

ABSTRAK

Syarip Hidayat Wahyu, 1203020165, Tinjauan Fiqh Al-Ba'i Terhadap Jual Beli Akun Game *Genshin Impact* Pada Aplikasi Itemku Lite.

Game online saat ini menjadi suatu kegemaran baru yang banyak dimainkan, salah satunya *Genshin Impact*. Mulanya *gamer* bermain hanya untuk kegembiraan hingga akhirnya banyak *gamer* yang mencari profit dengan menjual akun *game* di aplikasi *itemku lite*. Jual beli ini ada yang membolehkan dan ada yang melarang sebab tidak dihadapkannya objek jual beli yang menjadi celah munculnya *gharar*. Akun *game Genshin Impact* berbentuk virtual sehingga melahirkan perdebatan apakah hal tersebut termasuk ke dalam objek jual beli atau tidak. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui mekanisme transaksi jual beli akun *game genshin impact* di aplikasi *itemku lite* dan untuk mengetahui hukum jual beli akun *game genshin impact* di aplikasi *itemku lite* menurut *fiqh al-ba'i*.

Penelitian ini menggunakan tinjauan *fiqh al-ba'i* sebagai landasan dengan merujuk kepada kitab *fiqh* dan fatwa dsn mui mengenai *ba'i salam* (jual beli pesanan) yang terjadi dalam aplikasi *itemku lite*. *Itemku lite* disini menjadi sebuah wadah transaksi yang dilakukan oleh penjual dan pembeli dalam melaksanakan jual beli atas akun *game genshin impact*. Dalam fatwa DSN MUI No. 110 tahun 2017 tentang Jual Beli disebutkan bahwa salah satu syarat yang harus dipenuhi dalam jual beli ialah *al-'aqidain* disyaratkan cakap hukum (*ahliyah*) dan memiliki kewenangan (*wilayah*). Adapun mutsman (objek) jual beli disyaratkan berwujud dan memiliki manfaat. Untuk mengetahui keabsahan dari jual beli yang dilakukan, peneliti menjadikan *fiqh al-ba'i* sebagai sebuah rujukan sehingga diketahui hukum dari jual belinya apakah sah atau tidak menurut ketentuan *fiqh al-ba'i*.

Metode penelitian yang digunakan ialah metode deskriptif dengan membuat gambaran secara aktual dan sistematis tentang suatu analisis secara utuh. Jenis data yang dipakai adalah kualitatif dengan menjelaskan data guna menemukan pemecahan masalah. Sumber data didapat dari hasil wawancara dan studi pustaka terhadap dokumen, buku, skripsi, dan jurnal terkait masalah yang diteliti. Teknik analisis data dilakukan dalam beberapa tahap seperti tahap pengumpulan data, penyeleksian data, analisis data dan tahap penyimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa jual beli akun *game Genshin Impact* pada aplikasi *itemku lite* dilakukan dengan mekanisme *online* dan *offline*. Akun *game genshin impact* sendiri sah diperjualbelikan karena merupakan *virtual property* atau aset berjamin (*mal fi dzimnah*) yang memiliki nilai ekonomis. Hukum jual beli akun *game Genshin Impact* sendiri terbagi menjadi dua, yaitu: Pertama, jual beli yang dilakukan secara *online* termasuk ke dalam jual beli yang tidak sah karena tidak terpenuhinya salah satu syarat *al-'aqidain* yakni baligh, berakal dan mumayyiz-nya *al-'aqidain* karena tidak ada transparansi mengenai hal tersebut. Kedua, jual beli secara *offline* dengan sistem *Cash on Delivery* (COD) dimana kedua belah pihak dapat bertatap muka secara langsung termasuk ke dalam jual beli yang sah (*ba'i shahih*) karena telah memenuhi rukun dan syarat yang ditentukan dalam *fiqh al-ba'i*.

Keyword: *Fiqh Al-ba'i, Genshin Impact, Jual beli.*