

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Islam membolehkan hubungan sosial antar manusia untuk melakukan kegiatan, namun ada ketentuan-ketentuan dan batasan dalam melakukan praktek kehidupan sosialnya. Dalam hal ini, salah satunya adalah hubungan manusia dengan sesama manusia, yaitu kegiatan ekonomi jual beli yang tidak pernah lepas dari keseharian manusia untuk memenuhi kebutuhannya. Dalam QS.An-Nisa [4]: 29, Allah SWT berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ  
مِنْكُمْ 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”<sup>1</sup>.*

(QS.An-Nisa [4]: 29)

Menurut hukum Islam, transaksi jual beli terjadi karena adanya kerelaan antara dua belah pihak atau lebih untuk memindahkan suatu harta atau benda dengan cara tukar menukar, yaitu dengan memperjual belikan dan menerima harga sebagai imbalan sesuai nilai tukar dengan rukun dan syarat yang ditentukan

---

<sup>1</sup>Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: PT Syaamil Cipta Media, 2005), hlm. 83.

oleh hukum Islam. Adapun rukun jual beli menurut jumhur ulama ada empat, yaitu: penjual, pembeli, *shighat* (*ijab* dan *qabul*), dan benda atau barang yang diperjual belikan<sup>2</sup>. Dan syarat yang termasuk dalam jual beli adalah orang yang melakukan transaksi harus berakal, barang yang diperjualbelikan harus mengandung manfaat, barang diserahkan saat akad berlangsung, harga yang disepakati harus jelas, dan adanya kerelaan antar kedua belah pihak.

Akad jual beli merupakan suatu perjanjian tukar menukar benda atau barang yang mempunyai nilai secara sukarela di antara kedua belah pihak, yang satu menerima benda-benda dan pihak lain yang menerimanya sesuai dengan perjanjian atau ketentuan *syara'* yang disepakati. Yang dimaksud sesuai dengan ketentuan *syara'* ialah memenuhi persyaratan-persyaratan, rukun-rukun, dan hal-hal lainnya yang ada kaitannya dengan jual beli, maka bila syarat-syarat, dan rukunnya tidak terpenuhi berarti tidak sesuai dengan kehendak *syara'*.

Adapun yang dimaksud dengan benda dapat mencakup pada pengertian barang dan uang, sedangkan sifat benda tersebut harus dapat di nilai, yakni benda-benda yang berharga dan dapat dibenarkan penggunaannya menurut *syara'*. Benda itu adakalanya bergerak (dipindahkan) dan adakalanya tetap (tidak dapat dipindahkan), yang dapat di bagi-bagi, adakalanya tidak dapat di bagi-bagi, harta yang ada perumpamaan (*mistli*) dan tidak ada yang menyerupainya (*qimi*) dan yang lain-lainnya, penggunaan harta tersebut dibolehkan sepanjang tidak dilarang *syara'*.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup>Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Fiqh Muamalat Sistem Transaksi Dalam Fiqh Islam*, (Jakarta : AMZAH, 2014), hlm 28.

<sup>3</sup>Hendi Suhendi. *Fiqh Muamalah*, hlm. 69.

Pada prinsipnya, dalam melakukan akad jual beli para pihak harus mengetahui syarat dan rukun yang wajib dipenuhi yang meliputi salah satunya adalah obyek atau benda yang di perjual belikan tersebut harus bersih atau suci.

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

Perkembangan teknologi elektronik yang berlangsung sangat pesat telah mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan dan kegiatan masyarakat. Canggihnya teknologi modern saat ini dan terbukanya jaringan informasi global serba transparan menurut Toffler adalah gejala masyarakat gelombang ketiga, telah ditandai dengan munculnya internet, yakni sebuah teknologi yang memungkinkan adanya transformasi secara cepat ke seluruh jaringan dunia melalui dunia maya. Dengan teknologi internet, *human action* (perilaku manusia), *human relation* (interaksi antar manusia), *human relation* (hubungan kemanusiaan) mengalami perubahan yang cukup signifikan. Jaringan komunikasi global telah menciptakan tantangan-tantangan terhadap cara pengaturan transaksi-transaksi sosial dan ekonomi.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup>Husein Shaharah Siddiq dan Muhamad adh-Dharir, *Transaksi dan Etika Bisnis Islam*, (Jakarta: Visi Insani Publishing, 2005), hlm. 14.

<sup>5</sup>Haris Faulidi Asnawi, *Transaksi Bisnis E-Commerce Prespektif Islam*, (Yogyakarta: Magistra Insani Press, 2004), hlm. 5.

Internet sebagai sarana lalu lintas informasi dunia memberikan kemudahan manusia dalam mencari dan menemukan berita secara global. Sekarang ini, teknologi informasi yang begitu praktis juga digunakan oleh masyarakat pada umumnya untuk perdagangan atau jual beli yang dimana segala aktifitas perdagangan dilakukan dengan mudah dan cepat tanpa harus pergi jauh untuk membeli atau mendapatkan sesuatu yang diinginkan. Hampir semua barang yang dibutuhkan oleh masyarakat bisa didapatkan dari jual beli *online*.

Selain untuk berbisnis jual beli, manfaat lainnya sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan video *game* yang terkoneksi dengan internet tersebut dikenal dengan *game online*. Tidak hanya perbisnisan yang dilakukan dengan internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang sangat pesat.

*Game online* atau sering disebut *Online Game*, adalah sebuah permainan (*games*) yang di mainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet)<sup>6</sup>. Game saat ini tidak seperti dahulu, jika dahulu game hanya bisa maksimal dimainkan dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, game bisa dimainkan 100 orang lebih sekaligus dalam waktu yang bersamaan.

Jika dilihat dari segi “genre” permainannya, ada beberapa jenis game online seperti aksi-*Shooting*, *fighting*, aksi petualangan, *role playing*, strategi, dan lain sebagainya. Seperti halnya game *Seal Blade Of Destiny*, yang merupakan bagian dari game aksi petualangan. Game ini merupakan kategori *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*, artinya semua orang didunia ini dapat

---

<sup>6</sup><http://en.wikipedia.org/OnlineGames>

bermain dalam waktu yang bersamaan. Jadi antar gamer dapat berinteraksi dalam satu permainan seperti *chatting* atau bermain bersama dengan gamer yang berdomisili dimanapun.

Umumnya gamer bermain *game online* untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan batin, serta sebagai hiburan untuk menghilangkan rasa stres setelah seharian beraktivitas. Tetapi, sekarang ini tidak jarang pula *gamer* yang memanfaatkan *game online* untuk mencari keuntungan, bahkan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari bermain *game*. Walaupun penyedia *game online* di Indonesia mengatakan hal tersebut ilegal atau dilarang, tetapi dengan berbagai risiko para *gamer* tetap menjalankan usahanya.

Seperti halnya dalam *game online Seal Blade of Destiny*, dalam *game* ini tidak jarang *gamer* melakukan transaksi jual beli item yang terdapat di *game* ini. Para *gamer* menjual *item* tersebut dengan mata uang yang ada dalam *game*, ataupun mata uang di dunia nyata (rupiah). Jual beli di dalam *game* tidak jauh berbeda dengan jual beli yang ada pada dunia nyata. Yaitu adanya penjual, pembeli obyek yang di perjual belikan maupun dari akadnya. Hanya saja yang membedakan mungkin dari segi transaksinya. Dalam dunia nyata model transaksi yang sering di gunakan yaitu *face to face* atau bertatap muka antara penjual dan pembeli. Berbeda dengan model transaksi yang ada dalam dunia *game*.

Dalam *game online*, uang bisa di dapat dari hasil penjualan *item-item* (benda-benda), *armor* (baju perang), senjata, atau bahkan mata uang yang berlaku di *game* tersebut.

Jual beli dalam *game online* dengan mata uang nyata (rupiah) sama halnya dengan jual beli yang ada dalam dunia maya. Yaitu jual beli yang dilakukan oleh seorang penjual dan pembeli dengan cara *online*. Yang mana penjual mempromosikan barang yang akan di jual lewat karakter yang dimilikinya dalam permainan tersebut, sedangkan si pembeli menawarnya juga melalui karakter yang dimiliki dalam permainan tersebut juga. Kemudian setelah terjadi kesepakatan tentang barang dan juga harganya, maka transaksinya bisa di selesaikan secara tidak langsung (via *chatting*) ataupun secara langsung (*face to face*).

Namun dalam Islam transaksi jual beli dapat dikatakan sah apabila rukun dan syaratnya terpenuhi. Syarat dan rukun jual beli merupakan pokok ulama yang perlu di ketahui dan di terapkan, agar para pihak penjual dan pembeli tidak terjerumus dalam transaksi yang dilarang oleh syariat, sehingga dalam transaksi jual beli suatu transaksi harus memenuhi syariat-Nya.

Dalam rukun dan syarat jual beli, diantaranya yaitu adanya barang yang di perjual belikan. Sedangkan syarat sah barang yang di perjual belikan tersebut diantaranya, yaitu barang yang di perjual belikan harus jelas dan dapat di ketahui ciri-cirinya, barang yang di perjual belikan harus mempunyai manfaat yang di benarkan syariat, barang yang di perjual belikan harus dimiliki sepenuhnya oleh penjual.

Sedangkan jual beli di dalam *game online Seal Blade of Destiny* ini berdasarkan syarat sah barang yang penulis jabarkan diatas, menurut hemat penulis, merupakan jual beli yang di ragukan, karena objek yang di perjual belikan merupakan benda maya yang terdapat di dalam game.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penulis memandang perlu untuk meneliti dan membahas secara mendalam agar memperoleh kejelasan mengenai hukum jual beli *item* dalam *game Seal Blade Of Destiny*.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara jual beli *item* dalam *game Seal Blade Of Destiny*?
2. Bagaimana tinjauan Hukum Ekonomi Syariah terhadap jual beli *item* dalam *game Seal Blade Of Destiny*?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui cara jual beli *item* dalam *game Seal Blade Of Destiny*.
2. Untuk mengetahui tinjauan Hukum Ekonomi Syariah terhadap jual beli *item* dalam *game Seal Blade Of Destiny*.

## **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran permasalahan mengenai hukum jual beli di dalam *game online Seal Blade Of Destiny*. Diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah dan pengembangan *khazanah* kepastakaan Islam. Dan juga dapat menjadi salah satu referensi baik bagi mahasiswa, dosen, maupun masyarakat umum.

## 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dimaksudkan sebagai suatu syarat memenuhi tugas akhir guna memperoleh gelar S.H pada Fakultas Syariah UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

### E. Studi Terdahulu

Pertama, penelitian berupa skripsi yang dilakukan oleh Wahyi Brilianti Pamungkas<sup>7</sup> (208301252) mahasiswi UIN Sunan Gunung Djati Bandung, dengan judul skripsinya “Jual Beli *Item* Dalam *Game Online* Rohan Oleh Anak Dihubungkan Dengan Pasal 1320 KUH Perdata dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik”. Yang membahas bagaimana keabsahan jual beli dalam *game online* Rohan yang dilakukan oleh anak yang belum dewasa di tinjau dari syarat sah perjanjian menurut kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya jual beli dalam *game* Rohan yang dilakukan oleh anak yang belum dewasa menurut KUH Perdata adalah tidak sah dan dapat dibatalkan.

Kedua, penelitian berupa skripsi yang dilakukan oleh Muh. Fauzan Arifuddien Al-Awwaly<sup>8</sup> (112111011) mahasiswa IAIN Surakarta, dengan judul skripsinya “Jual Beli *Account Game Online Clash of Clans* Dalam Perspektif Hukum Islam”. Yang membahas bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap jual

---

<sup>7</sup>Wahyi Brilianti Pamungkas, “*Jual Beli Item Dalam Game Online Rohan Oleh Anak Dihubungkan Dengan Pasal 1320 KUH Perdata dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*”, Skripsi, (Bandung: Universitas Islam Sunan Gunung Djati, 2012).

<sup>8</sup>Muh. Fauzan Arifuddien Al-Awwaly, “*Analisis Jual Beli Akun Game Online Clash of Clans Dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif*”, Skripsi, (Surakarta: Institut Agama Islam Negeri Surakarta, 2017).

beli *account game online Clash of Clans*. Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya jual beli *account game Clash of Clans* mempunyai 2 hukum, yaitu hukumnya sah apabila terpenuhi rukun dan syarat jual beli menurut hukum islam, yakni adanya para pihak yang berakad, *sighat* akad, barang yang di perjual belikan, dan adanya nilai tukar tukar pengganti barang. Sedangkan hukumnya tidak sah apabila tidak terpenuhinya rukun dan syarat jual beli dalam islam.

Ketiga, penelitian berupa skripsi yang dilakukan oleh Mela Melani<sup>9</sup> (1321030098) mahasiswi IAIN Raden Intan Lampung, dengan judul skripsinya “Analisis Jual Beli Akun *Game Online Clash of Clans* Dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif”. Yang membahas bagaimana transaksi jual beli akun *game online Clash of Clans* dalam perspektif Hukum Islam dan Positif”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwasanya jual beli *akun game online Clash of Clans* berdasarkan hukum Islam dibolehkan karena telah sesuai dengan prinsip akad jual beli dalam Islam, yaitu tidak mengandung unsur riba, *gharar*, dan perjudian. Sedangkan berdasarkan hukum positif yaitu Undang-undang tentang Perlindungan Konsumen dan Undang-undang tentang Informasi Transaksi Elektronik bahwasanya jual beli akun *Clash of Clans* di perbolehkan apabila tidak ada unsur penipuan dan merugikan konsumen.

Dari uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa pada skripsi yang pertama membahas bagaimana keabsahan jual beli dalam *game online* Rohan yang dilakukan oleh anak yang belum dewasa di tinjau dari syarat sah perjanjian menurut kitab Undang-Undang Hukum Perdata, skripsi yang kedua membahas

---

<sup>9</sup>Mela Melani, “Analisis Jual Beli Akun *Game Online Clash of Clans* Dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif”, Skripsi, (Lampung: Institut Agama Islam Negeri Lampung, 2017).

bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap jual beli *account game online Clash of Clans*. Kemudian skripsi ketiga membahas bagaimana transaksi jual beli akun *game online Clash of Clans* dalam perspektif Hukum Islam dan Positif.

Dari sini jelas bahwa skripsi yang dibahas oleh ketiga penulis diatas sangatlah berbeda. Adapun penelitian dalam skripsi ini yang berjudul “Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Jual Beli *Item Dalam Game Seal Blade Of Destiny*”, penulis lebih memfokuskan pada bagaimana tinjauan Hukum Ekonomi Syariah terhadap jual beli *item* dalam *game Seal Blade of Destiny*.

#### **F. Kerangka Pemikiran**

Jual beli secara bahasa ialah penerimaan sesuatu dengan sesuatu yang lain (*muqabalatu syai'in bi syai'in*). Jual beli dalam istilah *fiqh* disebut dengan *al-bai'* yang berarti menjual, mengganti atau menukar sesuatu dengan sesuatu dengan yang lain. *Lafadz al-bai'* dalam bahasa Arab terkadang digunakan untuk pengertian lawanya, yakni kata *asy-syira* (beli). Dengan demikian, kata *al-bai'* berarti jual tetapi sekaligus juga berarti beli<sup>10</sup>.

Jual beli menurut terminologi, mempunyai beberapa definisi yang dikemukakan oleh ulama *fiqh*, menurut ulama Hanafiyah jual beli adalah:

مُبَادَلَةٌ مَالٍ بِمَالٍ عَلَى وَجْهِ مَخْصُوصٍ

“Pertukaran harta (benda) dengan harta berdasarkan cara khusus (yang di perlukan)”<sup>11</sup>

<sup>10</sup>Nasrun Haroen, *Fiqih Muamalah*, (Jakarta: Gaya Media Pratama, 2007), cet. II, hlm 18.

<sup>11</sup>Ibid, hlm. 19.

Definisi lain dikemukakan oleh ulama Malikiyah, Syafi'iyah, dan Hanabilah menurut mereka jual beli adalah:

مُبَا دَلَةٌ الْمَالِ بِالْمَالِ تَمْلِيكًا وَ تَمْلُكًا

“Pertukaran harta dengan harta, dalam bentuk pemindahan hak milik dan kepemilikan”.<sup>12</sup>

Akad jual beli merupakan suatu perjanjian tukar menukar benda atau barang yang mempunyai nilai secara sukarela di antara kedua belah pihak, yang satu menerima benda-benda dan pihak lain yang menerimanya sesuai dengan perjanjian atau ketentuan *syara'* yang disepakati.

*Game online* atau sering disebut *Online Game*, adalah sebuah permainan (*games*) yang di mainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet).

Dalam melakukan akad jual beli para pihak harus mengetahui syarat dan rukun yang wajib dipenuhi yang meliputi salah satunya adalah obyek atau benda yang di perjual belikan tersebut harus bersih atau suci.

Menurut hukum Islam, transaksi jual beli terjadi karena adanya kehendak antara dua pihak atau lebih untuk memindahkan suatu harta atau benda dengan cara tukar menukar, yaitu menyerahkan barang yang di perjual belikan dan menerima harga sebagai imbalan dari penyerahan barang tersebut dengan syarat dan rukun yang ditentukan oleh hukum Islam<sup>13</sup>.

<sup>12</sup>Ibid, hlm. 21.

<sup>13</sup>Husein Shahahrah Siddiq dan Muhammad adh-Dharir, *Transaksi dan Etika Bisnis Islam*, (Jakarta: Visi Insani Publishing, 2005), hlm. 14

Jual beli yang mendapat berkah dari Allah adalah jual beli yang jujur, yang tidak curang, tidak mengandung unsur penipuan dan pengkhianatan, sesuai sabda Rasulullah SAW, yaitu:

إِنَّمَا الْبَيْعُ عَنْ تَرَاضٍ

“Jual beli itu atas dasar suka sama suka” (HR. Ibnu Majah)<sup>14</sup>

Dalam perdagangan secara Islam, di jelaskan bahwa transaksi ada yang bersifat fisik, dengan menghadirkan benda yang menjadi objek ketika terjadi transaksi atau tanpa menghadirkan benda tersebut dengan cara memesan dan harus dinyatakan sifat benda tersebut secara konkret, baik diserahkan secara langsung atau dikemudian hari sampai batas tertentu<sup>15</sup>.

Rukun jual beli menurut Jumhur Ulama ada empat, yaitu<sup>16</sup>:

- a. Adanya penjual dan pembeli
- b. Adanya barang yang dijual/ ditransaksikan
- c. Adanya *ijab* dan *qabul* (*Sighat*)
- d. Ada nilai tukar pengganti barang

Adapun syarat yang berkaitan dengan objek jual belinya, yaitu sebagai berikut<sup>17</sup>:

- 1) Objek jual beli harus suci, bermanfaat, bisa diserahkan dan merupakan milik penuh salah satu pihak.

<sup>14</sup>Maktabah Syamilah Ar-raudhah (versi 3.64, 2018), *Hadist Riwayat Ibnu Majah*, Hadist no 2185

<sup>15</sup>Ibid, hlm. 14.

<sup>16</sup>M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi Dalam Islam*, (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2004, hlm. 118.

<sup>17</sup>Dimyauddin Djuwaini. *Pengantar fiqh: Ma'qud 'alaih (objek transaksi)*. 2008. hlm. 57-58.

- 2) Mengetahui objek yang diperjual belikan dan juga pembayarannya, agar tidak terhindar factor ketidaktahuan atau menjual kucing dalam karung karena hal tersebut dilarang.
- 3) Tidak memberikan batasan waktu. Artinya, tidak sah menjual barang untuk jangka waktu tertentu yang diketahui atau tidak diketahui

Adapun kriteria objek transaksi menurut syarat *in'iqad* adalah sebagai berikut<sup>18</sup>:

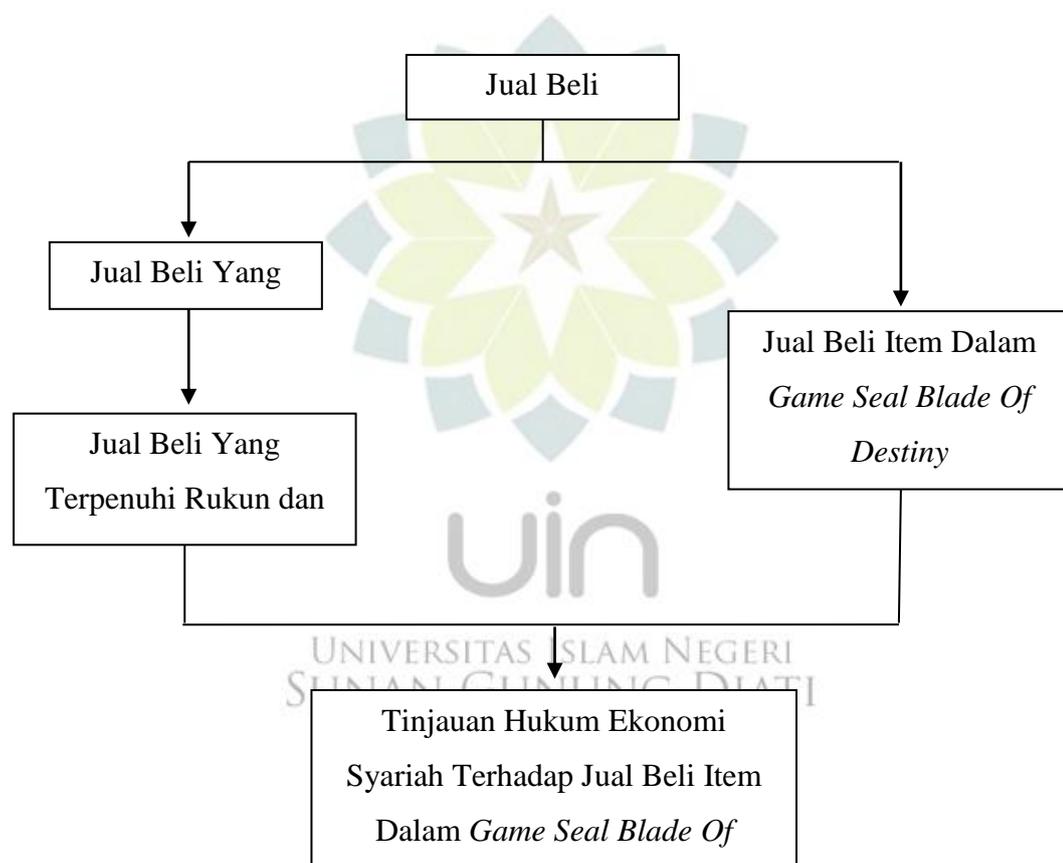
- 1) Objek transaksi harus ada ketika akad dilakukan, tidak sah melakukan transaksi atas barang yang tidak wujud (*ma'dum*), seperti menjual susu yang masih berada dalam perahan, dan lainnya. Berbeda dengan jual beli *salam* dan *istishna'*.
- 2) Objek transaksi merupakan harta yang diperbolehkan oleh *syara'* (*mal mutaqawwim*) yakni harta yang memiliki nilai manfaat bagi manusia dan memungkinkan untuk disimpan. Tidak boleh melakukan perdagangan atas manusia merdeka, bangkai, darah, miras, narkoba, babi dan lainnya.
- 3) Objek transaksi berada dalam kepemilikan penjual, tidak boleh menjual barang yang berada dalam kepemilikan orang lain.
- 4) Objek transaksi bisa diserahkan ketika atau setelah akad berlangsung. Tidak boleh menjual barang yang berada dalam kepemilikan penjual tapi tidak bisa diserahkan.

---

<sup>18</sup>Ibid, hlm. 74-75.

Jual beli di halalkan hukumnya serta dibenarkan oleh agama apabila telah memenuhi syarat-syarat serta rukun-rukunnya. Ditegaskan dalam Al-Qur'an bahwa menjual itu halal, sedangkan riba di haramkan<sup>19</sup>.

Agar lebih mudah dipahami, penulis akan menyajikan kerangka pemikiran dalam skripsi ini pada sebuah bagan dibawah ini.



<sup>19</sup>Hasbi Ash Shiddiqi, *Hukum-Hukum Fiqh Islam, Tinjauan Antar Mazhab*. Cet. ke-2, (Semarang: PT Pustaka Rizqi Putra, 2001), hlm. 328.

## G. Langkah-langkah Penelitian

Langkah-langkah penelitian dalam skripsi ini, yaitu:

### 1. Metode Penelitian

Dalam setiap penelitian ilmiah, penggunaan metode sangat diperlukan supaya suatu penelitian menjadi lebih terarah dan sistematis<sup>20</sup>. Dalam penelitian skripsi ini, penulis menggunakan metode deskriptif, yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan<sup>21</sup>. Penelitian ini difokuskan kepada studi kasus dan fakta yang terjadi di lapangan, yaitu proses transaksi jual beli *item* dalam *game seal blade of destiny*. Penelitian ini bersifat deskriptif analitik, yaitu menjelaskan, memaparkan, menguraikan, dan membandingkan serta menganalisis data yang diperoleh, sehingga dapat mudah dipahami dan disimpulkan terkait fakta yang terjadi di lapangan. Penyusun dengan penelitian ini berusaha untuk menganalisa dan membandingkan secara cermat mengenai setiap aspek-aspek hukum menurut tinjauan hukum ekonomi syariah terhadap jual beli *item* dalam *game seal blade of destiny* dengan mata uang dunia nyata (rupiah).

### 2. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

---

<sup>20</sup>Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: ALFABETA, 2007), hlm. 63-82.

<sup>21</sup>Suharsimi Arikunto, *Management Penelitian*, (Jakarta: PT. Asdi Mahasatya, 2005), hlm.

a. Data Primer

Data primer dalam skripsi ini didapat dari wawancara langsung dengan pihak-pihak terkait, yaitu gamer, dan pihak-pihak yang terlibat dalam transaksi jual beli *item* dalam *game seal blade of destiny*.

b. Data Sekunder

Data sekunder dalam skripsi ini, yaitu berupa literatur-literatur berupa skripsi, jurnal, buku bacaan, ataupun artikel-artikel yang berkaitan dengan penelitian ini.

3. Teknik Pengumpulan Data

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

a. Observasi

Yaitu teknik pengumpulan data dengan mengamati langsung terhadap objek penelitian<sup>22</sup>. Dalam penelitian ini, penulis melakukan pengamatan langsung terhadap praktek jual beli *item* dalam *game seal blade of destiny*. Pengamatan ini dilakukan dengan cara mengamati atau mengikuti proses transaksi jual beli *item* yang dilakukan oleh Ahmad Radian yang merupakan *gamer* yang bermain dalam *game* tersebut.

b. Wawancara

Yaitu teknik pengumpulan data dalam upaya menghimpun data yang akurat untuk keperluan melaksanakan proses pemecahan masalah tertentu dengan

---

<sup>22</sup>A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Prana Media Group, 2014), hlm. 384.

tanya jawab secara langsung yang bebas dan terbuka<sup>23</sup>. Dalam Penelitian ini penulis melakukan wawancara dengan pihak yang berperan aktif bermain *game seal blade of destiny*, dan pihak yang terkait dengan transaksi penjualan *item* dalam *game* tersebut.

#### c. Dokumentasi

Dokumen adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu, penggunaan dokumen dalam penelitian ini merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara. Yang akan penulis jadikan dokumen dalam penelitian ini, yaitu foto/*screenshot game*, dan juga bukti-bukti pembayaran jual beli tersebut.

#### 4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam skripsi ini, yaitu:

##### a. Reduksi Data

Reduksi data adalah memilih data-data yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya<sup>24</sup>.

##### b. Penyajian Data

Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, *flowchart*, dan sejenisnya.

##### c. Kesimpulan

---

<sup>23</sup>Wardi Bachtiar, *Metode Penelitian Ilmu Dakwah*, (Jakarta: Logos, 1997), cet. Ke-1, hlm. 78.

<sup>24</sup>Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: ALFABETA, 2007), hlm 38.

Langkah selanjutnya dalam penelitian kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya<sup>25</sup>.



---

<sup>25</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: ALFABETA, 2010), hlm. 341.