

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Jual beli adalah kesepakatan untuk saling tukar menukar harta yang disertai adanya perpindahan kepemilikan dari satu pihak ke pihak lain dilakukan secara saling ridha berdasarkan prinsip syariah. Secara khusus definisi jual beli yaitu perjanjian tukar menukar sesuatu bukan kemanfaatan atau kenikmatannya saja tetapi harus dapat direalisasikan (seperti harta) bukan pula berupa hutang dan harus diketahui sifat-sifatnya.¹

Jual beli pada esensinya diperbolehkan dalam Islam selama tak ada dalil yang mencegahnya. Kebolehan tersebut diiringi dengan keharusan untuk mematuhi unsur-unsur yang telah ditetapkan syariah dalam jual beli. Hal ini sesuai dengan kaidah *fiqh*, "Asal mula dari sebuah akad muamalah adalah kebolehan kecuali terdapat dalil yang mencegahnya".² Dalam Al-Qur'an surat An-Nisa ayat 29, Allah SWT berfirman:

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

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

"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."³

Ayat di atas menerangkan tentang jual beli dimana jual beli itu harus dilakukan atas dasar *'an taradhin* (keridhaan) dari kedua belah pihak serta dengan tetap berpegang teguh kepada aturan-aturan yang telah ditetapkan syariah dalam jual beli. Aturan-aturan tersebut sebagaimana telah ditetapkan

¹ Ahmad Sarwat, "*Fiqh Jual-Beli*", ed. Fatih (Jakarta: Rumah Fiqih Publishing, 2018), 5–6.

² Fathurrahman Azhari, "*Qawaid Fiqhiyyah Muamalah*", (Banjarmasin: Lembaga Pemberdayaan Kualitas Ummat (LPKU), 2015), 135.

³ Kementerian Agama RI, "*Al-Qur'an Hafalan Mudah, Tajwid Warna & Terjemahan*", (Bandung: Cordoba, 2018), 83.

dalam *fiqh* antara lain meliputi syarat-syarat yang harus terpenuhi dalam rukun jual beli baik itu terhadap *al-'aqidain* (orang yang berakad), *ma'qud 'alaih* (objek/barang) maupun *shigat*-nya (ijab qabul). Menurut Ulama, syarat dalam jual beli terbagi tiga jenis sebagai berikut:

a) Syarat *Al-'Aqidain*

Syarat yang harus ada bagi *al-'aqidain* yaitu:

- 1) *Rusyd*, yakni *al-'aqidain* harus sudah baligh, berakal dan mumayyiz.
- 2) *Al-'aqidain* diharuskan saling ridha satu sama lain.
- 3) Disyaratkan beragama Islam bagi yang ingin membeli Al-Qur'an atau sejenaknya, seperti buku hadits, perkataan salaf maupun buku *fiqh* yang mengandung ketiga hal tersebut. Hal tersebut dilarang karena takut disalahgunakan.

b) Syarat *Shigat*

Syarat yang harus ada dalam *shigat* antara lain:

- 1) Ijab dan qabul harus dinyatakan dalam satu majelis.
- 2) Adanya persesuaian antara ijab dan qabul (tidak boleh berlainan).
- 3) Kedua belah pihak harus menyampaikan substansi dari lafazh yang diucapkan dengan gamblang.⁴

c) Syarat *Ma'qud 'Alaih*

Syarat yang harus ada dalam *ma'qud 'alaih* yaitu:

- 1) Disyaratkan objek yang dijual adalah milik penjual sendiri, ada pada saat akad tidak samar dan diketahui oleh kedua belah pihak.
- 2) Disyaratkan objek yang dijual itu bersih (suci), bernilai ekonomis dan memiliki manfaat.⁵

Ketentuan tentang *Mutsman* (objek akad) menurut Fatwa DSN MUI No. 110 tahun 2017 dijelaskan bahwa:⁶

⁴ Wahbah Az-Zuhaili, "Terjemah Fiqih Islam Wa Adillatuhu Jilid 5", trans. Abdul Hayyie al-Kattani (Jakarta: Gema Insani, 2011), 62–66.

⁵ Jaih Mubarak dan Hasanudin, "Fikih Mu'amalah Maliyah (Akad Jual Beli)", cet. 3. (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2018), 21.

⁶ DSN MUI, "Akad Jual Beli."

1. Disyaratkan *mutsman* merupakan milik penjual secara inklusif, dapat berbentuk hak maupun barang.
2. Disyaratkan *mutsman* memiliki manfaat dan dapat dijual menurut syar'i maupun regulasi yang ada.
3. Disyaratkan *mutsman* harus spesifik, maujud saat akad berlangsung atau sesuai kesepakatan bersama sehingga dapat diketahui kedua belah pihak.
4. Disyaratkan jika *mutsman* berbentuk hak harus sesuai dengan Fatwa MUI tentang Perlindungan HAKI No. I/MUNAS/VIII/5/2005 serta regulasi yang ditetapkan.

Pada masa modern ini, teknologi ikut mengalami kemajuan yang ditandai dengan semakin mudahnya informasi dan komunikasi untuk diakses. Kemudahan tersebut menjadikan jual beli secara daring menjadi hal yang digemari oleh masyarakat dan karenanya bisnis secara daring saat ini mengalami eskalasi drastis. Jual beli secara virtual merupakan jual beli yang dilakukan dengan menggunakan media virtual dalam bertransaksi tanpa mempertemukan kedua belah pihak secara langsung yang pembayarannya dilakukan dimuka dan barangnya dikirim kemudian setelahnya.⁷

Jual beli secara virtual melalui sarana *marketplace* saat ini memiliki peminat yang sangat banyak. *Marketplace* sendiri adalah sebutan bagi wadah tempat dilakukannya transaksi jual beli secara virtual yang dapat digunakan oleh penjual dan pembeli dalam berkontrak. Pembeli dapat mencari penjual yang sesuai dengan kriteria yang ia inginkan karena dalam *marketplace* terdapat beragam penjual yang dapat dipilih. Adapun penjual dapat menjual barang dagangannya dengan lebih efisien dan dapat menjangkau cakupan yang luas karena dilakukan secara virtual.⁸

Salah satu *marketplace* yang sangat diminati saat ini di kalangan remaja hingga dewasa adalah Itemku. Itemku merupakan sebuah *marketplace* berupa *website* maupun aplikasi yang menyediakan berbagai macam produk *gaming*,

⁷ Akhmad Farroh Hasan, "*Fiqh Muamalah dari Klasik hingga Kontemporer (Teori dan Praktek)*", UIN-Maliki Malang Press, 2018, 131.

⁸ Arny, Mapuna, dan Anis, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Pada Marketplace Online Lazada," 224.

voucher, *streaming* dan sebagainya dengan layanan dan fitur yang sistematis dan inovatif menjadikan transaksi berjalan secara praktis dan ekonomis.⁹

Jual beli melalui *marketplace* terjadi dalam dua akad. Akad pertama adalah akad ijarah yang terjalin antara *marketplace* dengan pihak penjual dimana *marketplace* disini menjadi 'ajir (penyedia jasa) yang menyewakan fasilitas toko yang dapat digunakan oleh penjual dan pihak penjual dalam hal ini menjadi *musta'jir* (penyewa) yakni pihak yang menyewa toko di *marketplace*. Adapun akad kedua adalah akad salam (pesanan) yang terjadi antara penjual dengan pembeli dimana penjual akan menyediakan dagangannya disertai deskripsi produk di *marketplace* dan pembeli akan membeli dagangan penjual dengan dibayar dimuka dan penyerahan objeknya dilakukan secara tangguh sesuai kesepakatan bersama.¹⁰

Game online saat ini menjadi suatu kegemaran baru yang banyak dimainkan oleh banyak orang sebagai pengaruh dari kemajuan teknologi dan informasi. Salah satu *game* yang saat ini sangat diminati oleh kalangan remaja maupun dewasa adalah *game online Genshin Impact* karena *game* tersebut memiliki tampilan dan fitur-fitur yang menarik di dalamnya. Pada mulanya, *gamer* yakni sebutan bagi orang yang suka bermain *game* itu bermain *game* hanya untuk kegembiraan maupun hobi. Namun, saat ini banyak pemain *game* yang memanfaatkan permainan virtual guna perolehan profit dengan menjual akun permainan virtual tersebut. Akun tersebut terdiri atas identitas dan kata sandi yang dapat digunakan untuk masuk ke dalam permainan.

Jual beli akun *game online* sering kali mendatangkan kerugian bagi pihak pembeli yakni adanya modus penipuan yang rawan timbul terutama terhadap pihak yang masih awam dalam jual beli secara virtual. Kerugian tersebut terkadang tak dapat menjamin perlindungan hukum bagi pihak yang dirugikan karena dua kemungkinan. Pertama, penjual memakai identitas palsu untuk memperdayai pembeli. Kedua, penjual masih bisa mengubah kata sandi

⁹ Itemku, "Apa itu itemku?"

¹⁰ Zhafiirin, Malik, dan Hidayat, "Tinjauan Prinsip Muamalah dalam Transaksi Jual Beli di Marketplace Tokopedia," 3.

dari akun *game online* tersebut dengan mengakalinya bahkan setelah penjual memberikan data dari akun tersebut kepada pembeli setelah pembeli melakukan pembayaran kemudian penjual memblokir pembeli. Jual beli akun *game online* yang seperti ini adalah jual beli yang *fasakh* (rusak) dan termasuk jual beli yang batil.¹¹

Pihak penjual dalam praktiknya bukan hanya menjual akun miliknya, tetapi ia juga menjual akun yang ia dapat dari pihak penyeter akun. Pihak penjual menjadi perantara antara pemilik akun dengan pembeli dalam akad jual beli tersebut. Hal yang menjadi masalah adalah ketika akad sudah terlaksana yakni objek dan uang telah diserahterimakan kepada kedua belah pihak, objek atau barang tersebut masih ada peluang untuk diambil kembali oleh pihak pemilik akun dengan mengubah kata sandi atau hal-hal lain dari akun tersebut.¹² Wahbah Az-Zuhaili dalam kitab *Al-Fiqh Al-Islam wa Adillatuhu* menjelaskan bahwa penjual harus menanggung kerusakan objek yang dijual jika hal tersebut bukan akibat dari kecerobohan pembeli. Akad jual beli menjadi rusak jika objek akad dalam kondisi kerusakan total dan pembeli yang mengalaminya dapat meminta tanggung jawab penjual atas kejadian tersebut.¹³

Salah satu syarat dari objek jual beli dalam kitab *Al-Fiqh Al-Islam wa Adillatuhu* seperti yang telah disebutkan diatas ialah objek jual beli disyaratkan memiliki manfaat menurut syariat. Sementara *game online* sendiri tidak mendatangkan manfaat untuk semua kalangan karena hanya dapat dinikmati oleh pemain *game* saja dan dilain sisi dapat memicu *madharat* bagi penggunanya. Objek akad juga disyaratkan harus diketahui oleh kedua belah pihak saat proses akad, dalam proses jual beli akun *game* ini pihak pembeli hanya mengetahui objek yang dijual dari deskripsi yang dicantumkan oleh penjual.¹⁴ Adapun berdasarkan *qawa'id fiqh* tentang menghindar dari *mudharat* dan kerugian adalah sebagai berikut:

¹¹ Rif'ah, "Jual Beli Akun Game Online Dalam Perspektif Maqashid Asy- Syariah," 826.

¹² Sari dan Haryati, "Akun Game Online Genshin Impact: Hak Kebendaan dan Legalitas sebagai Objek Jual-Beli dalam Perspektif Hukum Positif Indonesia," 42.

¹³ Az-Zuhaili, "Terjemah Fiqih Islam Wa Adillatuhu Jilid 5", 158.

¹⁴ Az-Zuhaili, 66.

دَرْءُ الْمَفْسِدِ أَوْلَىٰ مِنْ جَلْبِی الْمَصَالِحِ فَإِذَا تَعَارَصَ مَفْسِدَةٌ وَ مَصْلِحَةٌ قُدِّمَ دَفْعُ الْمَفْسَدَةِ غَالِبًا

"Menolak kerusakan lebih diutamakan daripada menarik masalah dan apabila berlawanan antara yang mafsadah dan masalah maka yang didahulukan adalah menolak mafsadahnya."¹⁵

Demikian dalam hal ini dapat diketahui bahwa *game online Genshin Impact* dimainkan hanya untuk mendapatkan kesenangan dan kemanfaatannya hanya dapat dirasakan oleh pemain *game* bukan oleh seluruh manusia. Transaksi jual beli akun *game Genshin Impact* ini mendatangkan beragam respons dari kalangan ulama, ada yang membolehkan dan ada yang melarang. Hal ini berdasarkan pada beberapa hal, diantaranya sebab tidak diadakannya objek jual beli saat akad berlangsung yang menjadi celah munculnya *gharar*. Akun *game Genshin Impact* ini juga berbentuk virtual dimana objek tersebut tak memiliki bentuk fisik sehingga melahirkan perdebatan apakah hal tersebut termasuk ke dalam objek jual beli.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah penulis paparkan diatas, perlunya penelitian lebih lanjut mengenai transaksi jual beli ini dengan menekankan pada praktik transaksinya apakah sesuai dengan ketentuan *fiqh al-ba'i*. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk menuangkannya ke dalam sebuah karya tulis ilmiah dengan Judul "*TINJAUAN FIQH AL-BA'I TERHADAP JUAL BELI AKUN GAME GENSHIN IMPACT PADA APLIKASI ITEMKU LITE*".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah penelitian ini yaitu, Pertama, pada aplikasi *itemku lite* tidak ada informasi yang menunjukkan identitas pembeli sehingga usia pembeli tidak diketahui. Kedua, lamanya pengiriman dan tak sesuainya objek yang dijual tidak sah karena dalam jual beli disyaratkan objek maupun waktu serah terimanya harus jelas. Ketiga, respons yang lama dari *customer service* aplikasi *itemku lite* ketika ada pembeli yang komplain objek/barang yang diterima tidak sesuai dengan pesanan.

¹⁵ Azhari, "Qawaid Fiqhiyyah Muamalah", 111.

Keempat, *mabi'* (barang yang dijual) bukan merupakan objek yang boleh dimanfaatkan oleh semua kalangan karena hanya bermanfaat bagi para *gamer*. Hal ini bertentangan dengan Fatwa DSN MUI No. 110 tahun 2017 tentang akad jual beli dan dalam kitab fiqh.

Berdasarkan masalah di atas, dapat di tarik beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana mekanisme jual beli akun *game genshin impact* di aplikasi *itemku lite*?
2. Bagaimana hukum jual beli akun *game genshin impact* di aplikasi *itemku lite* menurut *fiqh al-ba'i*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah yang telah peneliti uraikan di atas, maka tujuan diadakan penelitian ini adalah :

- a. Untuk mengetahui mekanisme transaksi jual beli akun *game genshin impact* di aplikasi *itemku lite*.
- b. Untuk mengetahui hukum jual beli akun *game genshin impact* di aplikasi *itemku lite* menurut *fiqh al-ba'i*.

D. Manfaat Penelitian

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis ataupun secara praktis.

a. Manfaat Teoritis

Sebagai usaha pengembangan dan kontribusi keilmuan mengenai cara bertransaksi jual beli akun *game genshin impact* di aplikasi *itemku lite* yang sesuai dengan ketentuan *fiqh al-ba'i*.

b. Manfaat Praktis

- 1) Manfaat bagi akademisi untuk menambah ilmu pengetahuan serta wawasan mengenai mekanisme jual beli akun *game genshin impact* di aplikasi *itemku lite* agar sesuai dengan ketentuan *fiqh al-ba'i*.
- 2) Manfaat bagi lembaga adalah sebagai masukan bagi pihak-pihak perusahaan *e-commerce* supaya dapat menerapkan ketentuan hukum sebagaimana mestinya.

- 3) Memberikan informasi kepada peneliti yang akan datang agar melakukan penelitian yang lebih mendalam.

E. Kerangka Berpikir

Jual beli merupakan suatu kesepakatan untuk memindahkan hak kepemilikan atas suatu harta yang dilakukan dengan unsur saling ridha antara kedua belah pihak. Jual beli dapat dikatakan sah jika sesuai dengan ketentuan syar'i sehingga jika terdapat satu atau beberapa hal yang tidak terpenuhi dalam syaratnya maka jual belinya menjadi fasid bahkan dapat berubah menjadi batal.¹⁶

Jual beli secara virtual merupakan aktivitas jual beli yang dilaksanakan melalui media virtual dimana penjual dan pembeli tidak perlu saling berjumpa. Jual beli sekalipun dilakukan secara virtual harus dilaksanakan dengan jujur dan adil tanpa merugikan salah satu pihak. Hal ini guna menciptakan jual beli yang sah dan menjauhi jual beli yang dilarang oleh syariat Islam. Terdapat beberapa rukun dan syarat yang harus dipenuhi dengan utuh dalam jual beli walau secara virtual sekalipun. Rukun jual beli terbagi menjadi tiga, yaitu:¹⁷

1. *Al-'Aqidain* (Kedua belah pihak yang berakad)
2. *Ma'qud 'Alaih* (Objek yang diakadkan)
3. *Shigat* (Ijab dan qabul)

Adapun syarat yang harus dipenuhi dalam akad jual beli telah dijelaskan salah satunya dalam kitab *Fiqhul Islam wa Adillatuhu*, antara lain:¹⁸

1) Syarat *Al-'Aqidain*

Syarat yang harus ada bagi *al-'aqidain* yaitu:

- a. *Rusyd*, yakni *al-'aqidain* harus sudah *baligh*, berakal dan mumayyiz.
- b. *Al-'aqidain* diharuskan saling ridha satu sama lain.
- c. Disyaratkan beragama Islam bagi yang ingin membeli Al-Qur'an atau sejenisnya, seperti buku hadits, perkataan salaf maupun buku *fiqh* yang

¹⁶ Hariman Surya Siregar dan Koko Khaerudin, "*Fiqh Mu'amalah Teori dan Implementasi*", ed. Pipih Latifah (Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA, 2019), 115–116.

¹⁷ Az-Zuhaili, "Terjemah Fiqh Islam Wa Adillatuhu Jilid 5", 29.

¹⁸ Az-Zuhaili, 62–66.

mengandung ketiga hal tersebut. Hal tersebut dilarang karena takut disalahgunakan.

2) Syarat *Shigat*

Syarat yang harus ada dalam *shigat* antara lain:

- a. Ijab dan qabul harus dinyatakan dalam satu majelis.
- b. Adanya persesuaian antara ijab dan qabul (tidak boleh berlainan).
- c. Kedua belah pihak harus menyampaikan substansi dari lafazh yang diucapkan dengan gamblang.

3) Syarat *Ma'qud 'Alaih*

Syarat yang harus ada dalam *ma'qud 'alaih* yaitu:

- a. Disyaratkan objek yang dijual adalah milik penjual sendiri, ada pada saat akad tidak samar dan diketahui oleh kedua belah pihak.
- b. Disyaratkan objek yang dijual itu bersih (suci), bernilai ekonomis dan memiliki manfaat.

Sejalan dengan hal tersebut, dalam Fatwa DSN MUI No. 110 tahun 2017 tentang jual beli dijelaskan syarat jual beli antara lain:¹⁹

1. Syarat bagi *al-'aqidain* yaitu; a) boleh berupa orang-perorangan atau badan hukum atau yang dipersamakan dengannya, b) harus cakap hukum (*ahliyah*) sesuai syar'i, dan c) harus memiliki kewenangan (*wilayah*) dalam melaksanakan akad.
2. Syarat *ma'qud 'alaih* yaitu; a) objek harus milik penjual secara inklusif baik berupa hak maupun barang, b) objek harus memiliki manfaat dan dapat dijual secara syar'i dan regulasi yang ada, c) objek harus spesifik, maujud (berwujud) saat akad berlangsung sehingga diketahui para pihak, dan d) jika objek yang berbentuk hak maka harus sesuai dengan Fatwa MUI tentang Perlindungan HAKI No. I/MUNAS/VIII/5/2005 serta regulasi yang ada.
3. Syarat sah *shigat* (*ijab* dan *qabul*) yaitu; a) ijab dan qabul harus dinyatakan secara jelas dan tegas sehingga dimengerti oleh para pihak, dan b) *shigat*

¹⁹ DSN MUI, "Akad Jual Beli."

boleh secara tertulis, lisan, perbuatan/tindakan, isyarat maupun secara elektronik sesuai syar'i dan regulasi yang ada.

Pada dasarnya jual beli hukumnya mubah, sebagaimana dijelaskan dalam beberapa ayat Al-Qur'an maupun Hadits yang membahas tentang mubahnya jual beli, antara lain:

a. Ayat Al-Quran yang berkaitan dengan jual beli antara lain:

1) Surat Al-Baqarah ayat 275

... وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا ... ﴿٢٧٥﴾

"... Padahal, Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba ... " (QS. Al-Baqarah : 275).²⁰

2) Surat An-Nisa ayat 29

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُم بَيْنَكُم بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا ﴿٢٩﴾

"Wahai orang-orang yang beriman, janganlah kamu memakan harta sesamamu dengan cara yang batil (tidak benar), kecuali berupa perniagaan atas dasar suka sama suka di antara kamu. Janganlah kamu membunuh dirimu. Sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu." (QS. An-Nisa : 29).²¹

b. Al-Hadits

حَدَّثَنَا سُلَيْمَانُ بْنُ حَرْبٍ حَدَّثَنَا شُعْبَةُ عَنْ قَتَادَةَ عَنْ صَالِحِ أَبِي الْخَلِيلِ عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ الْحَارِثِ رَفَعَهُ إِلَى حَكِيمِ بْنِ حِزَامٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ الْبَيْعَانِ بِالْخِيَارِ مَا لَمْ يَتَفَرَّقَا أَوْ قَالَ حَتَّى يَتَفَرَّقَا فَإِنْ صَدَقَا وَبَيْنَا بُورِكَ لَهُمَا فِي بَيْعِهِمَا وَإِنْ كَتَمَا وَكَذَبَا مُحِقَّتْ بَرَكَةُ بَيْعِهِمَا

"Telah menceritakan kepada kami Sulaiman bin Harb telah menceritakan kepada kami Syu'bah dari Qatadah dari Shalih Abu Khalil dari 'Abdullah

²⁰ Kementerian Agama RI, "Al-Qur'an Hafalan Mudah, Tajwid Warna & Terjemahan", 47.

²¹ Kementerian Agama RI, 83.

*bin Harits yang dinisbatkannya kepada Hakim bin Hizam ra. berkata; Rasulullah SAW. bersabda: "Dua orang yang melakukan jual beli boleh melakukan khiyar (pilihan untuk melangsungkan atau membatalkan jual beli) selama keduanya belum berpisah", atau sabda Beliau: "hingga keduanya berpisah". Jika keduanya jujur dan menampakkan dagangannya maka keduanya diberkahi dalam jual belinya dan bila menyembunyikan dan berdusta maka akan dimusnahkan keberkahan jual belinya."*²²

c. Ijma'

Para ulama *fiqh* berijma' bahwa jual beli hukumnya mubah (boleh) disebabkan manusia saling membutuhkan satu dengan yang lainnya dan tidak bisa hidup sendirian.²³ Imam As-Syatibi mengemukakan bahwa hukum kemubahan tersebut dapat berubah menjadi wajib bahkan dapat menjadi haram tergantung situasinya. Jual beli memiliki banyak manfaat yang dapat diperoleh manusia karena jual beli dapat mempengaruhi permintaan dan penawaran dalam kegiatan ekonomi serta menjadi sebab lahirnya kesuburan dan kemakmuran.²⁴

d. Kaidah *Fiqh*

Kaidah *fiqh* menyiratkan bahwa jual beli itu diperbolehkan selama tidak ada dalil yang melarangnya. Bunyi kaidah tersebut yaitu:

الأَصْلُ فِي الْمَعَامَلَاتِ الْإِبَاحَةُ إِلَّا أَنْ يَدُلَّ دَلِيلٌ عَلَى تَحْرِيمِهَا

"Pada dasarnya semua bentuk muamalah boleh dilakukan kecuali ada dalil yang mengharamkannya."²⁵

Jual beli yang dibolehkan ini yaitu jual beli yang terlaksana dengan unsur saling ridha antara kedua belah pihak sehingga akad yang dilaksanakan menjadi sah, sebagaimana kaidah *fiqh* yang berbunyi:

الأَصْلُ فِي الْعَقْدِ رِضَى الْمَتَعَاقِدَيْنِ وَنَتِيجَتُهُ مَا إِتْرَمَاهُ بِالتَّعَاقُدِ

²² Muhammad Fu'ad Abdul Baqi, "Shahih Bukhari Muslim (Al-Lu'lu' Wal Marjan)", ed. Abu Firly Bassam Taqiy, trans. M. Ahsan (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2017), 565.

²³ Harun, "Fiqh Muamalah", (Surakarta: Muhammadiyah University Press, 2017), 67.

²⁴ Shobirin, "Jual Beli Dalam Pandangan Islam", *Jurnal Bisnis dan Manajemen Islam* 3, no. 02 (2015): 244.

²⁵ Siregar dan Khaerudin, "Fiqh Mu'amalah Teori dan Implementasi", 183.

"Suatu transaksi harus dilandasi keridhaan kedua belah pihak dan hasilnya adalah sah dan mengikatnya pelaku akad terhadap diktum yang ditransaksikan."²⁶

Jual beli harus memenuhi rukun dan syarat yang telah ditentukan agar terhindar dari jual beli yang batil karena hukumnya akan berubah dari mubah menjadi dilarang. Sebagaimana kaidah fiqh yang berbunyi:

الباطل لا يقبل الإجازة

"Transaksi yang batal (karena tidak memenuhi unsur syarat ataupun rukun) tidak berubah menjadi sah karena dibolehkan."²⁷

Salah satu syarat dalam *ma'qud 'alaih* sebagaimana telah dijelaskan bahwa objek haruslah dapat dimanfaatkan secara syar'i, yakni objek tersebut harus bermanfaat bagi diri sendiri maupun orang lain. Adapun *game online* hanya bermanfaat bagi kalangan pemain *game* saja dan tidak secara global sehingga syarat jual beli tersebut tidak terpenuhi seutuhnya. Hal ini juga sesuai dengan yang tercantum dalam kitab *Fiqh Al-Islam Wa Adillatuhu* yang menyebutkan bahwa salah satu syarat objek jual beli adalah benda tersebut harus dapat dimanfaatkan secara syar'i.²⁸

Penulis memformulasikan sebuah kerangka pemikiran yang di dalamnya terkandung konsep guna merampungkan pokok masalah yang sedang penulis teliti. Survey yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistika tahun 2023 menyingkap hasil bahwa saat ini terdapat 46,2% anak-anak usia nol hingga 18 tahun telah kecanduan *game online*. Adapun anak remaja usia 18-25 tahun menghasilkan 38,5% dan diatas usia 25 tahun sebanyak 15,3% yang telah kecanduan *game online*.²⁹ Survei ini membuktikan bahwa keberadaan *game online* sangat mudah diterima oleh semua kalangan baik muda maupun tua dan

²⁶ Azhari, "Qawaid Fiqhiyyah Muamalah", 177.

²⁷ Ahmad Djazuli, "Kaidah-Kaidah Fikih", (Jakarta: Kencana, 2006), 131.

²⁸ Az-Zuhaili, "Terjemah Fiqih Islam Wa Adillatuhu Jilid 5", 66.

²⁹ Bimo Aria Fundrika, "Orangtua Mesti Waspada, Ini Bahaya Kecanduan Game Online", Suara.Com, last modified 2023, accessed May 8, 2024, <https://www.suara.com/lifestyle/2023/08/09/165551/orangtua-mesti-waspada-ini-bahaya-kecanduan-game-online#:~:text=Adapun rentang usia masyarakat Indonesia,menurut data BPS pada 2023.>

bahkan dapat mengubah hakikat penciptaan sebuah *game* dari yang hanya untuk kesenangan menjadi sebuah obsesi bagi sebagian orang.

Genshin Impact adalah salah satu *game* berbentuk RPG yang diluncurkan MiHoYo salah satu perusahaan tersohor asal China pada September 2020. *Game* ini merupakan *game* petualangan seorang pengembara yang terpisah dan ingin menemukan saudaranya yang hilang disertai dengan adanya alur cerita yang menarik, pertarungan serta pertemuan dengan beberapa karakter serta memecahkan teka-teki yang ada dalam dunia tersebut yang disebut *Teyvat*.³⁰

Pemain *game genshin impact* saat ini melonjak drastis. Sebagaimana dibuktikan oleh survei tim *Hitekno.com* yang menemukan bahwa per bulan Januari 2023 jumlah pemain *game* tersebut mencapai 65 juta pengguna.³¹ *Game* tersebut menjadi salah satu *game* terbaik yang dimainkan untuk mencari profit dan bukan sekedar hiburan semata. Hal ini membuat salah satu *platform* jual beli menjadi banyak diminati yang salah satunya adalah aplikasi *itemku lite*. Keuntungan dari *game* tersebut didapat dengan jalan menjual akun *game genshin impact* pada aplikasi *itemku lite* yang merupakan wadah yang dapat dipakai untuk bertransaksi jual beli kategori *gaming*.

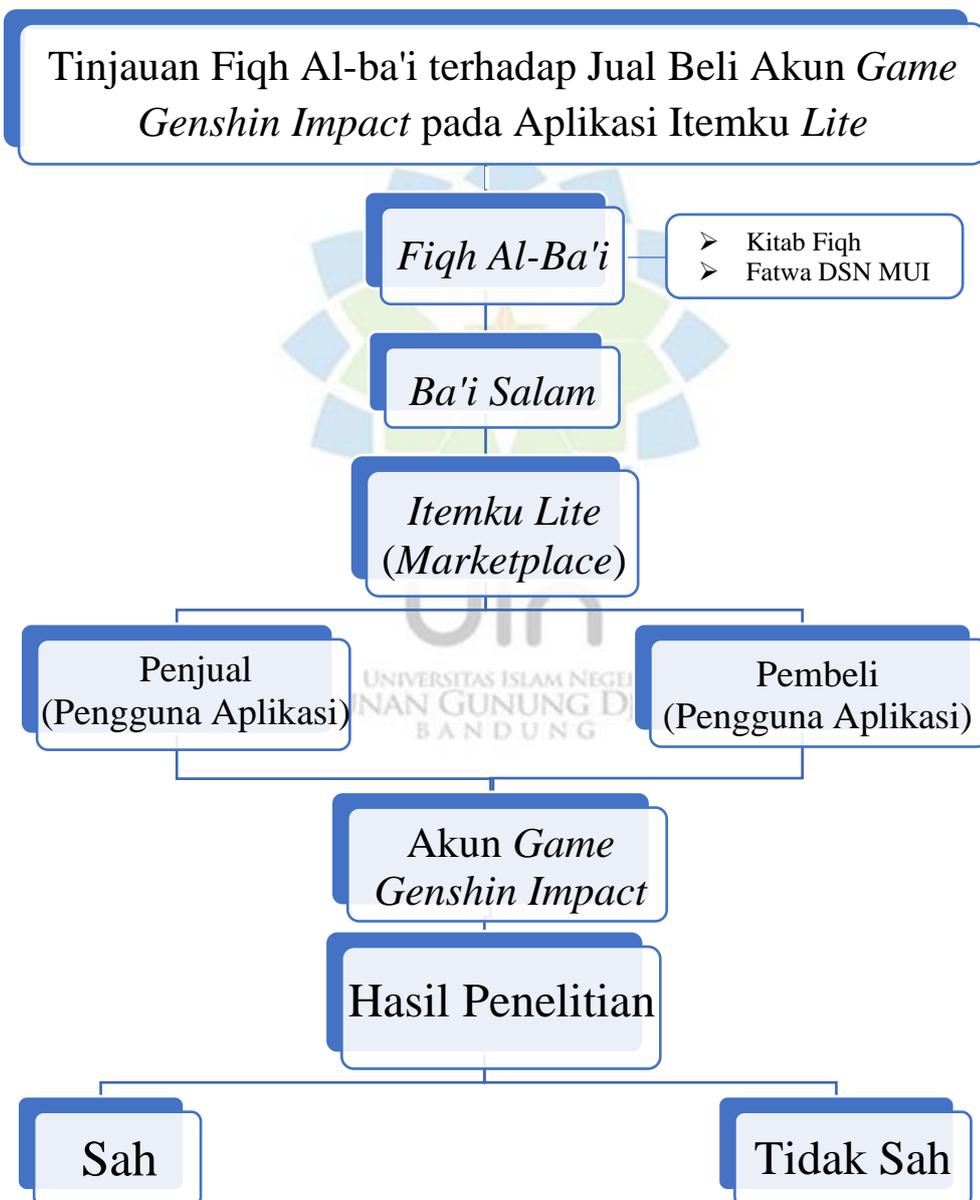
Adapun jual beli adalah pertukaran harta dengan harta dengan jalan saling merelakan disertai perpindahan kepemilikan yang diharuskan sesuai dengan syarat-syarat yang telah ditentukan dalam *fiqh* jual beli. Jual beli akun *game* dengan menggunakan platform *itemku* termasuk ke dalam jual beli *salam* (pesanan) dimana pembeli melakukan pembayaran dimuka dan barang akan dikirimkan kemudian oleh penjual yang dilakukan tanpa bertemu secara langsung.³² Salah satu syarat dalam jual beli ialah baligh, berakal dan

³⁰ Alifia Zahraputeri dan Lusianus Kusdiby, "Analisis Persepsi Pemain Terhadap Game Cross-Platform: Studi Kasus Permainan Genshin Impact", Prosiding The 12th Industrial Research Workshop and National Seminar Bandung (2021): 1274.

³¹ Agung Pratnyawan, "Berapa Rata-Rata Jumlah Pemain Genshin Impact, Makin Banyak?", Hitekno.Com, last modified 2023, accessed May 15, 2024, <https://www.hitekno.com/games/2023/02/01/195639/berapa-rata-rata-jumlah-pemain-genshin-impact-makin-banyak>.

³² Mardani, "Fiqh Ekonomi Syariah : Fiqh Muamalah", 1st, cet. 5 ed. (Jakarta: Kencana, 2019), 113.

mumayyiz-nya *al-'aqidain*, namun jual beli akun *game* tidak mencakup hal tersebut. *Fiqh al-ba'i* ialah ilmu tentang jual beli yang dikeluarkan oleh ulama melalui metode penggalian hukum dengan merujuk kepada dalil-dalil yang terperinci. Penulis dalam penelitian ini menggunakan *fiqh al-ba'i* guna menyingkap apakah jual beli akun *game* telah sesuai dengan prinsip-prinsip syariah atau belum. Berikut ini adalah sebuah kerangka pemikiran yang penulis buat dalam penelitian skripsinya:



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

Berdasarkan gambar kerangka berpikir diatas penulis bermaksud mengambil judul penelitian tinjauan *fiqh al-ba'i* terhadap jual beli akun *game genshin impact* pada aplikasi itemku *lite*. Penelitian ini mengambil fokus kepada tinjauan *fiqh al-ba'i* sebagai suatu landasan dengan mengambil sumber rujukan dari 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 pesanan (*ba'i salam*) atas akun *game genshin impact*. Untuk mengetahui keabsahan dari jual beli yang dilakukan, penelitian ini merujuk kepada *fiqh al-ba'i* sebagai sebuah rujukan sehingga diketahui hukum dari jual beli yang diteliti oleh peneliti apakah dinyatakan sah atau tidak sah menurut ketentuan *fiqh al-ba'i*.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dimaksudkan menjadi bagian yang tak kalah penting dalam sebuah skripsi karena keberadaannya membuat peneliti dapat menelaah persoalan yang belum terjawab sebelumnya sekaligus menggenapi persoalan penelitian yang belum lengkap khususnya mengenai tinjauan *fiqh al-ba'i* terhadap jual beli akun *game genshin impact* pada aplikasi *itemku lite*. Adapun penelitian terdahulu yang dimaksud sebagai berikut:

Pertama, Tesis karya Hanaping (2020) dengan judul "*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Akun Game Online Clash of Clans (Studi Kasus di Forum "Jual Beli Akun COC Makassar" Melalui Fitur Facebook)*". Penelitian ini mengaplikasikan penelitian lapangan yang bersifat kualitatif dengan pendekatan Teologi Normatif Syar'i serta menggunakan metode induktif. Hasil Penelitian mengungkapkan bahwa akad dan mekanisme jual beli akun *game online Clash Of Clans* telah selaras dengan hukum Islam karena telah terpenuhinya rukun dan syarat dalam jual belinya serta adanya unsur keridhaan kedua belah pihak. Akan tetapi, jika ditinjau dari segi kemaslahatannya jual beli akun tidak jelas kemaslahatannya dan lebih banyak kemudharatannya. Maka

secara umum akad ini tidak sah karena tidak sesuai dengan asas akad jual beli yakni dari segi kemaslahatan dan segi kemanfaatan.³³

Kedua, skripsi karya Luqman Fauzan (2020) dengan judul "*Perlindungan Konsumen dalam Jual Beli Akun Game Online Mobile Legend*". Penelitian ini mengaplikasikan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan normatif empiris dengan memanfaatkan regulasi serta memanfaatkan studi kepustakaan dan penelitian lapangan guna menemukan pemecahan masalah yang diteliti. Tujuan penelitian ini ialah guna mengetahui validitas serta perlindungan hukum yang diberikan kepada konsumen dalam transaksi jual beli akun *game online Mobile Legend*. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa jual beli akun *game Mobile Legend* telah sesuai dengan hukum positif dan akadnya adalah sah. Adapun mengenai Perlindungan Hukumnya, terungkap bahwa konsumen sebetulnya dapat meminta ganti rugi kepada penjual jika terbukti telah dirugikan dalam transaksi jual beli akun *game* tersebut.³⁴

Ketiga, skripsi karya Moh. Irfan Syarifuddin (2020) dengan judul, "*Tinjauan Hukum Islam Dalam Jual Beli Diamond Game Online Mobile Legends Melalui Aplikasi Shopee*". Penelitian ini mengaplikasikan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif dimana data dihasilkan melalui penelitian lapangan, studi dokumentasi dan wawancara guna menghasilkan data-data yang diperlukan dalam penelitian. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk menyingkap apakah praktik jual beli *diamond game mobile legends* yang ada diaplikasi *shopee* telah sesuai dengan hukum Islam atau tidak. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa dalam jual beli tersebut terdapat syarat jual beli yang tidak terpenuhi yaitu pembeli diaplikasi tersebut rata-rata masih belum *baligh* sehingga akad yang dilakukan menjadi fasid karena tidak terpenuhi sebagian syaratnya. Objek akad dalam transaksi tersebut

³³ Hanaping, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Akun *Game* Online Clash of Clans (Studi Kasus Di Forum 'Jual Beli Akun COC Makassar' Melalui Fitur Facebook)", Tesis, Program Pascasarjana UIN Alauddin Makassar (2020), http://repositori.uin-alauddin.ac.id/21545/1/Hanaping_80100217061.pdf.

³⁴ Muhammad Luqman Fauzan, "Perlindungan Konsumen Dalam Jual Beli Akun *Game* Online Mobile Legend", Skripsi, Yogyakarta, Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia (2020): 131, <https://repository.uir.ac.id/18361/1/181010672.pdf>.

juga dikatakan tidak sah sebab adanya pembatasan waktu dan tidak bisa dikuasai secara penuh oleh pembeli.³⁵

Keempat, artikel ilmiah karya Dawwir Rif'ah (2022), dengan judul "*Jual Beli Akun Game Online Dalam Perspektif Maqashid Asy-Syariah*". Artikel ini mengaplikasikan metode yuridis empiris dengan mengkaji regulasi yang berlaku dimana data dihasilkan melalui wawancara serta studi pustaka. Tujuan dari artikel ini ialah menelaah validitas transaksi jual beli akun *game online* dengan landasan teori *maqashid asy-syariah*. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa secara *maqashid syariah* jual beli akun *game* dapat menjadi haram jika menjadikan seseorang lalai karena *game* tersebut dan dapat menjadi mubah jika *game* tersebut sekedar dijadikan hiburan ketika penat. Keharaman ini didapatkan dengan mengqiyaskannya dengan *khamr* dimana haramnya *khamr* ialah sebab lebih banyak *madharat*-nya dari pada kebaikannya.³⁶

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu diatas maka terdapat persamaan dan perbedaan serta keautentikan penelitian ini dari penelitian terdahulu yang telah dijelaskan diatas. Persamaan dan perbedaan tersebut dapat dijelaskan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 1. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Hanaping	"Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Akun <i>Game Online Clash of Clans</i> (Studi Kasus	Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu dapat dilihat dari	Penelitian terdahulu melakukan penelitian terhadap jual beli akun <i>game online clash of clans</i> ditinjau dari perspektif hukum Islam sedangkan

³⁵ Moh. Irfan Syarifudin, "Tinjauan Hukum Islam Dalam Jual Beli Diamond *Game* Online Mobile Legend Melalui Aplikasi Shopee", Skripsi, Fakultas Syariah IAIN Surakarta (2020), <http://eprints.iain-surakarta.ac.id/id/eprint/674>.

³⁶ Rif'ah, "Jual Beli Akun *Game* Online Dalam Perspektif Maqashid Asy- Syariah".

		di Forum 'Jual Beli Akun COC Makassar' Melalui Fitur Facebook)"	objek penelitiannya, yakni keduanya sama-sama meneliti tentang jual beli akun <i>game online</i>	penelitian yang diteliti oleh peneliti saat ini membahas tentang jual beli akun <i>game online genshin impact</i> ditinjau dari perspektif <i>fiqh al-ba'i</i> . Selain itu, telaah pustaka pertama melakukan studi pustaka di platform <i>facebook</i> , sedangkan penelitian ini dilakukan di aplikasi <i>itemku lite</i>
2.	Luqman Fauzan	"Perlindungan Konsumen dalam Jual Beli Akun <i>Game Online Mobile Legend</i> "	Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu dapat dilihat dari objek penelitiannya, yakni keduanya sama-sama meneliti tentang jual beli akun <i>game online</i> .	Penelitian terdahulu melakukan penelitian terhadap jual beli <i>game online mobile legends</i> dengan meninjau perlindungan konsumen dari jual beli tersebut, sedangkan penelitian yang diteliti oleh peneliti saat ini membahas tentang jual beli akun <i>game online genshin impact</i> ditinjau dari

				<p>perspektif <i>fiqh al-ba'i</i>. Selain itu, telaah pustaka yang kedua sebagaimana judulnya akan membahas lebih dalam mengenai perlindungan konsumen dengan berdasar kepada UU Perlindungan Konsumen (UU No. 8 tahun 1999), sedangkan penelitian ini membahas lebih dalam mengenai tinjauan hukum jual belinya dengan berdasar kepada <i>fiqh al-ba'i</i>.</p>
3.	Moh. Irfan Syarifuddin	"Tinjauan Hukum Islam Dalam Jual Beli <i>Diamond Game Online Mobile Legends</i> Melalui Aplikasi <i>Shopee</i> "	Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu dapat dilihat dari objek penelitiannya, yakni keduanya	Penelitian terdahulu melakukan penelitian terhadap jual beli <i>diamonds game online mobile legends</i> ditinjau dari perspektif hukum islam, sedangkan penelitian yang diteliti oleh peneliti saat ini membahas

			<p>sama-sama meneliti tentang jual beli <i>game online</i>.</p>	<p>tentang jual beli akun <i>game online genshin impact</i> ditinjau dari perspektif <i>fiqh al-ba'i</i>. Penelitian terdahulu melakukan tinjauan dalam perspektif hukum Islam, sedangkan penelitian ini berdasarkan pada perspektif <i>fiqh al-ba'i</i>. Selain itu, telaah pustaka tersebut melakukan studi pustaka di <i>platform</i> aplikasi <i>shopee</i>, sedangkan penelitian ini dilakukan di aplikasi <i>itemku lite</i> yakni sebuah platform yang menjadi media antara penjual dan pembeli dalam bertransaksi secara.</p>
4.	Dawwir Rif'ah	"Jual Beli Akun <i>Game Online</i> Dalam Perspektif	Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian	Penelitian terdahulu melakukan penelitian terhadap jual beli <i>game online</i> secara keseluruhan,

		<p>Maqashid Asy-Syariah"</p>	<p>terdahulu dapat dilihat dari objek penelitiannya, yakni keduanya sama-sama meneliti tentang jual beli akun <i>game online</i>.</p>	<p>sedangkan penelitian yang diteliti oleh peneliti saat ini membahas tentang jual beli yang dikhususkan pada akun <i>game online genshin impact</i> pada aplikasi <i>itemku lite</i>. Selain itu, telaah pustaka yang keempat sebagaimana judulnya akan membahas lebih dalam mengenai jual beli akun <i>game online</i> dalam perspektif <i>maqashid asy-syariah</i>, sedangkan penelitian ini membahas lebih dalam mengenai tinjauan hukum jual belinya dengan berdasar kepada <i>fiqh al-ba'i</i>.</p>
--	--	------------------------------	---	---

Berdasarkan penelaahan peneliti, belum ada penelitian yang membahas tentang "*Tinjauan Fiqh Al-Ba'i terhadap jual beli akun game genshin impact pada aplikasi itemku lite*". Hal ini menarik untuk dibahas dikarenakan saat ini keberadaan *game online genshin impact* sedang naik daun dan pembelian untuk

kebutuhan *game genshin impact* juga ikut melonjak pesat. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya jumlah pembelian terhadap akun *game* tersebut di aplikasi *itemku lite*. Penulis tertarik meneliti di aplikasi *itemku lite* dikarenakan belum ada penelitian yang membahas keabsahan transaksi pada *platform* ini. Selain itu, karena *platform* tersebut merupakan wadah atau tempat bagi penjual dan pembeli untuk bertransaksi jual beli secara *online* maka rasanya akan sangat mudah untuk terjadi kecurangan dalam bertransaksi.

