik-baik pendapatan adalah kerja seorang laki-laki dengan tangannya sendiri dan setiap perniagaan yang mabrur.” Dikeluarkan oleh al-Bazar (Kasyf Al-Astar, 2/83 no. 1257), Al-Haytsami (Majma’ Az-Zawid 4/60), Al-Baihaqi (Sunan Al-Baihaqi 5/263), dan At Tabrani (Mu’jam ash-Shagir, Al-Awasth dan Al-Kabir dan para perawinya *tsiqab*).²⁷

²⁶ *Ibid.*, h. 50.

²⁷ *Ibid.*, h. 51.

عن عبد الله بن عمر رضي الله عنه قل: قل رسول الله صلى الله عليه وسلم: ((التَّائِبُ جُرْأَلًا مِثُّ الصَّادِقِ الْمُسْلِمِ مَعَ الشُّهَدَاءِ - وفي رواية: مع النبيين واصلدين والشهداء - يَوْمَ الْقِيَامَةِ))
رواه ابن ماجه والحاكم والدارقطني وغيرهم

Dari ‘Abdullah bin Umar r.a. bahwa Rasulullah SAW bersabda, “Seorang pedagang muslim yang jujur dan amanah (terpercaya) akan (dikumpulkan) bersama para Nabi, orang-orang *shiddiq* dan orang-orang yang mati syahid pada hari kiamat. (HR. Ibn Majah, Hakim dan Daruquthni)²⁸

Hadits ini menunjukkan keutamaan seorang pedagang yang memiliki sifat jujur dan amanah, karena pada hari kiamat akan dimuliakan dan dikumpulkan dengan para nabi, orang-orang *shiddiq* dan orang-orang yang mati syahid.

Ijma’

Dasar hukum jual beli yang selanjutnya ialah ijma’ ulama. Para ulama telah bersepakat bahwa jual beli diperbolehkan karena alasan bahwa manusia tidak bisa hidup dan tidak akan mampu mencukupi kebutuhannya tanpa bantuan orang lain. Adapun bantuan atau barang milik orang lain yang dibutuhkan tersebut harus diganti dengan barang lain yang sesuai. Dengan demikian, dasar diperbolehkannya akad jual beli yakni Al-Qur’an, hadis, dan ijma’ ulama. Dengan tiga dasar hukum tersebut maka status hukum jual beli sangat kuat, dikarenakan ketiganya merupakan sumber utama penggalan hukum Islam.²⁹

Syarat-syarat Jual Beli

²⁸ Sri Sudiarti, *Fiqh Muamalah Kontemporer*, (Medan: FEBI UIN-SU Press, 2018), h.

²⁹ *Ibid.*, h. 82.

Pertama tentang subjeknya, yaitu kedua belah pihak yang melakukan perjanjian jual beli (penjual dan pembeli) disyaratkan:

1. Syarat orang yang sedang berakad antara lain berakal maksudnya orang gila atau orang yang belum mumayiz tidak sah.
2. Dengan kemauan atau kehendaknya sendiri (tanpa paksaan), maksudnya bahwa dalam melakukan perbuatan jual beli salah satu pihak tidak melakukan tekanan atau paksaan dari pihak lain. Jual beli yang dilakukan tidak atas dasar kehendak sendiri tidak sah.
3. Kedua belah pihak tidak mubadzir, maksudnya pihak yang terikat dalam perjanjian jual beli bukanlah orang yang boros. Karena orang yang boros didalam hukum dikategorikan sebagai orang yang tidak cakap dalam bertindak.
4. Baligh atau dewasa, dimana apabila telah berumur 15 tahun, atau telah bermimpi (bagi laki-laki) dan haid (bagi perempuan. Namun, bagi anak-anak yang sudah dapat membedakan mana yang baik dan mana yang buruk meskipun belum dewasa, menurut pendapat sebagian ulama diperbolehkan melakukan jual beli, khususnya barang-barang kecil yang tidak bernilai tinggi.

Kedua tentang objeknya, yang dimaksud objek jual beli adalah benda yang menjadi sebab terjadinya perjanjian jual beli. Benda tersebut harus memenuhi syarat-syarat:

1. Suci barangnya, maksud disini ialah barang yang diperjual belikan bukanlah benda yang dikualifikasi sebagai benda najis, atau digolongkan

sebagai benda yang diharamkan, karena tidak semua barang bisa diperjual belikan.

2. Bisa dimanfaatkan, karena pada hakikatnya seluruh barang yang dijadikan objek jual beli merupakan barang yang dapat dimanfaatkan, seperti untuk dikonsumsi (makanan, dll), dinikmati keindahannya (perabotan rumah, bunga dll), dinikmati suaranya (radio, TV, dll), serta hal-hal lain yang berguna yang bisa dimanfaatkan dari kendaraan hewan maupun yang lain.
3. Milik orang yang melakukan akad, dimana orang yang melakukan jual beli adalah pemilik sah barang tersebut atau telah mendapat izin dari pemilik sah barang.
4. Mampu menyerahkan, penjual baik sebagai pemilik maupun sebagai kuasa dapat menyerahkan barang yang dijadikan objek jual beli dengan bentuk dan jumlah yang telah dijanjikan pada waktu penyerahan barang kepada pembeli.
5. Mengetahui dan melihat sendiri keadaan barang baik mengenai hitungan, takaran, timbangan atau kualitasnya. Apabila dalam suatu jual beli keadaan barang dan jumlah harganya tidak diketahui, maka perjanjian jual beli tersebut tidak sah karna ditakutkan ada unsur penipuan dan ketidakjelasan.
6. Barang yang diakadkan ada ditangan.³⁰ Jika tidak ada ditempat tapi penjual menyatakan kesanggupan untuk mengadakan barang tersebut.

³⁰ Syaikh, dkk, *op.cit.*, h. 52.

7. Syarat nilai tukar (harga barang), terkait dengan nilai tukar para ulama fiqh membedakan al-staman dengan al-si'r. Staman ialah harga pasar yang berlaku di tengah-tengah masyarakat, al si'r ialah modal barang yang seharusnya diterima semua pedagang sebelum dijual ke konsumen.³¹

Rukun Jual Beli

Rukun secara umum bisa diartikan sebagai suatu yang harus dipenuhi untuk sahnya pekerjaan. Adapun dalam jual beli berdasarkan pendapat ulama Hanafiyah yang terdapat dalam buku Abdul Rahman Ghozali rukun jual beli ialah ijab dan qabul yang menunjukkan sikap saling tukar, saling memberi. Rukun dalam jual beli berdasarkan pendapat ulama Hanafiyah ada dua yakni ijab dan qabul. Sedangkan menurut jumhur ulama rukun jual beli harus mencakup empat macam, yakni:³²

- a. *Akidain* (penjual dan pembeli)
- b. Ada barang yang dibeli
- c. *Sighat* (lafadz ijab qabul)
- d. Ada nilai tukar pengganti barang

Menurut Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, unsur atau rukun jual beli ada tiga, yaitu:

- a. Pihak-pihak (pelaku)

Pihak-pihak yang terkait dalam jual beli terdiri atas penjual, pembeli, dan pihak lain yang terlibat dalam perjanjian tersebut.

- b. Objek

³¹ Akhmad Farroh Hasan, *op.cit.*, h. 33.

³² *Ibid.*, h. 33.

Objek jual beli terdiri atas benda yang berwujud dan benda yang tidak berwujud, benda bergerak dan benda yang tidak bergerak, dan yang terdaftar maupun yang tidak terdaftar. Syarat objek yang diperjual belikan adalah sebagai berikut:

- 1) Barang yang diperjual belikan harus ada
- 2) Barang yang diperjual belikan harus dapat diserahkan.
- 3) Barang yang diperjual belikan harus berupa barang yang memiliki nilai/harga tertentu.
- 4) Barang yang diperjual belikan harus halal.
- 5) Barang yang diperjual belikan harus diketahui oleh pembeli.
- 6) Kekhususan barang yang diperjual belikan harus diketahui.
- 7) Barang yang dijual harus ditentukan secara pada waktu akad.

c. Kesepakatan

Kesepakatan dapat dilakukan dengan tulisan, lisan dan isyarat, ketiganya memiliki makna hukum yang sama.³³

Macam-macam Jual Beli

Jual beli dapat ditinjau dari beberapa sisi, yaitu dari sisi objek dan dari sisi subjek jual beli. Adapun pembahasannya sebagai berikut:

a. Ditinjau dari sisi benda yang dijadikan objek jual beli ada tiga macam:

- 1) Jual beli benda yang keliatan, yakni pada waktu mengerjakan akad jual beli benda atau barang yang sedang diperjual belikan ada di depan

³³ Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 102.

penjual dan pembeli. Hal ini telah lazim dilaksanakan oleh masyarakat umum.

- 2) Jual beli yang disebutkan sifat-sifatnya dalam perjanjian, yakni jual beli salam (pesanan). Salam merupakan jual beli yang tidak tunai atau kontan, dimana pada awalnya meminjamkan barang atau sesuatu yang seimbang dengan harga tertentu, maksudnya disini ialah perjanjian sesuatu penyerahan barang-barangnya ditanggung hingga masa tertentu yang telah ditetapkan, sebagai imbalan harga yang telah diputuskan ketika akad.
 - 3) Jual beli benda yang tidak ada serta tidak bisa dilihat, yakni jual beli yang dilarang oleh agama Islam, sebab barangnya tidak pasti atau masih gelap, sehingga dikhawatirkan barang tersebut diperoleh dari curian atau barang titipan yang akibatnya dapat memunculkan kerugian diantara pihak.
- b. Ditinjau dari segi objeknya jual beli dibedakan menjadi empat macam:
- 1) Ba'i al-muqayadhah, yakni jual beli barang dengan barang, atau yang lazim dikenal dengan barter. Seperti menjual garam dengan gula.
 - 2) Ba'i al-muthlaq, yakni jual beli barang dengan barang lain secara tangguh atau menjual barang dengan saman (alat pembayaran) secara muthlaq, seperti dirham, dolar atau rupiah.
 - 3) Ba'i al-sharf, yakni menjual belikan saman (alat pembayaran) dengan alat pembayaran lainnya, seperti rupiah dengan dolar atau mata uang maupun alat pembayaran lainnya yang berlaku secara umum.

- 4) Ba'i as-salam, dalam hal ini barang yang diakadkan bukan berfungsi sebagai mabi' melainkan berupa dain (tanggungan) sedangkan uang yang dibayarkan sebagai saman, bisa jadi berupa 'ain bisa jadi berupa dain namun harus diserahkan sebelum keduanya berpisah. Oleh karena itu saman dalam akad salam berlaku sebagai 'ain.
- c. Ditinjau dari segi pelaku akad (subjek) jual beli terbagi menjadi tiga bagian:
- 1) Akad jual beli yang dilaksanakan dengan lisan, yakni akad yang dilaksanakan oleh kebanyakan orang, bagi orang bisu diganti dengan isyarat, dan yang dipandang dalam akad ini ialah maksud atau kehendak dan definisi, bukan pembicaraan dan pernyataan.
 - 2) Penyampaian akad jual beli melewati utusan, perantara, tulisan atau surat-menyurat, jual beli seperti ini sama dengan ijab qabul dengan ucapan, misalnya JNE, TIKI dan lain sebagainya. Jual beli ini dilaksanakan antara penjual dan pembeli tidak berhadapan dalam satu majlis akad tetapi melalui perantara. Jual beli seperti ini diperbolehkan berdasarkan pendapat syara'. Dalam pemahaman sebagian ulama, tata cara ini hampir sama dengan format jual beli salam, hanya saja jual beli salam antara penjual dan pembeli berhadapan dalam satu majlis akad. Sedangkan dalam jual beli ini penjual dan pembeli tidak berada dalam satu majlis akad.
 - 3) Jual beli dengan tindakan (saling memberikan) atau dikenal dengan istilah mu'athah, yaitu mengambil dan menyerahkan barang tanpa ijab

qabul, seperti seseorang mengambil roti yang sudah diberi label harga dan si pembeli memberikan uang pembayaran kepada penjual. Jual beli dengan cara demikian dilaksanakan tanpa ijab qabul antara penjual dan pembeli, berdasarkan pendapat sebagian ulama Syafi'iyah tentu hal ini dilarang, tetapi berdasarkan pendapat sebagian ulama lainnya, seperti Imam Nawawi membolehkan jual beli barang kebutuhan sehari-hari dengan cara demikian, yakni tanpa ijab dan qabul terlebih dahulu.³⁴

3. Jual Beli yang Dilarang

Jual beli yang dilarang sangat beragam, beberapa jenis jual beli yang dilarang menurut pandangan ulama fiqh ialah sebagai berikut:

a. Ba'i al-Ma'dum

Merupakan jual beli atas objek transaksi yang tidak ada ketika kontrak jual beli dilakukan. Seperti menjual mutiara yang masih ada di dasar lautan, wol yang masih ada di punggung domba, atau buku yang belum dicetak. Ulama madzhab sepakat atas ketidakabsahan akad ini, dan bersandar pada sabda Rasul: "Nabi melarang jual beli habl al hablah" (HR. Bukhari, Muslim, Abu Dawud, Nasai, Tirmidzi dari Ibnu Umar), yakni anak onta yang masih berada dalam kandungan. Mayoritas ulama sepakat tidak membolehkan akad ini karena objeknya tidak bisa ditentukan secara sempurna. Kadar maupun sifatnya tidak teridentifikasi secara jelas dan adanya kemungkinan bahwa objek tidak bisa diserahkan. Adapun

³⁴ Akhmad Farroh Hasan, *op.cit.*, h. 36.

Ibnu Qayyim dan Ibnu Taimiyah memperbolehkan ba'i al-ma'dum ini dengan catatan objek transaksi dapat dipastikan ada di waktu mendatang karena adanya unsur kebiasaan (*'addah*). Larangan ba'i al-ma'dum tidak ditetapkan dalam Al-Qur'an, hadits dan kalam sahabat, yang ada hanyalah larangan terkait dengan ba'i *al-gharar*. Dimana objek tidak mampu diserahkan, bukan berarti ada atau tidaknya objek tersebut. Larangan ini bermuara pada adanya unsur *gharar* (ketidakjelasan).

b. Ba'i Ma'juz al Taslim

Ialah akad jual beli di mana objek transaksi tidak bisa diserahkan. Mayoritas ulama melarang jual beli ini walaupun objek tersebut merupakan milik penjual. Seperti menjual burung merpati yang keluar dari sangkarnya, mobil ataupun kendaraan lain yang dibawa pencuri. Ulama 4 madzhab sepakat atas batalnya kontrak jual beli ini, dikarenakan yang menjadi objek transaksi tidak bisa diserahkan dan mengandung unsur *gharar*.

c. Bai' Dain (Jual beli hutang)

Transaksi ini identik dengan riba, yaitu meminta tambahan waktu dengan adanya tambahan pembayaran. Atau piutang tersebut dijual kepada orang lain seperti si A memiliki piutang yang akan jatuh tempo sebulan mendatang, sebelum jatuh tempo piutang ini dijual kepada si B dengan harga lebih rendah atau lebih tinggi dari nilai piutang, inilah kenapa transaksi ini identik dengan riba.

d. Bai' al Gharar

Secara harfiah, gharar bermakna resiko, yaitu sesuatu yang berpotensi terhadap kerusakan. Jual beli ghara berarti jual beli barang yang mengandung unsur resiko dan akan menjadi beban salah satu pihak dan mendatangkan kerugian. Menurut hanafiyah gharar adalah sesuatu yang akibatnya tidak diketahui. Al Maliki berpendapat, ialah sesuatu yang tidak diketahui apakah bisa dihasilkan atau tidak, Syafi'iyah menyatakan sesuatu yang belum bisa dipastikan.

e. Jual Beli Barang Najis

Menurut Hanafiyah, jual beli minuman keras, babi, bangkai dan darah tidak sah, karena hal ini tidak bisa dikategorikan sebagai harta secara asal. Tetapi perniagaan atas anjing, macan, serigala, kucing diperbolehkan. Karena secara hakiki terdapat manfaat, seperti untuk keamanan dan berburu, sehingga dapat digolongkan sebagai harta. Menjual barang najis dan memanfaatkannya diperbolehkan asal tidak untuk dikonsumsi, seperti kulit hewan minyak dan lainnya.

Menurut Malikiyah, tidak diperbolehkan menjual anjing walaupun untuk penjaga atau berburu. Begitu pula dengan menjual barang yang terkena najis yang tidak mungkin bisa disucikan. Tapi diperbolehkan menjual kotoran sapi, onta dan domba sebagai pupuk untuk menyuburkan tanaman. Menurut Syafi'iyah dan Hanabilah, tidak diperbolehkan menjual babi, bangkai, darah, minuman keras dan barang najis lainnya, begitupun seekor anjing walaupun ia sudah terlatih.

f. Bai' Arbun

Merupakan sejumlah uang muka yang dibayarkan pemesan atau calon pembeli yang menunjukkan bahwa ia bersungguh-sungguh atas pesannya tersebut. Bila kemudian pemesan sepakat atas barang pesannya, maka terbentuklah transaksi jual beli dan uang muka tersebut merupakan bagian dari harga barang yang disepakati. Apabila pemesan menolak untuk membeli barang tersebut, maka uang muka tersebut akan hangus dan menjadi milik penjual.

Ulama fiqh berpendapat atas keabsahan transaksi ini. Jumhur ulama mengatakan bahwa bai' arbun merupakan jual beli yang dilarang dan tidak shahih. Menurut madzhab Hanafiyah, merupakan jual beli yang fasid (rusak), dan dianggap bathil oleh sebagian ulama. Menurut Imam Ahmad bin Hanbal, bai' 'arbun diperbolehkan dengan dalil hadits dari 'Abd ar-Razzaq dari hadits Zaid bin Aslam berkata, "Suatu ketika Rasulullah SAW ditanya tentang 'arbun dalam jual beli, maka Rasulullah menghalalkannya" kedudukan hadits ini lemah. Namun demikian, bai' 'arbun sudah menjadi bagian dari transaksi jual beli dalam perdagangan atau pun perniagaan dewasa ini. Pembayaran uang muka tersebut dijadikan sebagai buffer atas kemungkinan kerugian yang diderita oleh penjual, jika transaksi batal dilakukan. Namun, Wahbah Zuhaili membenarkan praktik pembayaran uang muka ini dalam transaksi jual beli dengan adanya 'urf.

g. Bai' Ajal

Merupakan praktik jual beli dimana seorang penjual menjual hp-nya seharga Rp. 1.500.000, dengan jangka waktu pembayaran 3 bulan mendatang. Praktis setelah kontrak jual beli selesai, penjual membeli kembali hp tersebut dengan harga Rp. 1.250.000, secara kontan dan pembeli mendapatkan uang kontan tersebut, namun ia tetap berkewajiban membayar Rp. 1.500.000, untuk waktu 3 bulan mendatang. Sebagian ulama mengatakan, bai' ajal merupakan rekayasa transaksi ribawi yang dikemas dengan transaksi jual beli. Menurut Malikiyah akad jual beli ini bathil jika ditemukan indikasi niatan yang tidak baik (dosa). Syafi'iyah dan Dzahiriyah menyatakan keabsahan bai' ajal karena rukunnya telah lengkap, adapun niat yang kurang baik, hal itu dikembalikan kepada Allah. Menurut Abu Hanifah, secara dzahir akad jual beli ini sah, dengan catatan terdapat seorang muhalil (pihak ketiga yang melakukan pembelian hp dari pembeli pertama, kemudian ia menjualnya kepada penjual pertama).

h. Bai' Inah

Adalah pinjaman ribawi yang direkayasa dengan praktik jual beli. Adapun hukum bai' Inah identik dengan bai' ajal.

i. Bai'atan fi Bai'ah

Rasulullah telah melarang bentuk jual beli bai'atan fi bai'ah dalam sebuah hadits yang diriwayatkan oleh Imam Ahmad dari 'Amr bin Syu'aib serta imam lainnya. Namun ulama berbeda pendapat dalam memberikan penafsiran konsepsi bai'atan fi bai'ah. Imam Syafi'i menjelaskan, bai'tan fi bai'ah memiliki 2 penafsiran:

- Seorang penjual berkata; saya menjual barang ini 2000 Real (mata uang Arab Saudi) secara tempo dan 1000 Real secara kontan, terserah mau pilih yang mana, dan kontrak jual beli berlangsung tanpa adanya satu pilihan pasti dan jual beli mengikat salah satu pihak.
- Saya akan menjual rumahku, tapi kamu juga harus menjual mobil kamu kepadaku. Alasan dilarangnya bentuk transaksi pertama adalah adanya unsur gharar karena ketidakjelasan harga, pembeli tidak tahu secara pasti harga dalam akad yang disepakati penjual. Bentuk kedua dilarang karena mengandung unsur eksploitasi terhadap orang lain.

Menurut Hanafiyah, jual beli ini hukumnya fasid karena tidak ada kejelasan harga, apakah dijual secara kontan atau tempo. Jika penjual dan pembeli menentukan secara pasti harga yang diinginkan (harga kontan misalnya) maka akad jual beli sah. Menurut Syafi'iyah dan Hanabalah, akad jual beli ini hukumnya bathil, karena merupakan bentuk jual beli gharar yang terdapat jahalah di dalamnya, tidak ada kepastian tentang objek akad. Menurut Imam Malik, akad jual beli ini sah dengan catatan pembeli memiliki hak khiyar, misalkan ia memilih untuk membeli barang tersebut dengan harga kontan atau sebaliknya.

j. Bai' Hadir lil Bad

Jual beli di mana seorang supplier dari perkotaan datang ke produsen yang tinggal di pedesaan yang tidak mengetahui perkembangan dan harga pasar. *Supplier* akan membeli barang dari produsen dengan harga yang relatif murah dan mereka akan memanfaatkan ketidaktahuan produsen. Sehingga

nantinya, *supplier* bisa menjual komoditif dengan harga yang relatif mahal diperkotaan. Menurut ulama, bentuk jual beli seperti ini dilarang untuk menghindari terjadinya tindak eksploitasi, dan menjaga hak-hak orang pedesaan. Menurut Hanafiyah, larangan ini dikhususkan ketika terjadi inflasi, di mana *demand* (permintaan) masyarakat terhadap komoditas tersebut tinggi. Syafi'iyah dan Hanabalah, melarang jual beli ini dengan alasan adanya motif mencari keuntungan dengan menaikkan harga dari harga standar pasar.

k. Talaqqi Rukban

Merupakan transaksi jual beli, di mana *supplier* menjemput produsen yang sedang dalam perjalanan menuju pasar, transaksi ini tidak diperbolehkan dengan alasan sebagaimana disebutkan dalam bai' hadir lil bad. Secara asal, jual beli ini sah, dengan catatan produsen memiliki hak khiyar dari penipuan harga.

l. Bai' Najsy

Rekayasa jual beli dengan menciptakan permintaan palsu (*false demand*). Penjual melakukan kolusi dengan pihak lain untuk melakukan penawaran, dengan harapan pembeli akan membeli dengan harga yang tinggi. Bai' najsy merupakan rekayasa untuk menaikkan harga dengan menciptakan permintaan palsu. Menurut Malikiyah dan Hanabalah, jual beli ini sah dengan adanya khiyar ghibn (jika penipuan yang dilakukan melebihi kewajaran, maka jual beli batal). Menurut Hanafiyah dan Syafi'iyah, jual

beli sah tapi terdapat dosa didalamnya (makruh tahrim), jika memang harga yang disepakati melebihi dari nilai barang yang sebenarnya.³⁵

4. Tadlis, Gharar, Maisir dan Riba

Tadlis

Tadlis merupakan transaksi yang mengandung suatu hal yang tidak diketahui oleh salah satu pihak (*unknown to one party*). Setiap transaksi dalam Islam harus didasarkan pada prinsip kerelaan antara kedua belah pihak, mereka harus mempunyai informasi yang sama sehingga tidak ada pihak yang merasa ditipu atau dicurangi karena ada sesuatu yang tidak diketahui oleh salah satu pihak.³⁶

Tadlis secara etimologi adalah *khada'a* (menipu/memperdaya) dan *zalama* (menzalimi). Dalam perdagangan biasanya penjual yang memiliki informasi lengkap mengenai barang yang diperdagangkan, dalam hal tadlis pedagang memberikan informasi yang tidak sesuai dengan barang yang diperdagangkan. Tadlis dapat dibagi menjadi empat macam, yaitu tadlis dari segi kuantitas, kualitas, harga, dan waktu.

Gharar

Gharar secara bahasa berarti keraguan, tipuan ataupun tindakan yang bertujuan merugikan pihak lain. Suatu akad dalam jual beli yang mengandung unsur penipuan yang berpotensi terhadap kerusakan, karena tidak ada kepastian baik mengenai ada atau tidak adanya objek akad, tidak

³⁵ Dimyauddin Djuwaini, *op.cit.*, h. 95.

³⁶ Utari Rahayu Lubis, Ismaulina, *Jurnal JESKaPe Tadlis Dalam Bisnis Jual Beli Online*, Vol.4, No. 2, 2020, h.250.

diketahui kualitas dan kuantitasnya maupun menyerahkan objek akad tersebut.

Pengertian gharar menurut para ulama fikih Imam al-Qarafi ialah suatu akad yang tidak diketahui dengan tegas, apakah efek akad terlaksanakan atau tidak, seperti melakukan jual beli ikan yang masih dalam air (tambak). Pendapat al-Qarafi ini sejalan dengan pendapat ulama lain seperti Imam Sarakhsi (Hanafiyah) dan Ibnu Taimiyah yang memandang gharar dari ketidakpastian akibat yang timbul dari suatu akad. Ibnu Qayyim al-Jauziyah mengatakan, gharar ialah suatu objek akad yang tidak mampu diserahkan, baik objek itu ada maupun tidak ada, seperti menjual sapi yang sedang lepas. Ibnu Hazam memandang gharar dari segi ketidaktahuan salah satu pihak yang berakad tentang apa yang menjadi akad.³⁷

Melihat definisi diatas penulis dapat mengambil definisi gharar yakni akad jual beli yang mengandung resiko serta tipu daya yang akan merugikan salah satu pihak, karena objek yang diperjual belikan tidak bisa dipastikan ada atau tidaknya, serta kualitas dan kuantitas yang tidak diketahui, ataupun kerana barang yang menjadi objek tidak bisa diserahterimakan meskipun barang itu ada maupun tidak.

Hukum jual beli gharar ini telah dilarang dalam Islam berdasarkan hadits. Larangan ini terdapat pada firman Allah dalam surah An-Nisa : 29

³⁷ M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), h. 147.

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

“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 diantara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu; sesungguhnya Allah Maha Penyayang kepadamu.”

Adapun gharar yang dilarang adalah sebagai berikut:

a. Tidak dapat diserahkan

Yakni tidak ada kemampuan penjual untuk menyerahkan objek akad pada waktu terjadinya akad, baik objek itu ada maupun belum ada. Misalnya menjual anak onta yang masih dalam kandungan induknya.

b. Menjual sesuatu yang belum berada di bawah penguasaan penjual

Apabila barang yang sudah dibeli dari orang lain belum diserahkan kepada pembeli, maka pembeli ini belum boleh menjual barang pada orang lain. Karena akad semacam ini mengandung unsur gharar dimana terdapat kemungkinan rusak atau hilangnya objek akad, sehingga akad jual beli pertama dan kedua menjadi batal.

c. Tidak ada kepastian tentang jenis sifat tertentu dari barang yang dijual

Misalnya, penjual berkata: “saya jual sepeda motor yang ada dirumah saya kepada anda”, tanpa menentukan ciri-ciri secara khusus maupun tegas.

d. Tidak ada kepastian tentang jumlah yang harus dibayar

Misalnya, penjual berkata: “ saya jual terigu kepada anda sesuai dengan harga yang berlaku pada hari ini”. Padahal jenis terigu itu banyak macamnya dan pastinya harganya juga berbeda.

e. Tidak ada ketegasan bentuk transaksi

Tidak ditentukannya antara transaksi tempo maupun transaksi kontan.

f. Tidak diketahui ukuran barang

Tidak sah jual beli sesuatu yang kadarnya tidak diketahui.

g. Jual beli *mulamasah*

Jual beli *mulamasah* ialah jual beli saling menyentuh, yaitu masing-masing dari penjual dan pembeli pakaian atau barang lainnya, dan dengan itu jual beli harus dilaksanakan tanpa ridho terhadapnya seorang penjual berkata kepada pembeli “jika ada yang menyentuh baju ini maka itu berarti anda harus membelinya dengan harga sekian, sehingga mereka menjadikan sentuhan terhadap objek bisnis sebagai alasan untuk berlangsungnya transaksi jual beli.³⁸

h. Jual beli *munabadzah*

Yakni jual beli saling membuang, masing-masing dari kedua orang yang berakad melemparkan apa yang ada padanya dan menjadikan itu sebagai dasar jual beli tanpa ridha keduanya.

i. Jual beli *al-hashah*

³⁸ Sayyid Sabiq, *Fiqh Sunnah*, (Jakarta: PT Pena Pundi Aksara, 2009, jilid 4, cet I), h. 61.

Transaksi bisnis dimana penjual dan pembeli bersepakat atas jual beli suatu barang pada harga tertentu dengan lemparan batu kecil yang dilakukan oleh salah satu pihak kepada pihak lain.

j. Jual beli urbun

Transaksi jual beli dengan uang muka, apabila tidak jadi membeli maka uang muka akan hangus.

Maisir

Maisir adalah transaksi yang digantungkan pada suatu keadaan yang tidak pasti dan bersifat untung-untungan. Identik dengan kata maisir adalah qimar. Menurut Muhammad Ayub, baik maisir maupun qimar dimaksudkan sebagai permainan untung-untungan (*game of chance*) dengan kata lain maisir berarti perjudian.³⁹ Kata maisir dalam bahasa Arab secara harfiah adalah memperoleh sesuatu dengan sangat mudah tanpa kerja keras atau mendapat keuntungan tanpa bekerja yang biasa disebut judi. Judi secara termologi agama diartikan sebagai transaksi yang dilakukan oleh dua pihak untuk kepemilikan suatu benda atau jasa yang menguntungkan satu pihak dan merugikan pihak lain dengan cara mengaitkan transaksi tersebut dengan suatu tindakan maupun kejadian tertentu.

Adapun agar bisa dikategorikan sebagai judi ada tiga unsur yang harus dipenuhi yakni adanya taruhan harta/materi yang berasal dari kedua belah pihak yang berjudi, adanya suatu permainan yang digunakan untuk

³⁹ Azzam Abdul, Aziz Muhammad, *Fiqh Muamalah System Transaksi dalam Islam*, (Jakarta: Amzah, 2010), h. 217.

menentukan pemenang dan yang kalah, pihak yang menang mengambil harta yang menjadi taruhan sedangkan pihak yang kalah kehilangan hartanya.

Apabila kita lihat pada era modern ini, maysir tidak hanya terdapat dalam perjudian, tetapi juga terdapat dalam berbagai bentuk canggih, seperti perdagangan saham/aset untuk tujuan spekulasi, kontrak forward, futures, options, produk-produk derivatives (seperti Credit Default Swap), dan lain-lain. Maysir atau kegiatan spekulasi dilarang karena merupakan jenis zero-sum game yang tidak menimbulkan nilai tambah ekonomi. Misalnya, kegiatan perjudian dan perdagangan saham dengan tujuan untuk mendapatkan capital gain dalam waktu singkat dianggap sebagai maysir. Pelarangan maysir ditujukan untuk meminimalkan kegiatan spekulasi yang tidak produktif dan tidak terkait dengan pengembangan sektor riil, serta mencoba untuk memotivasi orang agar berinvestasi di sektor riil dengan orientasi keuntungan jangka panjang.⁴⁰

Niat tidak menghalalkan cara berjudi untuk membantu orang yang membutuhkan. Al-maysir (perjudian) sudah jelas terlarang dalam syariat Islam, dengan dasar al-Qur'an, as-Sunnah dan Ijma'. Dalam al-Qur'an terdapat firman Allah dalam surah Al-Maidah : 90

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْحُمُرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْمَةُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ
فَا جْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

⁴⁰ Darsono, dkk., *Perbankan Syariah Di Indonesia*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2017), h. 54.

“Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamr, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan anak panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan.”

Riba

Secara etimologi riba az-ziyadah yang berarti tambahan. Sedangkan menurut terminologi adalah kelebihan atau tambahan pembayaran tanpa ada ganti/imbalan yang disyaratkan bagi salah seorang dari dua orang yang membuat akad (transaksi). Diantara akad jual beli yang dilarang keras antara lain adalah riba. Adapun telah diketahui riba secara bahasa ialah penambahan, pertumbuhan, dan kenaikan. Sedangkan menurut syara' riba berarti akad untuk satu ganti khusus tanpa diketahui perbandingannya dalam penilaian syariat ketika berakad atau bersama dengan mengakhirkan kedua ganti atau salah satunya.⁴¹

Riba menurut istilah ahli fikih adalah penambahan pada salah satu dari dua ganti yang sejenis tanpa ada ganti dari tambahan ini. Tidak semua tambahan dianggap riba, karena tambahan terkadang dihasilkan dalam sebuah perdagangan dan tidak ada riba di dalamnya hanya saja tambahan yang diistilahkan dengan nama riba dan al-Qur'an datang menerangkan pengharamannya adalah tambahan yang diambil sebagai ganti rugi dari tempo yang ditentukan. Qatadah berkata: “Sesungguhnya riba orang jahiliyah adalah seseorang menjual satu jualan sampai tempo tertentu dan

⁴¹ Sjahdeini, Sutan Remy, *Perbankan Syariah Produk-produk dan Aspek-aspek Hukumnya*, (Jakarta: Kencana Prenamedia Group, 2014), h. 171.

ketika jatuh tempo dan orang yang berhutang tidak bisa membayarnya dia menambahkan hutangnya dan melambatkan tempo.

Adapun larangan riba yang terdapat dalam al-Qur'an, tidak diturunkan sekaligus melainkan diturunkan dalam empat tahap yakni:

- a. Tahap pertama, menolak anggapan bahwa pinjaman riba yang pada dzahirnya seakan-akan menolong pihak yang memerlukan sebagai suatu perbuatan mendekati atau taqarrub kepada Allah. Sebagaimana Surah Ar-Rum: 39 “Dan suatu riba (tambahan) yang kamu berikan agar dia menambah pada harta manusia, maka riba itu tidak menambah pada sisi Allah. Dan apa yang kamu berikan berupa zakat yang kamu maksudkan untuk mencapai keridhaan Allah, (maka yang berbuat demikian) itulah orang-orang yang melipat gandakan (pahalanya).”
- b. Tahap kedua, riba digambarkan sebagai suatu hal yang buruk. Allah mengancam memberikan balasan yang keras kepada orang Yahudi yang memakan riba. Seperti yang tertuang dalam al-Qur'an yaitu: “Maka disebabkan kezaliman orang-orang Yahudi, kami haramkan atas mereka yang (memakan makanan) yang baik-baik (yang dahulunya) dihalalkan bagi mereka, dan karena mereka banyak menghalangi (manusia) dari jalan Allah, dan disebabkan mereka memakan riba, padahal sesungguhnya mereka telah dilarang daripadanya, dan karena mereka memakan harta benda orang dengan jalan yang batil. Kami telah menyediakan untuk orang-orang yang kafir di antara mereka itu siksa yang pedih.” (QS. An-Nisa: 160-161).

- c. Tahap ketiga, riba diharamkan dengan dikaitkan kepada suatu tambahan yang berlipat ganda. Para ahli tafsir berpendapat, bahwa pengambilan bunga dengan tingkat yang cukup tinggi merupakan fenomena yang banyak dipraktekkan pada masa tersebut, sebagai mana Allah berfirman: “Hai orang-orang yang beriman. Janganlah kamu memakan riba dengan berlipat ganda dan bertawakalah kamu kepada Allah supaya kamu mendapat keberuntungan.” (QS. Ali-Imran: 130).
- d. Tahap akhir, Allah dengan jelas dan tegas mengharamkan riba apapun jenis tambahan yang diambil dari pinjaman, sebagai mana Allah berfirman: “Hai orang-orang beriman, bertawakalah kepada Allah dan tinggalkan sisa riba (yang belum dipunggut) jika kamu orang-orang beriman. Maka jika kamu tidak mengerjakan (meninggalkan sisa riba), maka ketahuilah bahwa Allah dan Rasul-Nya akan memerangimu. Dan jika kamu bertaubat (dari mengambil riba) maka bagimu pokok hartamu; kamu tidak menganiaya dan tidak (pula) dianiaya.” (QS. al-Baqarah: 278-279).

Jenis-jenis riba ada beberapa macam, yaitu:

6. Riba Fadhl

Tukar menukar dua barang yang sama jenisnya dengan kualitas berbeda yang disyaratkan oleh orang yang menukarkan. Contohnya

tukar menukar emas dengan emas, perak dengan perak, beras dengan beras.

7. Riba Yadd

Yaitu berpisah dari tempat sebelum ditimbang dan diterima, maksudnya orang yang membeli suatu barang, kemudia sebelum ia menerima barang tersebut dari si penjual, pembeli menjualnya kepada orang lain. Jual beli seperti itu tidak dibolehkan sebab jual beli masih dalam ikatan dengan pihak pertama.

8. Riba Nasi'ah

Yaitu riba yang dikenakan kepada orang yang berhutang disebabkan memperhitungkan waktu yang ditangguhkan. Contohnya Aisyah meminjam cincin 8 gram pada Aminah, oleh Aminah disyaratkan membayarnya tahun depan dengan cincin 10 gram, apabila terlambat 1 tahun maka akan ditambah 2 gram lagi menjadi 12 gram dan seterusnya.

9. Riba Qardh

Yaitu meminjamkan sesuatu dengan syarat ada keuntungan atau tambahan bagi orang yang meminjami atau yang memberi hutang. Seperti Ali meminjamkan uang sebesar Rp.50.000 kepada Umar, Ali mengharuskan agar Umar mengembalikan uangnya sebesar Rp.55.000 maka terjadinya penambahan yang seharusnya tidak ada.

5. 'Urf (Adat Istiadat)

Pengertian 'Urf

Kata ‘urf secara etimologi berarti “sesuatu yang dipandang baik dan diterima oleh akal sehat.” Adapun berasal dari kata “arafa-ya’rifu-‘urfan, yang berarti mengetahui. Secara terminologi, seperti yang dikemukakan Abdul Karim Zaidan, istilah ‘urf berarti: “Sesuatu yang tidak asing bagi satu masyarakat karena telah menjadi kebiasaan dan menyatu dengan kehidupan mereka, baik berupa perbuatan atau perkataan.”⁴²

Istilah ‘urf dalam pengertian tersebut sama dengan pengertian istilah *al-‘adah* (adat istiadat). Misalnya ‘urf berupa perbuatan atau kebiasaan di satu masyarakat dalam melakukan jual beli kebutuhan ringan sehari-hari seperti garam, tomat dan gula, dengan hanya menerima barang dan menyerahkan harga tanpa mengucapkan ijab dan qabul. Contoh ‘urf yang berupaka perkataan, seperti kebiasaan masyarakat untuk tidak menggunakan kata *al-lahm* (daging) kepada jenis ikan. Adapun kebiasaan-kebiasaan seperti itu menjadi bahan pertimbangan waktu akan menetapkan hukum dalam masalah-masalah yang tidak ada ketegasan hukumnya dalam al-Qur’an dan Sunnah.

Di antara metode penerapan hukum melalui ijtihad adalah memperhatikan kebiasaan-kebiasaan yang berlaku dalam masyarakat yang disebut juga dengan al-‘urf. Para ahli hukum Islam sejak masa klasik sesungguhnya telah menyadari masalah pengaruh hukum adat terhadap hukum Islam. Dalam ushul fiqh al-‘urf diterima sebagai salah satu dalil hukum yang dikembangkan dari dalil *al-ra’y* (bersifat penalaran),

⁴² Satria Effendi M. Zein, *Ushul Fiqh*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 140.

sehingga adat kebiasaan mendapat tempat dalam hukum Islam, dengan segala persyaratannya.⁴³

Macam-macam Urf

‘Urf baik berupa perbuatan maupun perkataan, seperti yang dikemukakan Abdul-Karim Zaidan, terbagi menjadi dua macam:

- a. *Al-‘urf al-‘am* (adat kebiasaan umum), yakni adat kebiasaan mayoritas dari berbagai negeri di suatu masa. Contohnya, adat kebiasaan yang berlaku di beberapa negeri dalam memakai ungkapan “engkau telah haram aku gauli” kepada istrinya sebagai ungkapan untuk menjatuhkan talak kepada istri, dan kebiasaan menyewa kamar mandi umum dengan sewa tertentu tanpa menentukan secara pasti berapa lamanya mandi dan berapa kadar air yang digunakan.
- b. *Al-‘urf al-khas* (adat kebiasaan khusus), yaitu adat istiadat yang berlaku pada masyarakat atau negeri tertentu. Misalnya, kebiasaan masyarakat Irak dalam menggunakan kata *al-dabbah* hanya kepada kuda, dan menganggap catatan jual beli yang berada pada pihak penjual sebagai bukti yang sah dalam masalah utang piutang.

Disamping pembagian di atas, ‘urf dibagi pula kepada:

- a. Adat kebiasaan yang benar, yaitu suatu hal yang baik yang menjadi kebiasaan suatu masyarakat, namun tidak sampai menghalalkan yang haram dan tidak pula sebaliknya. Misalnya, adat kebiasaan suatu masyarakat di mana istri belum boleh dibawa pindah dari rumah orang

⁴³ Zulkifli, Disertasi: “*Al-Urf dan Pembaruan Hukum Islam*”, (Yogyakarta: UIN Suka, 2001), h. 7.

tuanya sebelum menerima maharnya secara penuh, dan apa yang diberikan pihak lelaki kepada calon istrinya ketika meminangnya, dianggap hadiah, bukan dianggap mahar.

- b. Adat kebiasaan yang fasid (tidak benar), yaitu sesuatu yang menjadi adat kebiasaan yang sampai menghalalkan yang diharamkan Allah. Misalnya, menyajikan minuman memabukkan pada upacara-upacara resmi, apalagi upacara keagamaan, serta mengadakan tarian-tarian wanita berbusana seksi pada upacara yang dihadiri peserta laki-laki.

Keabsahan Urf Menjadi Landasan Hukum

Para ulama sepakat menolak *'urf fasid* (adat kebiasaan yang salah) untuk dijadikan landasan hukum. Pembahasan selanjutnya ialah tentang *'urf sahih*. Menurut hasil penelitian al-Tayyib Khudari al-Sayyid, guru besar *ushul fiqh* di Universitas al-Azhar, Mesir dalam karyanya *Al-Ijtihad fi ma la nassa fih*, bahwa mazhab yang dikenal banyak menggunakan *'urf* sebagai landasan hukum adalah kalangan Hanafiyah dan kalangan Malikiyah, dan selanjutnya oleh kalangan Hanabilah dan kalangan Syafi'iyah. Menurutnya, pada prinsip mazhab-mazhab besar fikih tersebut sepakat menerima adat istiadat sebagai landasan pembentukan hukum, meskipun dalam jumlah dan perinciannya terdapat perbedaan di antara mazhab-mazhab tersebut, sehingga *'urf* dimasukkan ke dalam kelompok dalil-dalil yang diperselisihkan di kalangan ulama.

Diterimanya *'urf* sebagai landasan pembentukan hukum memberikan peluang lebih luas bagi dinamisasi hukum Islam. Sebab, di samping

banyak masalah yang tidak tertampung oleh metode-metode lainnya seperti *qiyas*, *istihsan*, dan *masalah mursalah* yang dapat ditampung oleh adat istiadat ini.

'*Urf* mereka terima sebagai landasan hukum dengan beberapa alasan, antara lain:

a. Surah al-A'raaf: 199

تُخَذِ الْعَفْوَ وَأْمُرًا بِالْعُرْفِ وَأَعْرِضْ عَنِ الْجَاهِلِينَ

“Jadilah engkau pemaaf dan suruhlah orang mengerjakan yang makruf (*al-'urf*), serta berpalinglah daripada orang-orang yang bodoh.”

Kata *al-'urf* dalam ayat tersebut, di mana umat manusia disuruh mengerjakannya, oleh para ulama *ushul fiqh* dipahami sebagai sesuatu yang baik yang telah menjadi kebiasaan masyarakat. Berdasarkan itu, maka ayat tersebut dipahami sebagai perintah untuk mengerjakan sesuatu yang telah dianggap baik sehingga menjadi tradisi dalam suatu masyarakat.

b. Pada dasarnya, syariat Islam dari masa awal banyak menampung dan mengakui adat atau tradisi yang baik dalam masyarakat selama tradisi itu tidak bertentangan dengan Al-Qur'an dan Sunnah Rasulullah. Kedatangan Islam bukan menghapuskan sama sekali tradisi yang telah menyatu dengan masyarakat. Tetapi secara selektif ada yang diakui dan dilestarikannya serta ada pula yang dihapuskan.

Misal adat kebiasaan yang diakui, kerja sama dagang dengan cara berbagi untung (*al-mudarabah*). Praktik seperti ini sudah berkembang

di kalangan bangsa Arab sebelum Islam, dan kemudian diakui oleh Islam sehingga menjadi hukum Islam. Berdasarkan hal ini, para ulama sepakat menyimpulkan bahwa adat istiadat yang baik secara sah dapat dijadikan landasan hukum, apabila memenuhi beberapa persyaratannya.⁴⁴

Syarat-syarat Urf Dijadikan Landasan Hukum

Abdul-Karim Zaidan menyebutkan bahwa beberapa persyaratan bagi ‘urf yang bisa dijadikan landasan hukum, yaitu:

1. ‘Urf itu harus termasuk ‘urf yang sah dalam arti tidak bertentangan dengan ajaran Al-Qur’an dan Sunnah Rasulullah. Misalnya kebiasaan disatu negeri bahwa sah mengembalikan harta amanah kepada istri atau anak dari pihak pemberi atau pemilik amanah. Kebiasaan seperti ini dapat dijadikan pegangan jika terjadi tuntutan dari pihak pemilik harta itu sendiri.
2. ‘Urf itu harus bersifat umum, dalam arti minimal telah menjadi kebiasaan mayoritas penduduk negeri itu.
3. ‘Urf itu harus sudah ada ketika terjadinya suatu peristiwa yang akan dilandaskan kepada ‘urf tersebut. Misalnya, seorang yang akan mewakafkan hasil kebunnya kepada ulama, sedangkan yang disebut ulama waktu itu hanyalah orang yang mempunyai pengetahuan agama tanpa ada persyaratan punya ijazah, maka kata ulama dalam pernyataan wakaf itu harus diartikan dengan pengertian ulama yang

⁴⁴ Satria Effendi M. Zein, *op.cit.*, h. 143.

menjadi yang menjadi populer kemudian setelah ikrar wakaf terjadi misalnya harus punya ijazah.

4. Tidak ada ketegasan dari pihak-pihak terkait yang berlainan dengan kehendak ‘urf tersebut, sebab jika kedua belah pihak yang berakad telah sepakat untuk tidak terikat dengan kebiasaan yang berlaku umum, maka yang dipegang adalah ketegasan itu, bukan ‘urf. Misalnya, adat yang berlaku di suatu masyarakat, istri belum boleh dibawa oleh suaminya pindah dari rumah orang tuanya sebelum melunasi maharnya, namun ketika berakad kedua belah pihak telah sepakat bahwa sang istri sudah boleh dibawa oleh suaminya pindah tanpa ada persyaratan terlebih dahulu melunasi maharnya. Dalam masalah ini, yang dianggap berlaku adalah kesepakatan itu, bukan adat yang berlaku.

6. Hak dan Harta

Hak berasal dari bahasa Arab “*haqq*” yang mempunyai arti ketetapan atau kewajiban. Secara istilah hak memiliki beberapa pengertian dari para ahli fiqh, menurut ulama kontemporer Ali Khofif, hak ialah sebuah kemaslahatan yang boleh untuk dimiliki secara syar’i. Menurut Mustafa Ahmad Zarqa, hak ialah sebuah keistimewaan yang dengannya syara’ menetapkan sebuah kewenangan (otoritas) atau sebuah beban (taklif).⁴⁵

Hak dan kewajiban bisa dipahami sebagai hal penting yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia. Ketika manusia saling berhubungan

⁴⁵ Dimyauddin, *op. cit.*, h. 3

maka akan timbul sebuah hak dan kewajiban yang akan mengikat satu sama lain. Sama halnya dalam kegiatan muamalah seperti dalam jual beli, ketika terjadinya akad antara dua orang dan mencapai sebuah kesepakatan maka akan muncul hak dan kewajiban diantara dua orang yang berakad ini.

Dalam definisi seperti yang dijelaskan ulama, hak masuk kedalam ranah religi, yakni hak Allah atas hamba-hamba-Nya untuk beribadah, seperti shalat, puasa, dan zakat. Atau bisa masuk ke dalam hak kehidupan madani, seperti hak kepemilikan, atau hak yang bersifat etik seperti hak untuk ditaati bagi orang tua, hak untuk dipatuhi seorang istri bagi suami. Atau hak yang masuk ke dalam ranah publik, seperti hak pemerintah untuk dipatuhi rakyat, atau hak-hak finansial, seperti hak menerima nafkah dan sebagainya.⁴⁶

Adapun yang dimaksud dengan hak finansial adalah hak yang berkaitan dengan harta dan kemanfaatannya, yang dimana objeknya berupa harta maupun manfaat. Seperti dalam transaksi jual beli hak di antara penjual dan pembeli, yang masing-masing mempunyai hak dan kewajiban yang harus ditanggung karna akad jual beli ialah akad timbal balik yang saling mengikat.

Menurut Wahbah Zuhaili, harta (al-mal) didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat mendatangkan ketenangan, dan bisa dimiliki oleh manusia dengan sebuah upaya, baik sesuatu itu berupa dzat materi ataupun

⁴⁶ *Ibid.*, h.4

manfaat. Berdasarkan definisi ini, harta memiliki dua kriteria yang harus terpenuhi yaitu sesuatu itu harus bisa memenuhi kebutuhan manusia yang akan mendatangkan kepuasan dan ketenangan baik bersifat materi maupun immateri. Selanjutnya harta harus berada dalam genggamannya kepemilikan manusia.

Terdapat perbedaan pendapat mengenai unsur harta, menurut mayoritas ulama fiqh, al-mal adalah segala sesuatu yang memiliki nilai yang bisa diperjual belikan dan memiliki konsekuensi bagi yang merusaknya. Menurut mereka hak dan manfaat juga termasuk kedalam harta. Namun bagi madzhab Hanafi melihat definisi harta sebagai suatu zat yang bersifat materi yang berbentuk fisik dan dapat diraba. Dengan demikian bagi madzhab ini hak dan manfaat tidak termasuk kategori harta melainkan kepemilikan.⁴⁷

Menurut KBBI harta ialah barang (uang dan sebagainya) yang menjadi kekayaan; barang milik seseorang. Kekayaan berwujud dan tidak berwujud yang bernilai dan yang menurut hukum dimiliki perusahaan.⁴⁸

Pembagian Harta

a. *Mal Mutaqawwim* dan *Ghairu mutaqawwim*

Berdasarkan pendapat Wahbah Zuhaili al-mal al mutaqawwim ialah harta yang didapat atau diperoleh insan dengan suatu upaya, dan diperbolehkan oleh syara' untuk memanfaatkannya. Seperti; petani garam, nelayan dan lainnya.

⁴⁷ *Ibid.*, h. 22

⁴⁸ "Harta". KBBI Daring, 2022. Web. 22 Juli 2022.

- b. *Al mal ghairu al mutaqawwim* ialah harta yang belum dijangkau atau dicapai dengan suatu usaha, maksudnya harta tersebut belum sepenuhnya berada dalam genggamannya kepemilikan insan. Seperti; ikan di laut, minyak di perut bumi.
- c. *Al mal al mitsli* ialah harta yang jenisnya mudah didapatkan dipasaran (secara persis tanpa adanya perbedaan atas format fisik atau bagian-bagiannya). Harta mitsli bisa dikelompokkan menjadi 4 bagian yaitu:
- 1) Benda-benda yang bisa ditimbang. Seperti; garam, ikan, cabe.
 - 2) Benda-benda yang bisa ditakar. Seperti; beras dan terigu.
 - 3) Barang-barang yang diukur. Seperti; kain dan stiker.
 - 4) Benda-benda yang bisa dihitung. Seperti; telur, apel, jeruk dan lain-lain.
- d. *Al mal al qimy* ialah harta yang jenisnya sulit untuk didapatkan dipasaran, atau bisa didapatkan tapi jenisnya lain (tidak persis) kecuali dalam nilai harganya. Seperti; domba, tanah, kayu dan lainnya.
- e. *Al mal istihlaki* ialah sesuatu yang tak bisa diambil manfaat dan kegunaannya secara biasa, melainkan dengan menghabiskannya. Seperti; makanan, minuman, kayu api, lilin dan BBM.
- f. *Al mal isti'maili* ialah sesuatu yang dimanfaatkan dengan memakainya berulang kali dalam materinya tetap terpelihara. Dengan kata lain tidak habis sekali pakai. Seperti; perkebunan, rumah, pakaian dan tempat tidur.

- g. *Al mal manqul* ialah segala harta yang boleh diangkut (dipindahkan) dan dibawa dari satu tempat ketempat yang lain. Seperti; uang, harta perdagangan dan lain-lain.
- h. *Al mal ghairu manqul ('iqar)* ialah sebaliknya dari mal manqul, sesuatu yang tidak bisa dipindahkan dan dibawa ketempat lain. Seperti; tanah, rumah, bangunan.
- i. *Ain dan Dain, al mal al-'ain* ialah harta yang berformat benda, seperti rumah, mobil, pakaian dan lain sebagainya. Harta 'ain dibagi menjadi dua, yaitu:
 - 1) Harta *'ain dzatiqimah*, yakni benda yang mempunyai format yang dipandang sebagai harta, sebab mempunyai nilai yang dipandang sebagai harta.
 - 2) Harta *'ain ghoir dzatiqimah*, yakni benda yang tidak bisa dipandang sebagai harta, seperti sebiji beras atau tepung. Sedangkan *al mal al-dain* ialah sesuatu yang berada dalam tanggung jawab.
- j. *Mal mamluk* ialah sesuatu yang masuk dibawah kepemilikan, baik milik perorangan maupun milik badan hukum, seperti pemerintah atau yayasan.
- k. *Mal mubah* ialah sesuatu yang pada asalnya bukan milik seseorang, seperti air di mata air, binatang buruan di darat dan di laut, pohon-pohon dan buah-buahan di hutan.

- l. *Mal mahjur* ialah sesuatu yang tidak boleh dipunyai sendiri dan memberikan kepada orang lain benda tersebut berupa benda wakaf atau benda yang dikhususkan untuk masyarakat umum, seperti jalan raya, masjid, kuburan dan lain sebagainya.
- m. *Mal khas* dan *mal 'am*, *mal khas* ialah harta pribadi yang tidak bersekutu dengan yang lain. Harta ini tidak bisa diambil manfaatnya atau digunakan kecuali atas kehendak dan izin pemiliknya. Sedangkan *mal 'am* ialah harta milik umum atau milik bersama, semua orang boleh mengambil manfaatnya sesuai dengan ketentuan yang telah disepakati bersama oleh umum atau penguasa.⁴⁹

B. Tinjauan Peneliti Terdahulu

Dalam penulisan skripsi ini penulis juga melakukan studi kepustakaan dengan cara mengamati penelitian orang lain. Penelitian yang dilakukan oleh:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rifky Fadillah Anwar pada tahun 2019, Jurusan Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Syariah IAIN Bengkulu yang berjudul “Jual Beli Follower Sosial Media Instagram Dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Wilayah Instagram Bengkulu).” Pada skripsi ini menjelaskan jual beli *follower* Instagram tidaklah sah karena merupakan jual beli yang dilarang atau haram. Karena tidak memiliki

⁴⁹ Akhmad Farroh Hasan, *Fiqh Muamalah Dari Klasik Hingga Kontemporer*, (Malang: UIN Maliki Press, 2018), h. 3.

syarat-syarat dalam jual beli seperti status kepemilikan objek dari penjual, maka jual beli follower termasuk jual beli yang bathil.⁵⁰

2. Selanjutnya skripsi yang ditulis oleh Yasinta Devi pada tahun 2010, Jurusan Perbandingan Mazhab dan Hukum, Fakultas Syariah dan Hukum UIN Syarif Hidayatullah Jakarta yang berjudul “Analisa Hukum Islam Tentang Jual Beli Gold Pada Game Online Jenis World Of Warcraft (WOW).” Pada skripsi ini menjelaskan cara mendapatkan gold dan tinjauan hukum islam terhadap jual beli gold. Kesimpulan dari skripsi tersebut ialah jual beli gold pada game tersebut dinyatakan tidak sah berdasarkan hukum islam karena barang yang diperjual belikan merupakan barang haram yang didapat dari perjudian. Meskipun rukun dan syarat jual beli terpenuhi, akan tetapi keabsahan itu rusak akibat barang yang diperjual belikan itu tidak diperbolehkan menurut hukum Islam.⁵¹
3. Skripsi yang ditulis oleh Moh. Afifuddin Zuhri pada tahun 2013, Jurusan Muamalah Fakultas Syari’ah IAIN Sunan Ampel yang berjudul “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli *Follower Twitter*” dalam skripsi ini penulis menjelaskan tentang kesesuaian hukum islam terhadap praktik jual beli *follower twitter*. Kesimpulan dari skripsi ini bahwa jual beli follower twitter sah secara rukun dan

⁵⁰ Rifky Fadillah Anwar, “Jual Beli Follower Sosial Media Instagram Dalam Perspektif Hukum Islam”, (Skripsi—IAIN Bengkulu, 2019), h. 67.

⁵¹ Yasinta Devi, “Analisa Hukum Islam Tentang Jual Beli Gold Pada Game Online Jenis Wolrd Of Warcraft (WOW)”, (Skripsi-- UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2010), h.73

syarat. Tetapi jika melihat dampak yang diakibatkan, jual beli *follower twitter* tidak sesuai dengan asas muamalah yang mengedepankan prinsip kemaslahatan.⁵²

4. Skripsi yang ditulis oleh Masykur pada tahun 2020, Jurusan Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syari'ah dan Hukum Universitas Islam Negeri Ar-Ranry Banda Aceh yang berjudul “Praktik Real Money Trading Dalam Transaksi Online Dunia Maya Menurut Perspektif Fiqh Muamalah” dalam skripsi ini penulis menjelaskan tentang RMT Dragon Nest Indonesia mengandung taqabud/tasallum wa taslim yang menggunakan ‘urf pada game online.⁵³

Dari tulisan tersebut diatas dapat dilihat bahwa para penulis telah berusaha mengungkapkan hal-hal yang berkaitan dengan jual beli. Akan tetapi judul yang penulis bahas berbeda dengan yang ada diatas yakni “*Virtual Goods* Dalam Transaksi *Real Money Trading* Dan *Microtransaction* Di *Game Mobile Legends* Perspektif Fiqh Muamalah.” Yang akan menjadi fokus penulis kali ini ialah kebendaan virtualnya atau *virtual goods* diantara transaksi RMT dan transaksi *microtransaction* dalam perspektif fiqh muamalah itu sendiri.

⁵² Moh. Afifuddin Zuhri, “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Follower Twitter”, (Skripsi—IAIN Sunan Ampel, Surabaya, 2013), h.71.

⁵³ Masykur, “Praktik Real Money Trading Dalam Transaksi Online Dunia Maya Menurut Perspektif Fiqh Muamalah”, (Skripsi—UIN Ar-Ranry, Banda Aceh, 2020), h. 67.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pustaka (*library research*). Penelitian pustaka digunakan untuk mendapatkan data-data tertulis yang berkenaan dengan objek penelitian dengan maksud untuk menganalisa tentang virtual goods dalam transaksi *real money trading* dan *microtransaction* menurut fiqh muamalah.

B. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah yuridis normatif. Yuridis normatif adalah penelitian hukum yang meletakkan hukum sebagai sebuah bangunan sistem norma, dari kaidah peraturan perundangan, putusan pengadilan, perjanjian serta doktrin (ajaran).⁵⁴

C. Sumber Data

Untuk mengumpulkan sumber data yang akan melengkapi penelitian ini, penulis menggunakan sumber-sumber kepustakaan ada yang bersifat primer, sekunder, dan ada pula yang bersifat tersier.

1. Sumber data primer: bahan-bahan hukum yang mengikat yang terkait dengan objek penelitian, yaitu Al-Qur'an dan Al-Hadits.

⁵⁴ Mukti Fajar, Yulianto Achmad, *Dualisme Penelitian Hukum: Normatif dan Empriris*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), h. 34.

2. Sumber data sekunder: adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan peneliti dari berbagai sumber yang telah ada, yang berupa teori-teori, buku-buku, judul skripsi yang berkaitan dengan judul yang dimaksud, website-website, jurnal serta literatur yang memiliki relevansi dengan penelitian ini.
3. Sumber data tersier atau bahan penunjang yang mencakup bahan-bahan yang memberikan petunjuk maupun penjelasan terhadap data primer dan data sekunder, yaitu kamus.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan penulis adalah bersifat triangulasi, yaitu menggunakan berbagai teknik pengumpulan data secara gabungan. Yaitu dengan cara mengkaji, menganalisis, serta menelaah berbagai buku, kitab, undang-undang, tulisan atau sumber tertulis lainnya yang memiliki relevansi dengan objek pembahasan dalam penelitian ini.

E. Teknik Analisis Data

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analitik, yaitu analisis terhadap data yang telah diperoleh, maksudnya semua data telah terkumpul dan dianalisis secara utuh sehingga terlihat gambaran yang sistematis dan faktual. Dari hasil penelitian tersebut, penulis akan menarik kesimpulan yang akan menjawab pokok permasalahan sebagaimana yang telah disebutkan.

F. Metode Penulisan

- a. Deduktif, yaitu mengemukakan data-data yang bersifat umum yang berkaitan dengan masalah yang diteliti, kemudian dianalisa dan ditarik kesimpulan yang bersifat khusus.
- b. Deskriptif analitik.

G. Sistematika Penulisan

Penulisan ini pada garis besarnya terdiri dari lima bab dan setiap bab terdiri dari beberapa bagian penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini mencakup berbagai gambaran singkat dan mencapai tujuan penulisan yang membahas mengenai Latar Belakang Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Kegunaan Penelitian, Metode Penulisan dan Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini penulis menguraikan tentang Akad, Konsep Jual Beli, Dasar Hukum Jual Beli, Rukun dan Syarat Jual Beli, Jual Beli yang Dilarang dalam Islam, Riba, Gharar, Tadlis, 'Urf, Harta dan Hak, Tinjauan Peneliti Terdahulu.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang metode penelitian yang penulis gunakan.

BAB IV : HASIL PENELITIAN

Dalam bab ini akan membahas tentang Gambaran Umum Game Mobile Legends, Real Money Trading dan Microtransaction, serta Virtual Goods dalam Perspektif Fiqh Muamalah.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian serta saran-saran yang diperlukan dalam upaya kesempurnaan. Selanjutnya diikuti oleh daftar pustaka dan disertai dengan lampiran-lampiran.

DAFTAR PUSTAKA

BAB IV

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Transaksi *Real Money Trading* dan *Microtransaction* di *Game Mobile*

Legends

Gambaran Umum *Mobile Legends*

Mobile Legends merupakan salah satu game moba yang paling populer dan banyak diminati oleh masyarakat Indonesia terkhusus para gamer dimulai dari anak-anak hingga orang dewasa. *Game* ini pertama kali rilis pada 11 Juli 2016 untuk Android dan tanggal 9 November 2016 untuk IOS, peminat *game* ini langsung meningkat hingga saat ini. Dalam sejarah, *Mobile Legends* pernah berhasil memenangkan penghargaan *Most Favorite Game of the Year* pada gelaran Indonesia Gaming Awards pada tahun 2019. *Game* ini dikembangkan oleh Moonton yang merupakan developer asal Shanghai, China.⁵⁵

Mobile Legends juga bisa dimainkan di berbagai bagian dunia dengan server yang berbeda yang telah ditentukan yaitu Asia yang meliputi Malaysia, Indonesia, Singapura, Korea, dan Jepang. Eropa yang meliputi Inggris, Spanyol, Italia, Portugal, Perancis, dan Jerman. Selanjutnya Amerika yang meliputi Brazil, Argentina, Peru, Mexico, Kolombia dan Amerika. Pada tahun 2017 *game mobile legends* populer di Asia Tenggara, turnamen *Mobile Legends* diadakan, termasuk Piala Asia Tenggara tahunan, bahkan pada tahun

⁵⁵ <https://gamedaim.com/tokoh/sejarah-mobile-legends/>. Diakses pada 20 Mei 2022

2019, Indonesia mengikut sertakan cabang olahraga elektronik (*e-sports*), terkhusus game mobile legends pada kompetisi piala presiden yang biasa disebut dengan Indonesia *E-sports Premiere League* (IESPL).

Dalam permainan ini terdapat 10 pemain yang berada dalam satu arena dan terbagi menjadi dua tim masing-masing 5 pemain. Kedua tim tersebut harus berjuang untuk menghancurkan *base* musuh dan mempertahankan base mereka. Dalam satu arena terdapat 3 jalur yaitu atas (top), tengah (mid), dan bawah (bot). Pada setiap tim, terdapat lima pemain yang masing-masing mengendalikan karakter atau yang biasa disebut “hero” dari perangkat mereka masing-masing dalam *game* ini. Karakter terkontrol komputer yang lebih lemah disebut dengan “minion”, bertelur di *base* tim dan mengikuti tiga jalur ke *base* tim lawan, melawan musuh dan menara (tower). Serta mengumpulkan exp untuk meningkatkan level hero selama pertandingan.⁵⁶

Pada dasarnya karakter pada Mobile Legends terbagi menjadi 6 role, setiap role memiliki spesialisasi dan kemampuan yang unik diantaranya; Marksman, Fighter, Tank, Mage, Assasin dan Support.

1. Marksman ialah hero yang memiliki kemampuan jarak jauh (range hero) dengan damage besar dan attack speed tinggi namun memiliki darah yang sedikit atau tipis.
2. Fighter ialah hero yang seimbang dalam kekuatan menyerang dan bertahan cukup tangguh dan bisa dijadikan sebagai front line dalam team fight. Mereka bisa menerima pukulan berat dari serangan musuh dan

⁵⁶ https://id.m.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang. Diakses pada 20 Mei 2022

memberikan kekuatan menyerang dengan jumlah kerusakan yang hampir sama secara bersamaan.

3. Tank ialah hero yang dapat menahan serangan musuh paling banyak demi melindungi teman satu tim yang memiliki darah dan pertahanan yang rendah. Hero ini memiliki hp dan armor yang lebih tinggi dari role lainnya, tetapi hero ini adalah hero yang paling sedikit memberikan kerusakan pada musuh karena tipe role yang tangguh dalam bertahan saja.
4. Mage adalah hero yang dapat memberikan kerusakan magic damage berat dan membunuh satu musuh atau beberapa musuh sekaligus biasanya hero ini bertipe damage area, tetapi hero ini dapat mati dengan mudah karena memiliki darah yang sedikit dan pertahanan rendah.
5. Assasin adalah hero yang dapat menimbulkan kerusakan fisik berat kepada lawan dengan tiba-tiba dan kemudian melarikan diri. Mereka biasanya menargetkan musuh yang memiliki pertahanan rendah seperti mage dan marksman.
6. Support ialah hero yang dapat menyembuhkan atau memberi efek tambahan darah kepada rekan satu tim dan meningkatkan kekuatan mereka. Mereka memiliki kemampuan dalam crowd control tetapi juga memiliki pertahanan yang rendah.⁵⁷

Game mobile legends ini memiliki beberapa jenis permainan (game mode) yang bisa dinikmati oleh setiap pemain, yaitu:

1. Classic

⁵⁷ <https://esportsku.com/mode-mobile-legends/>. Diakses pada 21 Mei 2022

Mode classic merupakan mode pertama yang dimainkan player di Mobile Legends. Mode ini ialah mode biasa yang dimainkan 5 vs 5 dengan tujuan utama untuk menghancurkan base musuh. Pada mode ini pemain bebas memilih hero yang sudah dia miliki atau hero yang sedang dalam masa gratis percobaan. Pada mode ini jika terjadi kekalahan ataupun kemenangan tidak akan mempengaruhi tier rank atau bintang pemain. Bermain pada mode ini biasanya bertujuan untuk menaikan kredit skor atau melatih hero sebelum digunakan pada mode rank.

2. Ranked

Mode ranked ialah mode yang menjadi tujuan utama dalam bermain Mobile Legends. Para pemain akan berjuang untuk mendapatkan peringkat setinggi-tingginya dengan mengumpulkan bintang atau poin. Jika para pemain berhasil memenangkan pertandingan di mode ini, maka pemain akan mendapatkan bintang begitu sebaliknya jika pemain kalah maka pemain akan kehilangan bintangnya. Mode ranked baru bisa dimainkan ketika akun player sudah mencapai level 8 dan minimal memiliki 5 hero, bisa bermain solo, duo maupun party (berlima).

Ada total delapan rank dalam Mobile Legends mulai dari yang terendah yakni, Warrior III – Warrior I, Elite III – Elite I, Master IV – Master I, Grand Master V – Grand Master I, Epic V – Epic I, Legend V – Legend I, Mythic V – Mythic I (poin 1 – 600), dan Glorious

Mythic (poin 600 sampai poin tertinggi yang bisa pemain capai). Untuk bisa naik pada tier berikutnya pemain harus mengumpulkan 5 bintang pada setiap tiernya. Adapun dalam pemilihan hero dalam mode ini dari tier Elite hingga Grand Master sama seperti mode classic, dimana pemain akan memilih hero secara bergiliran. Sedangkan pada tier Epic hingga Glorious Mythic terdapat sebuah sistem pemilihan yang disebut dengan *draft pick*. Pada sistem ini pemain bisa memilih hero yang akan di ban atau hero yang akan dilarang digunakan pada pertandingan yang akan berlangsung. Setiap tim masing-masing bisa memilih tiga hero untuk di ban.

3. Versus A.I

Mode VS A.I ialah mode yang dihadirkan khusus bagi pemain pemula untuk berlatih dan melatih skill dan strategi agar siap bermain pada mode ranked. Biasanya digunakan untuk mencoba hero baru dan apabila telah paham dan menguasai hero tersebut, selanjutnya pemain bisa mencoba mode lain

4. Brawl

Mode brawl merupakan salah satu mode untuk sarana hiburan di *Mobile Legends*, dimana para pemain tidak akan kehilangan atau mendapatkan bintang serta para pemain tidak perlu memikirkan *Win Rate* hero mereka jika mereka kalah pada mode ini. Jika para pemain telah lelah berkompetisi dan bersaing dalam mode ranked, maka mode brawl akan menjadi pilihan terbaik untuk bersantai. Mode brawl

sendiri memiliki sistem permainan satu lane yang mana dapat bermain secara bersama tanpa adanya *farming* dan hanya melakukan *push* turret.

5. Custom

Mode custom sering digunakan untuk melatih hero, atau skill pemain. Mode custom ini bisa dijadikan mode turnamen Mobile Legends diranah kompetitif. Dalam mode ini bisa bertanding one by one atau dengan jumlah yang kalian inginkan, bisa diatur untuk melawan komputer bahkan bisa untuk melawan pemain lain.

6. Survival

Moonton merilis mode survival di Mobile Legends dengan sistem permainan Battle Royal. Semua pemain akan dibagi perkelompok dan menaiki seekor naga untuk memasuki area pertempuran dan pemain bisa memilih lokasi untuk turun ke arena. Pemain harus mengeleminasi monster (creep) untuk mendapatkan equipment agar menjadi lebih kuat dan mendapatkan kemampuan agar bisa bertahan dalam permainan. Dalam arena pertempuran terdapat lingkaran zona aman, dimana setiap detiknya akan mengecil dan berpindah. Pemain yang berada diluar lingkaran zona aman akan terluka atau mendapatkan serangan. Permainan akan berakhir apabila hanya tersisa satu kelompok dan kelompok tersebut yang memenangkan pertandingan.

7. Magic Chess

Magic chess pertama kali rilis pada awal tahun 2020. Magic chess sendiri merupakan mode permanen yang ada di Mobile Legends, yang bisa dimainkan dengan combo sinergi dan strategi para pemain.

8. Mayhem

Mode ini biasanya hadir dalam beberapa bulan sekali. Mode yang permainannya hampir sama dengan classic akan tetapi dalam mode ini para hero mendapatkan peningkatan kekuatan *skill (buff)* hampir beberapa kali lipat dari kekuatan hero pada mode umum seperti *classic* dan ranked.

9. Mirror

Mode mirror ialah mode untuk bermain dengan hero yang sama, dimana dalam pemilihan hero para pemain akan memainkan satu hero dari enam hero yang bisa mereka pilih dengan cara suara terbanyak dari masing-masing tim.

10. Mirror Mayhem

Mode gabungan antara mirror dan mayhem, selain memainkan hero yang sama pemain akan memainkan hero dengan *skill* yang telah diperkuat.⁵⁸

Terdapat sekitar 8 juta user aktif dari *game Mobile Legends* di Indonesia. Telah diketahui bahwa *Mobile Legends* merupakan game yang sangat populer, terlebih jumlah influencer *Mobile Legends* di Asia Tenggara. Bahkan game ini memiliki turnamennya sendiri yaitu MPL atau *Mobile*

⁵⁸ <https://www.tokopedia.com/blog/rank-mobile-legends-ent/amp/>. Diakses pada 21 Mei 2022

Legends Professional League. Alasan MPL ada sampai saat ini karena kegiatan ini dianggap produktif, berkompetisi secara sportif dan mendapatkan hadiah. Melihat dari antusiasme khalayak ramai komunitas kedepannya akan meningkatkan sinergi dan terus mengedukasi masyarakat Indonesia bahwa esports sebagai salah satu upaya untuk memajukan ekonomi kreatif di Indonesia.⁵⁹

Mobile Legends merupakan game yang gratis untuk dimainkan, hanya saja *developer game* ini juga menyediakan berbagai fasilitas serta pernak-pernik item dalam permainan ini yang bisa didapatkan dengan membeli atau berlangganan terlebih dahulu. Seperti pemain yang membeli *Starlight Member* akan mendapatkan hak istimewa berupa *skin (outfit)* bagi hero tertentu dan mendapat hak untuk menggunakan beberapa hero gratis yang belum dimiliki, mendapatkan border starlight serta efek *recall* maupun *spawn*.

Barang virtual (*virtual goods*) merupakan objek virtual seperti barang, pakaian avatar (karakter), senjata, furnitur virtual, mata uang, karakter dan token yang biasanya hanya ada dalam berbagai lingkungan virtual dimana mereka dapat digunakan. Barang virtual ini tidak dapat disalin karena diatur oleh aturan virtual ekonomi yang diberikan. Barang virtual sering dikategorikan ke dalam penampilan, barang berbasis sosial dan fungsional. Misalnya, barang berbasis penampilan hanya mempengaruhi tampilan karakter virtual sedangkan barang fungsional item game seperti senjata yang kuat atau baju besi atau peningkatan berbagai atribut karakter. Barang virtual ada di

⁵⁹<https://www.kompasiana.com/gigadiva6852/60f19cd706310e458612b012/perkembangan-e-sport-mobile-legends-di-indonesia>. Diakses pada 21 Mei 2022.

dalam virtual ekonomi, seperti dalam game dan dunia virtual. Global nilai pasar barang virtual adalah \$14,8 miliar pada tahun 2012 lalu dan diperkirakan terus meningkat.⁶⁰

Real Money Trading dan Microtransaction

Microtransaction sering disingkat dengan (mtx), yakni model bisnis di mana pengguna bisa memberi barang virtual dengan pembayaran mikro. *Microtransaction* sering digunakan dalam *game* gratis untuk dimainkan sebagai sumber pendapatan bagi para *developer*, karena *microtransaction* ini merupakan pokok dari pasar aplikasi seluler, meskipun juga terdapat pada PC maupun game konsol.⁶¹

Microtransaction adalah pembelian digital yang bisa dilakukan pengguna dalam sebuah game, untuk membuka fitur tertentu ataupun menyediakan kosmetik tertentu dan bisa untuk mengubah alur permainan dengan memberikan peningkatan-peningkatan berbeda pada berbagai game. Harga transaksi mikro juga berbeda-beda pada setiap game, para pemain harus membayar dengan uang riil pada dunia nyata untuk mendapatkan mata uang yang berlaku dalam game. Pemain bisa menggunakan mata uang tersebut untuk membeli item dari toko yang terdapat di dalam game.⁶²

⁶⁰ Hamari Juho, Keronen Lauri, *Journal: Why do people buy virtual goods: A meta-analysis*, (Computers in Human Behavior, 2017), h. 1

⁶¹ <https://en.m.wikipedia.org/wiki/Microtransaction>. Diakses pada 29 Mei 2022

⁶² <https://www.makeuseof.com/examples-of-gaming-microtransaction/>. Diakses pada 29 Mei 2022

Bisa disimpulkan dari pengertian diatas bahwasannya *Microtransaction* adalah transaksi jual beli *virtual goods* yang telah disediakan oleh para *developer* yang mencakup mata uang digital maupun item pelengkap pada suatu game dengan pembayaran uang asli oleh pemain kepada *developer* langsung di toko yang terdapat di dalam *game*.

Sedangkan *Real Money Trading* atau (RMT) dalam *game* online ialah transaksi jual beli item *game* dengan uang asli. RMT juga bisa mencakup transaksi jual beli mata uang yang berlaku di dalam *game* yang dilakukan antara sesama *player* atau pemain.

Direktur Pusat Pengembangan *Digital University of Manchester*, Ricard Heeks, melakukan penelitian mendalam tentang RMT pada tahun 2010. Ia berkesimpulan bahwa industri ini punya sejarah yang serupa dengan transaksi jual beli di dunia nyata yakni bermula dari barter.⁶³

Pertanian emas adalah sub-komponen yang lebih baru dari aktivitas perdagangan uang riil (RMT): perdagangan mata uang, barang, dan layanan dunia maya dengan uang sungguhan. RMT dapat ditelusuri kembali ke setidaknya pada 1987 dan pembayaran tunai pertama antara pemain untuk item atau untuk meningkatkan karakter dalam ruang bawah tanah multi-pengguna berbasis teks dan grafis dasar (Hunter, 2006). Ini dapat dibagi menjadi dua elemen: RMT utama yang berlangsung dalam *game* atau di samping *game* sebagai bagian dari desain *game* yang disetujui oleh

⁶³ Admin itemku, "Meraup Untung dari Item Virtual" artikel dari <https://itemku.com/blog/sejarah-real-money-trading>. Diakses pada 29 Oktober 2021

perusahaan *game*, dan RMT sekunder yang terjadi sebagian di luar permainan dan tidak disetujui oleh perusahaan *game* (Lehtiniemi, 2007).⁶⁴

Sebenarnya jika dilihat dari beberapa hal *Real Money Trading* dan *Microtransaction* ini tidak jauh berbeda hanya saja yang membedakannya ialah terletak pada orang yang bertransaksi, dimana pada RMT ini bisa dilakukan dengan sesama *player* dan pihak ketiga sedangkan MTX dilakukan oleh *developer* langsung dengan *player*.

Mobile Legends merupakan salah satu game yang melakukan sistem *Real Money Trading* maupun *Microtransaction*, dimana game ini menyediakan berbagai bentuk fasilitas dan mata uang dalam game untuk mendapatkan item-item tertentu dengan cara melakukan top up transaksi *Real Money Trading* yaitu menukar atau membeli uang digital (mata uang dalam game) dengan uang asli.

Adapun objek yang dijual dalam *game* *Mobile Legends* ini antara lain:

1. Diamond mata uang utama dalam *game* ini dan CoA (Cristal of Aurora) mata uang kedua. Adapun 50 diamond dengan harga Rp. 15.000, hingga 5000 diamond dengan harga Rp. 1.499.000.

Adapun CoA monthly pass seharga Rp. 99.000 yang akan mendapatkan kurang lebih 1.050 CoA untuk sebulan.

2. Hero atau karakter yang digunakan untuk bermain di dalam *game*.
3. Skin atau outfit yang digunakan oleh karakter sebagai tambahan *power* dan keindahan pada efek skill yang dikeluarkan oleh karakter.

⁶⁴ Richard Heeks, *Journal of Virtual Worlds Research: Intersection of Real and Virtual Economies*, vol. 2 no. 4, 2010.

4. Kartu ganti nama dan bendera.
5. Starlight member ialah fitur premium di *mobile legends*, yang memberi keuntungan dan hak istimewa dari berlangganan pada fitur ini ialah mendapatkan skin starlight yang kalian pilih dan akses bebas pada beberapa hero serta akses skin lainnya mendapatkan border dan juga efek *recall* yang bisa dinikmati selama sebulan.
6. Season Pass/Twilight Pass juga fitur yang juga memberikan hak istimewa kepada pengguna.
7. Jasa joki atau *leveling* akun oleh para *player* yang bisa dibidang cukup profesional untuk mendapatkan keuntungan.

Inilah cara untuk melakukan transaksi jual beli dengan *Microtransaction*:

- a. *Microtransaction* antara *player* dan *developer* dalam game (*in app purchase*)

Transaksi ini dilakukan *player* langsung di dalam aplikasi game yaitu pembelian diamond (mata uang *Mobile Legends*), coa (crystal of Aurora), Twilight Pass, maupun Starlight Member. Transaksi ini biasanya lebih aman karena resmi dari pihak *developer* langsung dan lebih mudah bagi pemain baru maupun pemain yang ingin transaksi lebih aman tanpa tipuan atau sejenisnya.

Transaksi ini bisa dilakukan dengan masuk ke akun *game* pemain lalu pada atas kanan terdapat bar penyimpanan diamond dan terdapat tanda plus dan apabila mengklik logo tersebut akan langsung diantarkan pada halaman recharge. Terdapat banyak pilihan nominal diamond yang bisa kita beli

dimulai dari 11 diamond hingga 5000 diamond. Transaksi bisa dilakukan dengan beberapa cara pembayaran seperti:

1. Dana
2. Pulsa (Telkomsel, xl, im3 dan sebagainya)
3. Google Play Balance
4. Credit Card / Debit Card
5. Pembayaran via Indomaret
6. Pembayaran melalui Bank
7. Doku
8. GoPay / ShopeePay
9. Redeem Code

TABEL IV.1

DAFTAR HARGA DIAMOND PADA MOBILE LEGENDS STORE

Jumlah Diamond	Harga	Bonus
11	Rp 3,000	-
50	Rp 15,000	5 diamond
250	Rp 75,000	25 diamond
500	Rp 149,000	65 diamond
1000	Rp 299,000	155 diamond

1500	Rp 439,000	265 diamond
2500	Rp 739,000	475 diamond
5000	Rp 1,499,000	1000 diamond

(Sumber Data: Mobile Legends Store)

Selanjutnya transaksi *Real Money Trading* antara *player* dengan pihak ketiga ataupun dengan sesama *player*:

- B. *Real Money Trading* antara *player* dengan *developer* diluar *game* (*third-party*)

Transaksi antara *player* dengan *developer* tetapi menggunakan jasa pihak ketiga seperti:

1. Codashop

Situs ini merupakan situs khusus untuk jasa top up dan berbagai macam voucher. Salah satunya adalah untuk membeli diamond *Mobile Legends*. Metode pembayaran bisa melalui pulsa dari berbagai operator, *e-wallet*, transfer bank, dan via Indomaret/Alfamart.⁶⁵

DAFTAR TABEL IV.2

DAFTAR HARGA DIAMOND MOBILE LEGENDS DI

CODASHOP

Jumlah Diamond	Harga
----------------	-------

⁶⁵ <https://ggwp.id/media/esports/mobile-legends/beli-diamond-mobile-legend>. Diakses pada 5 Mei 2022

3	Rp 1,500
5	Rp 1,425 – 1,500
12	Rp 3,235 – 5,000
19	Rp 5,255 – 5,500
28	Rp 7,600 – 10,000
44	Rp 11,400 – 12,000
59	Rp 15,200 – 20,000
85	Rp 21,850 – 30,000
170	Rp 43,700 – 60,000

240	Rp 61,750 – 68,250
296	Rp 76,000 – 100,000
408	Rp 104,500 – 115,500
568	Rp 142,500 – 157,500
875	Rp 218,500 – 300,000

2010	Rp 475,000 – 525,000
4030	Rp 1,140,000 – 1,260,000

(Sumber Data: GGWP.ID, Sumber Guide Game & Berita E-Sport Indonesia & Dunia)

2. Tokopedia

E-commerce hijau Tokopedia ini juga merupakan pihak ketiga yang menyediakan pembelian voucher game untuk *Mobile Legends*. Pembayaran juga bisa dilakukan melalui transfer bank, OVO, minimarket, kartu kredit bahkan bisa lewat pos.

DAFTAR TABEL IV.3

DAFTAR HARGA DIAMOND MOBILE LEGENDS DI TOKOPEDIA

Jumlah Diamond	Harga
10	Rp 3,000
14	Rp 4,000
18	Rp 5,000
36	Rp 10,000
74	Rp 20,000
222	Rp 60,000

227	Rp 75,000
370	Rp 100,000
966	Rp 250,000
2010	Rp 500,000
4804	Rp 1,200,000

(Sumber Data: GGWP.ID, Sumber Guide Game & Berita E-Sport Indonesia & Dunia)

3. Shopee

Situs e-commerce lain yang menyediakan jasa top up diamond untuk game ialah Shopee. Adapun cara pembayarannya hampir sama dengan tokopedia.

DAFTAR TABEL IV.4

DAFTAR HARGA DIAMOND MOBILE LEGENDS DI SHOPEE

Jumlah Diamond	Harga
11	Rp 3,000
14	Rp 4,000
19	Rp 5,000
36	Rp 10,000
74	Rp 20,000

220	Rp 60,000
366	Rp 100,000
Starlight Member	Rp 149,000
Twilight Pass	Rp 150,000
Season Pass	Rp 150,000

(Sumber Data: GGWP.ID, Sumber Guide Game & Berita E-Sport Indonesia & Dunia)

4. UniPin

Situs ini mempunyai keunggulan dari situs lainnya, dimana bisa membeli diamond dalam jumlah yang besar. Metode pembayarannya hampir sama seperti situs-situs yang lain.

DAFTAR TABEL IV.5

DAFTAR HARGA DIAMOND MOBILE LEGENDS DI UNIPIN

Jumlah Diamond	Harga
3	Rp 1,500
12	Rp 3,500 – 5,000
28	Rp 8,000 – 10,000
36	Rp 10,000

59	Rp 16,000 – 20,000
74	Rp 20,000
85	Rp 23,000 – 30,000
170	Rp 46,000 – 60,000
185	Rp 50,000
222	Rp 60,000
296	Rp 80,000
370	Rp 100,000
568	Rp 150,000
875	Rp 230,000 – 300,000
1159	Rp 300,000
2010	Rp 500,000
4830	Rp 1,200,000
6050	Rp 1,500,000

(Sumber Data: GGWP.ID, Sumber Guide Game & Berita E-Sport Indonesia & Dunia)

5. Top Up ML Pulsa Dunia Games

Situs dunia games merupakan tempat yang tepat untuk melakukan pembelian diamond dengan pembayaran melalui pulsa. Saat ini dunia games hanya melayani top up *Mobile Legends* dengan pulsa operator Telkomsel dan XL.

DAFTAR TABEL IV.6

DAFTAR HARGA DIAMOND MOBILE LEGENDS DI DUNIA GAMES

Jumlah Diamond	Harga
4	Rp 1,500
12	Rp 5,000
28	Rp 10,000
56	Rp 20,000
85	Rp 30,000
169	Rp 60,000
282	Rp 100,000
875	Rp 300,000

(Sumber Data: GGWP.ID, Sumber Guide Game & Berita E-Sport Indonesia & Dunia)

C. Real Money Trading antara sesama player

Transaksi yang dilakukan antara pihak pembeli dengan penjual melalui berbagai sosial media seperti Facebook, WhatsApp dan Instagram. Pada

transaksi ini produk yang ditawarkan sama seperti transaksi yang dilakukan antara pemain dengan developer. Setelah dilihat dari berbagai akun penjual di beberapa sosial media, para pemain yang bertindak sebagai penjual menawarkan harga yang lebih murah dibandingkan dengan harga yang diberikan langsung oleh *developer* dari *Mobile Legends Store* maupun dari pihak ketiga yang telah resmi.

Pembelian diamond dalam transaksi sesama pemain ini dilakukan dengan menghubungi langsung penjual pada sosial medianya untuk melakukan negosiasi harga atau proses penyerahan data agar produk yang dibeli bisa dikirim ke akun pembeli. Setelah terjadi kesepakatan antara pembeli dan penjual terkait transaksi yang mereka lakukan dengan harga yang telah ditetapkan, selanjutnya pembeli bisa melakukan pembayaran terlebih dahulu sebelum produk dikirim. Proses pembayaran bisa dilakukan melalui transfer bank, Alfamart, Indomaret, dan berbagai *e-wallet* seperti DANA dan lainnya.

Transaksi sesama *player* ini kurang disarankan karena rentan terjadi penipuan yang bisa merugikan salah satu pihak yang berakad. Sebelum membeli diamond melalui *player* lain sebagai pembeli harus cerdas dan teliti melihat dan memilih kepada siapa dia akan melakukan transaksi yang bisa dipercaya, karena tidak semua penjual bersifat tercela dan pembeli bisa memilih penjual yang memiliki rekomendasi atau testimoni dari akun-akun besar seperti para selebriti *e-sport* atau *gamers* terkenal.

B. Tinjauan Fiqh Muamalah Terhadap *Virtual Goods* Pada Transaksi *Real Money Trading* dan *Microtransaction* di *Game Mobile Legends*

Islam merupakan agama yang telah sempurna dan terperinci dalam berbagai aspek kehidupan maupun akhirat. Salah satu aspek hidup ialah bermuamalah, muamalah merupakan peraturan yang Allah tetapkan untuk mengatur hubungan manusia dengan manusia lain dalam menjalani kehidupan. Al-Qur'an menjadi pedoman dan peta perjalanan hidup bagi manusia agar tetap berada di jalan yang benar dan diridhai Allah SWT. Serta as-Sunnah sebagai dasar dalam mengambil dan menetapkan keputusan dalam memberi solusi terhadap masalah yang terjadi pada kaum muslimin.

Salah satu bentuk muamalah ialah jual beli. Jual beli sendiri merupakan pemindahan hak milik terhadap benda dengan akad yang saling mengganti yang terjadi antara dua pihak atau lebih. Jual beli sendiri secara harfiah ialah transaksi yang telah dihalalkan oleh Allah yang dijelaskan dalam Q.S. al-Baqarah ayat 275 dan 198, an-Nisa ayat 29. Ayat-ayat tersebut hanya menjelaskan secara umum masalah jual beli, adapun as-sunnah yang bertugas memperinci proses apa saja yang dibolehkan dan dilarang dalam jual beli.

Perjalanan kehidupan manusia telah mengikuti perkembangan zaman dan teknologi. Muamalah dalam hal ini juga telah mengalami perkembangan dimana banyak hal-hal baru yang belum terjadi pada zaman dahulu dan belum dijelaskan dalam al-Qur'an dan as-Sunnah, maka Islam memperbolehkan dengan jalan penetapan hukum lain seperti 'ijma untuk dijadikan sebagai dasar

hukum Islam tanpa meninggalkan nilai-nilai yang ada dalam al-Qur'an dan as-Sunnah.

Di antara metode penerapan hukum melalui ijtihad adalah memperhatikan kebiasaan-kebiasaan yang berlaku dalam masyarakat yang disebut juga dengan al-'urf. Para ahli hukum Islam sejak masa klasik sesungguhnya telah menyadari masalah pengaruh hukum adat terhadap hukum Islam. Dalam ushul fiqh al-'urf diterima sebagai salah satu dalil hukum yang dikembangkan dari dalil *al-ra'y* (bersifat penalaran), sehingga adat kebiasaan mendapat tempat dalam hukum Islam, dengan segala persyaratannya.⁶⁶

Bermain *game* online pada dasarnya hukumnya mubah atau boleh. Hanya saja kebolehan dalam hukum bermain game bisa berubah menjadi makruh dan haram dalam kasus dan keadaan tertentu. Apabila *game* menjadi pemicu kelalaian manusia menjalankan kewajiban tentunya hal ini tidak boleh dan apabila telah jelas mengandung unsur judi maka jelas hukumnya haram. *Game online* boleh dimainkan jika tidak melanggar syariat islam. Terlepas dari hal ini fokus yang saya bahas pada penelitian ini ialah bagaimana virtual goods jika dilihat dari perspektif fiqh muamalah.

Jual beli dengan sistem *Real Money Trading* dan *Microtransaction* bisa diartikan sebagai jual beli maya dimana barang yang diperdagangkan merupakan barang virtual tetapi pembayarannya menggunakan uang asli. Penjual dan pembeli dalam sistem ini tidak bertemu langsung melainkan melalui sarana media elektronik. Jual beli pada *game online* sama halnya

⁶⁶ Zulkifli, Disertasi: "*Al-Urf dan Pembaruan Hukum Islam*", (Yogyakarta: UIN Suka, 2001), h. 7.

dengan jual beli pada umumnya dimana terdapat penjual, pembeli, serta objek yang diperjual belikan.

Jika dilihat dari urf kebiasaan dalam transaksi jual beli online, maka bisa disamakan dengan jual beli saham, yaitu sebuah transaksi jual beli di mana barang tidak ada pada saat terjadinya transaksi tersebut yang apabila dilihat pada hukum asalnya itu dilarang oleh agama. Adapun jual beli saham merupakan pengecualian dari hukum asal tersebut yang mana sistem jual beli saham dihukum sah secara syar'i karena ada kemaslahatan yang ingin di pertahankan.⁶⁷

Jual beli bisa dikatakan sah apabila telah memenuhi rukun dan syarat jual beli menurut syara' dalam pandangan jumbuh ulama. Berdasarkan uraian sebelumnya, bahwa yang menjadi objek penelitian penulis ialah jual beli benda maya *Virtual Goods* (mata uang) dalam game online jenis *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang dilakukan studi kasus pada *Game Online Mobile Legends*, serta hasil analisa penulis ialah sebagai berikut:

Pertama, membahas virtual goods sebagai harta yang bernilai. Menurut pandangan madzhab Hanafi meringkas definisi harta ialah pada sesuatu zat yang bersifat materi dalam arti memiliki bentuk fisik. Namun menurut jumbuh ulama, hak dan manfaat juga termasuk ke dalam bentuk harta. Dengan alasan maksud dan tujuan memiliki sesuatu adalah karena terdapat manfaat yang diterima bukan karena zatnya.⁶⁸

⁶⁷ Helmi Basri, *Teori Maalaatul Af' Aal*, (Jakarta: Kencana, 2021), h. 76.

⁶⁸ Dimyauddin Djuwani, *Pengantar Fiqh Muamalah*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), h. 22.

Berdasarkan persyaratan sesuatu dikatakan sebagai harta dan sah dalam kepemilikan bahwa sesuatu tersebut memiliki nilai ditengah manusia. Dalam hal ini *virtual goods* dalam transaksi RMT dan MTX memiliki nilai dan sangat berharga bagi pihak-pihak yang berhubungan dengan game ini hal tersebut bisa menjadi landasan karena dari kebiasaan atau *'urf* yang ada ditengah masyarakat. Maksud dari unsur *'urf* ialah segala sesuatu yang dipandang harta oleh seluruh manusia atau sebagian manusia.

Surah al-A'raaf: 199

خُذِ الْعَفْوَ وَأْمُرْ بِالْعُرْفِ وَأَعْرِضْ عَنِ الْجَاهِلِينَ

“Jadilah engkau pemaaf dan suruhlah orang mengerjakan yang makruf (*al-urf*), serta berpalinglah daripada orang-orang yang bodoh.”(QS. al-A'raaf: 199).

Virtual goods bisa dilihat sebagai harta yang bisa dipindahkan dan dibawa dari satu tempat ke tempat lain jika dimasukkan dalam jenis *mal manqul* yang diantaranya uang, harta perdagangan dan lainnya. Disimpulkan dari sini *virtual goods* mata uang digital bisa disamakan dengan uang pada umumnya sebagai harta perdagangan. Jika dipandang melalui harta *'ain dzatiqimah* yaitu benda yang mempunyai nilai dan dipandang sebagai harta maka *virtual goods* juga bernilai jual beli dan dianggap harta. Selanjutnya dilihat dari *mal mamluk* yakni sesuatu yang masuk dibawah kepemilikan, baik milik perorangan maupun milik badan hukum. *Virtual goods* disini berada dibawah kepemilikan *developer* sebelum dijual kepada para *players*.

Selanjutnya, membahas rukun dimana ada orang yang berakad al-muta'qidayn (penjual dan pembeli). Dalam praktik jual beli menggunakan sistem *Real Money Trading* dan *Microtransaction* di *Game Mobile Legends* terdapat penjual dan pembeli, dimana penjual (*developer*, pihak ketiga, maupun *player*) sebagai pihak yang menyediakan diamond dan fitur-fitur lainnya terhadap pembeli, sedangkan pembeli sebagai pihak yang menerima diamond atau fitur-fitur lainnya. Adanya sighthat dimana pada praktik jual beli menggunakan sistem *Real Money Trading* dan *Microtransaction* di *Game Mobile Legends*, sighthat tidak diucapkan secara langsung melainkan dengan melalui tindakan terhadap media elektronik seperti menekan tombol “setuju” terhadap pembelian.

Adanya objek yang diperjual belikan, dalam praktik jual beli menggunakan sistem *Real Money Trading* dan *Microtransaction* di *Game Mobile Legends* yang menjadi objek jual beli ialah diamond (mata uang virtual) dan berbagai fitur yang tersedia seperti *Stralight Member* maupun *Twilight Pass*. Selanjutnya, ada nilai tukar pengganti barang dalam praktik jual beli menggunakan sistem *Real Money Trading* dan *Microtransaction* di *Game Mobile Legends*, terdapat nilai tukar pengganti barang yang harus diperjualbelikan dengan uang asli, serta nilai tukar objek yang diperjualbelikan disesuaikan dengan produk yang bisa dipilih oleh pembeli.

Kemudian, dilihat dari segi syarat jual beli maka ulama berpendapat bahwa syarat jual beli yaitu:

1. Syarat orang yang berakad (*al muta'qidayn*)

- a. Berakal dan baligh
 - b. Yang melakukan akad ialah orang yang berbeda
2. Syarat yang terkait dengan Ijab Qabul
 - a. Qabul sesuai dengan ijab
 - b. Ijab dan qabul terjadi dalam satu majelis
 3. Syarat barang yang diperjualbelikan (*ma'qud 'alaih*)
 - a. Barang ada atau tidaknya ditempat, tetapi pihak penjual menyatakan kesanggupan atas mengadakan barang tersebut.
 - b. Dapat dimanfaatkan dan bermanfaat bagi manusia.
 - c. Milik orang yang akan berakad, karena barang yang sifatnya belum dimiliki seseorang tidak boleh diperjual belikan.
 - d. Boleh diserahkan pada saat akad berlangsung atau pada waktu yang telah disepakati bersama ketika transaksi berlangsung.
 4. Syarat nilai tukar
 - a. Harga yang disepakati oleh kedua belah pihak.
 - b. Bisa diserahkan pada waktu akad (transaksi).
 - c. Bukan barang yang diharamkan syara'.

Mengenai rukun dan syarat yang telah penulis uraikan diatas pada praktik jual beli *Virtual Goods* dengan sistem *Real Money Trading* dan *Microtransaction* di *Game Mobile Legends* serta melihat dari sudut pandang 'urf melakukan jual beli *virtual goods* dengan sistem RMT maupun MTX dibolehkan dengan menimbang adanya kemaslahatan yang bisa diambil dari

transaksi ini. Karena *virtual goods* itu sendiri bisa dianggap sebagai harta atau *al mal* dan bernilai bagi suatu kelompok.

Melihat pada aturan game sebenarnya tidak terdapat larangan jual beli dengan sistem *Real Money Trading* antara sesama *player* karena pada game juga terdapat fitur *gift* yang bisa digunakan untuk mengirim sebuah item kepada *player* lain dimana pemain memiliki hak atas *virtual goods* yang telah ia beli.

Jika melihat *Virtual Goods* apakah termasuk kepada Bai al Ma'dum ataupun dengan alasan syarat pada objek ini tidak jelas maka penulis akan menguraikan beberapa poin mengenai jual beli ini, yaitu:

- a. Objek transaksi tidak ada ketika kontrak jual beli dilakukan

Menurut penulis *Virtual Goods* pada transaksi *Real Money Trading* dan *Microtransaction* di *Game Mobile Legends* ini telah ada dalam bentuk mata uang digital ataupun item-item virtual lain yang telah disiapkan dan dipromosikan serta diawasi oleh *developer* langsung.

- b. Objeknya tidak bisa ditentukan secara kadar dan sifatnya

Virtual Goods pada transaksi *Real Money Trading* dan *Microtransaction* di *Game Mobile Legends* ini telah ditentukan kadarnya sebanyak apa dengan harga yang telah ditetapkan dan disetujui pembeli dengan melakukan pembelian karena terdapat daftar harga pada toko di dalam maupun luar *game*. Serta sifatnya telah diketahui bahwa barang virtual atau digital yang bisa dimanfaatkan dan memiliki nilai oleh pembeli.

- c. Objek tidak mampu diserahterimakan

Sedangkan *Virtual Goods* dalam transaksi *Real Money Trading* dan *Microtransaction* di *Game Mobile Legends* ini bisa diserahkan kepada pembeli.

Jika melihat dari penjelasan diatas maka bisa ditarik kesimpulan bahwa *Virtual Goods* dalam transaksi *Real Money Trading* dan *Microtransaction* di *Game Mobile Legends* tidak termasuk kedalam jual beli Bay Ma'dum.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. *Real Money Trading* dan *Microtransaction* itu sendiri adalah suatu transaksi jual beli item *virtual* (mata uang *game*) diantara dua pihak dengan menggunakan nilai tukar mata uang asli di dunia nyata. Dalam menentukan pertukaran antara benda *virtual* dengan mata uang *real* inilah mekanisme *Real Money Trading* dan *Microtransaction* di *Game Mobile Legends*. Perbedaan antara kedua transaksi ini ialah transaksi *Real Money Trading* pada *game* ini bisa meliputi RMT antara sesama *player* di dalam *game*, RMT antara pihak ketiga di luar *game* (*third-party*) dengan *player*, sedangkan transaksi *Microtransaction* ialah transaksi RMT antara *developer* dengan *player*. Transaksi MTX bisa dilakukan dengan cara masuk ke dalam akun *game player* lalu membuka portal *shop (recharge)* yang telah disediakan *developer* dan bisa langsung memilih nominal diamond (mata uang *virtual*), serta melanjutkan transaksi pembayaran menggunakan berbagai e-wallet, pulsa maupun transfer bank. Transaksi RMT juga hampir sama hanya saja dilakukan di luar *game* dengan menggunakan website atau aplikasi pihak ketiga. Selanjutnya RMT antara sesama *player* juga memiliki kesamaan dalam metode pembayaran, namun

transaksi kesepakatan pembelian bisa dilakukan dengan bertransaksi melalui platform sosial media seperti Instagram, Facebook, maupun WhatsApp.

2. Tinjauan fiqh muamalah terhadap *virtual goods* dalam transaksi *Real Money Trading* dan *Microtransaction* ini tidak termasuk kedalam jual beli yang dilarang seperti jual beli bay ma'dum. Karena *virtual goods* merupakan harta yang memiliki nilai bagi suatu masyarakat yang berkecimpung dalam hal ini seperti para *gamer* dan *developer*, kepemilikan harta yang memiliki nilai dan manfaat dianggap sah dan boleh dilandasi pada teori 'urf. Adapun dengan syarat dan rukun yang sudah terpenuhi pada *virtual goods* dalam transaksi RMT dan MTX maka jual beli ini sah dan boleh dilihat dari perspektif fiqh muamalah. Karena hukum awal muamalah (jual beli) adalah boleh sampai ada dalil yang mengharamkannya.

B. Saran

1. Sebenarnya keberadaan suatu teknologi bisa berdampak baik terhadap sektor perekonomian suatu negara apabila bisa dimanfaatkan dengan benar. Ada baiknya kita sebagai umat muslim bisa melihat berbagai hal dari sisi terang dan mengambil hikmahnya selama hal tersebut tidak bertentangan dengan syariat Islam.
2. Ada baiknya pihak yang menyediakan fasilitas atau developer memberikan aturan ataupun jaminan secara tertulis terhadap hak kepemilikan barang

virtual atas pembelian tersebut sehingga pembeli merasa aman sebagai konsumen.

3. Terhadap pembeli atau *player* sebaiknya berhati-hati dalam melakukan transaksi agar memilih pihak yang benar-benar bisa dipercaya agar tidak terjadi penipuan, meskipun bisa mendapat keuntungan ataupun tidak, dan harus memikirkan akibatnya dikemudian hari.
4. Terhadap pihak yang memiliki wewenang seperti pemerintah misalnya MUI bisa ikut serta dalam menanggapi hal ini dengan memberikan kejelasan hukum dan solusi terhadap bisnis yang sesuai pada permasalahan kontemporer saat ini walaupun sebagian menganggap hal ini sebagai masalah yang sepele tetapi dengan perkembangan teknologi dizaman seperti ini yang sudah masuk ke ranah global hal ini patut dipertimbangkan apakah ini termasuk mencari kemaslahatan ataupun tidak.

DAFTAR PUSTAKA

- Azzam, Abdul Aziz Muhammad. *Fiqh Muamalat Sistem Transaksi Dalam Fiqh Islam*. Jakarta: Amzah, 2010.
- Al-Qaradhawi, Yusuf. *Kaidah Utama Fiqh Muamalat*. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2010.
- Al-Kahlani, Muhammad bin Ismail. *Subus al-Salam*, Juz III, Semarang: Toha Putra.
- Basri, Helmi. *Teori Maalaatul Af'Aal*. Jakarta: Kencana, 2021.
- Darsono, dkk. *Perbankan Syariah Di Indonesia*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017.
- Djuwaini, Dimyauddin. *Pengantar Fiqh Muamalah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008.
- Djamil, Fathurrahman. *Ekonomi Islam*. Jakarta: Sinar Grafika, 2013.
- Effendi, Satria M. Zein. *Ushul Fiqh*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Fajar, Mukti. Yulianto Achmad. *Dualisme Penelitian Hukum: Normatif dan Empiris*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.
- Farroh, Akhmad Hasan. *Fiqh Muamalah Dari Klasik Hingga Kontemporer*. Malang: UIN Maliki Press, 2018.
- Gulo, W. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2002.
- Hardani, dkk, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group, 2020.
- Hasan, M. Ali. *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008.
- Heeks, Richard. *Journal of Virtual Worlds Research: Intersection of Real and Virtual Economies*, vol. 2 no. 4, 2010.
- Jafri, A. Syafii. *Fiqh Muamalah*. Pekanbaru: Suska Press, 2008.
- Lubis, Utari Rahayu, Ismaulina. *Jurnal JESKaPe Tadlis Dalam Bisnis Jual beli Online*, vol. 4 no. 2, 2020.

- Mardani. *Fiqh Ekonomi Syariah*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2012.
- Muslimin, Supriadi dkk., *Konsep Penetapan Harga Dalam Perspektif Islam*, *Al-Azhar Journal of Islamic Economics*, 2020.
- Rahman, Abdul Ghazaly, dkk. *Fiqh Muamalat*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2010.
- Sabiq, Sayyid, *Fiqh Sunnah, jilid 4 cet I*. Jakarta: PT Pena Pundi Aksara, 2009.
- Sahrani, Sohari. *Fikih Muamalah*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.
- Sahroni, Oni. Muhammad Hasanuddin. *Fikih Muamalah Dinamika Teori Akad dan Implementasinya dalam Ekonomi Syariah*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persana, 2016.
- Salim, Munir. *Jurnal Jual Beli Secara Online Menurut Pandangan Hukum Islam*, 2017, vol. 6 (2).
- Suhendi, Hendi. *Fiqh Muamalah*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008.
- Sudiarti, Sri. *Fiqh Muamalah Kontemporer*. Medan: FEBI UIN-SU Press, 2018.
- Sutan Remy, Sjahdeini. *Perbankan Syariah Produk-produk dan Aspek-aspek Hukumnya*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group, 2014.
- Syaikhu, dkk, *Fikih Muamalah*. Yogyakarta: K-Media, 2020.

Skripsi

- Masykur, “*Praktik Real Money Trading Dalam Transaksi Online Dunia Maya Menurut Perspektif Fiqh Muamalah*”, (Skripsi—UIN Ar-Ranry, Banda Aceh, 2020).
- Moh. Afifuddin Zuhri, *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Follower Twitter*, Skripsi—IAIN Sunan Ampel, Surabaya, 2013.
- Rifky Fadillah Anwar, “*Jual Beli Follower Sosial Media Instagram Dalam Perspektif Hukum Islam*”, Skripsi—IAIN Bengkulu, 2019.
- Yasinta Devi, *Analisa Hukum Islam Tentang Jual Beli Gold Pada Game Online Jenis Wolrd Of Warcraft (WOW)*, Skripsi-- UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2010.

Website

Admin Itemku, “Meraup Untung dari Item Virtual” artikel dari <https://itemku.com/blog/sejarah-real-money-trading>. Diakses pada 29 Oktober 2021.

Hutagaoui Boi, “Apa itu Mobile Legend”, artikel dari <https://esportsnesia.com/game/mobile-legends/apa-itu-mobile-legends/>. Diakses pada 13 Desember 2021.

Sendari, Anugerah Ayu, “Mengenal Jenis Penelitian Deskriptif Kualitatif pada Sebuah Tulisan Ilmiah” artikel dari <https://m.liputan6.com/hot/read/4032771/mengenail-jenis-penelitian-deskriptifkualitatif-pada-sebuah-tulisan-ilmiah>. Diakses pada 21 Juni 2021.

<https://ggwp.id/media/esports/mobile-legends/beli-diamond-mobile-legend>. Diakses pada 5 Mei 2022.

<https://gamedaim.com/tokoh/sejarah-mobile-legends/>. Diakses pada 20 Mei 2022.

<https://www.tokopedia.com/blog/rank-mobile-legends-ent/amp/>. Diakses pada 21 Mei 2022.

<https://esportku.com/mode-,obile-legends/>. Diakses pada 21 Mei 2022.

<https://en.m.wikipedia.org/wiki/Microtransaction>. Diakses pada 29 Mei 2022

<https://www.makeuseof.com/examples-of-gaming-microtransaction/>. Diakses pada 29 Mei 2022

<https://www.kompasiana.com/gigadiva6852/60f19cd706310e458612b012/perkembangan-e-sport-mobile-legends-di-indonesia>. Diakses pada 21 Mei 2022.