

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Indonesia memiliki salah satu kepadatan populasi penduduk tertinggi di dunia. Dengan jumlah penduduk lebih dari 270 juta jiwa, negara ini menghadapi tantangan besar dalam mengelola sumber daya dan infrastruktur untuk memenuhi kebutuhan masyarakatnya.<sup>1</sup> Namun, kepadatan populasi yang tinggi juga mencerminkan potensi besar dalam pertumbuhan ekonomi. Seiring dengan bertambahnya jumlah penduduk Indonesia tidak akan terlepas dengan yang namanya teknologi, bahkan teknologi sangat berperan penting dalam mencakup setiap aspek kehidupan. Salah satunya adalah kemajuan teknologi terhadap sektor ekonomi yang tergolong maju. Pengaruh dari kemajuan teknologi dalam bidang ekonomi telah mengubah cara bisnis beroperasi, berinteraksi dengan pelanggan, dan menciptakan inovasi baru dalam bertransaksi.<sup>2</sup>

Kecanggihan teknologi memiliki dampak yang luar biasa dalam bidang ekonomi di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Inovasi teknologi telah mendorong pertumbuhan ekonomi dan menciptakan peluang baru dalam berbagai sektor. Salah satu contoh kemajuan teknologi yang berdampak signifikan dalam sektor ekonomi adalah perkembangan internet dan *e-commerce*.<sup>3</sup> Internet telah membuka pintu bagi pelaku usaha untuk terhubung dengan konsumen. Hal ini memungkinkan pengusaha Indonesia, baik skala kecil maupun besar, untuk menjual produk dan layanan mereka secara *online*, memperluas jangkauan pasar, dan meningkatkan pendapatan.<sup>4</sup> Tidak hanya sektor ekonomi yang terkena dampak dari kemajuan teknologi dan internet. Seiring dengan berkembangnya hal tersebut,

---

<sup>1</sup> <https://indonesia.go.id/mediapublik/detail/1953>. Diakses Pada 27 Mei 2023 pukul 15:30.

<sup>2</sup> Dwi Yuniarto, *Analisis Pertumbuhan Dan Kepadatan Penduduk Terhadap Pertumbuhan Ekonomi*, Jurnal Ekonomi Manajemen Dan Akuntansi, 2021, hlm 35.

<sup>3</sup> <https://stie.dewantara.ac.id/perkembangan-teknologi-terhadap-ekonomi/>. Diakses pada 27 Mei 2023 pukul 15: 45.

<sup>4</sup> Asnawati Matondang, *Dampak Modernisasi Terhadap Kehidupan Sosial Bermasyarakat*, E-Jurnal Online Universitas Islam Sumatera Utara, 2019, hlm. 57.

Industri permainan (*game industry*) telah menjadi salah satu sektor yang sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi dan internet.

Salah satu kemajuan yang signifikan dalam sektor ini adalah menciptakan hiburan baru seperti *game online*.<sup>5</sup> Dengan internet, pemain *game online* (*player*) dapat terhubung secara online dan berinteraksi dengan pemain lain di seluruh dunia. *Game online* dapat dimainkan dalam perangkat yang berbeda, ada permainan yang bisa dimainkan di perangkat komputer atau yang biasa disebut dengan *game PC* dan ada permainan yang bisa dimainkan di ponsel atau *game mobile*.<sup>6</sup> Dampak kemajuan teknologi dan internet dalam sektor industri permainan adalah menciptakan *game online*. Salah satu *game online* ponsel hasil kemajuan teknologi dan internet adalah *Mobile legends: Bang Bang (MLBB)*. *Game* tersebut merupakan sebuah permainan MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang sangat populer di Indonesia dan seluruh dunia.<sup>7</sup>

Dapat dibuktikan dari sebuah *market* aplikasi Play Store untuk pengguna ponsel Android dan *market* aplikasi App Store untuk pengguna IOS dengan total jumlah unduhan mencapai 100.000.000 lebih pemain.<sup>8</sup> Permainan ini telah mengambil manfaat dari kemajuan teknologi dalam industri permainan. Permainan ini dirancang khusus untuk perangkat seluler, yang memungkinkan para pemain untuk memainkannya di ponsel mereka.<sup>9</sup>

Dalam *Mobile legends* setiap pemain (*player*) yang ingin memainkan permainan ini harus memiliki *hero* terlebih dahulu. *Hero* adalah sebuah karakter dengan berbagai kemampuan unik yang bisa digunakan dan dimainkan oleh satu *player* dalam satu babak pertandingan. *Hero* bisa dibeli dengan menggunakan *battle point* yang didapatkan dari *player* dengan menyelesaikan sebuah pertandingan, atau

---

<sup>5</sup> Choirul Fajri, *Tantangan Industri Kreatif-Game Online Di Indonesia*, Jurnal ASPIKOM, 2012, hlm 443.

<sup>6</sup> Asri Noer Rahmi, *Perkembangan Industri Ekonomi Kreatif Dan Pengaruhnya Terhadap Perekonomian Di Indonesia*, Seminar Nasional Sistem Informasi (SENASIF), 2018, hlm 95.

<sup>7</sup> Caroline Vinci Wijaya, Sinta Paramita, *Komunikasi Virtual Dalam Game Online (Studi Kasus Dalam Game Mobile Legends)*, Jurnal Koneksi, 2019, hlm 261.

<sup>8</sup> <https://balittekologikaret.co.id/game-nomor-1-di-indonesia/#:~:text=Peringkat pertama dari game yang,hero sesuai role yang dibutuhkan. Diakses pada 28 Mei 2023 pukul 16:13.>

<sup>9</sup> Ahmad Tanton, Mohammad Taufan Asri Zaen, Khairul Imtihan, *Analisis Kebutuhan Kecepatan Bandwidth Game Online (Free Fire, Mobile Legends, Pubg Mobile)*, Jurnal Informatika Dan Rekayasa Elektronik, 2019, hlm 81.

bisa menggunakan *ticket* yang didapatkan dari event-event yang disediakan oleh *Mobile legends*, atau bisa menggunakan *diamond* yang didapatkan dengan cara *Top Up*. *Diamond* adalah alat konversi dari uang nyata atau alat transaksi yang digunakan untuk membeli *hero*, *skin*, dan *item*.<sup>10</sup> Setiap *hero Mobile legends* memiliki *skin* yang beragam, mulai dari *skin Basic*, *Elite*, *Special*, *Epic* dan *skin limited* seperti *skin collector*, *skin zodiac*, dan *skin legend*. *Skin* adalah kostum unik yang dimiliki oleh setiap *hero* untuk berpenampilan lebih menarik ketika bermain. *Skin-skin* tersebut dapat dibeli dengan menggunakan *diamond* atau dapat diraih secara gratis dengan menyelesaikan misi pada *event-event* yang disediakan oleh *Mobile legends*.<sup>11</sup>

Sebelum memasuki pertandingan *player* akan memilih salah satu *hero* yang ia punya, dan setelah melakukan pemilihan *hero* kemudian *player* akan memilih salah satu *skin* dari *hero* yang ia punya untuk dimainkan dalam pertandingan tersebut. Untuk membeli *skin* maka *player* harus membutuhkan *diamond* yang cukup. *Diamond* dapat diraih dengan cara *Top Up* atau mengkonversikan uang nyata menjadi *diamond*.<sup>12</sup> Dalam permainan ini, *Mobile legends* memiliki fitur *gift* yang memungkinkan pemain memberikan hadiah kepada pemain lainnya. Fitur ini dapat menghadiahkan *skin*, *hero*, *Starlight Member*, *Magic Wheel* pada pemain lain dengan menggunakan *diamond* si pengirim.

Dari kemajuan teknologi ini, *Mobile legends* telah menciptakan dampak ekonomi yang signifikan dalam sektor industri permainan dan hiburan di Indonesia. Permainan ini tidak hanya memberikan hiburan bagi jutaan pemain, tetapi juga menciptakan inovasi baru, peluang bisnis, pekerjaan, dan pertumbuhan ekonomi dalam industri permainan. Dengan adanya fitur *gift* ini memberikan inovasi baru dalam bertransaksi dengan konsumen, hal ini sering kali dimanfaatkan untuk penjualan *skin*, *hero*, *Starlight Member*; namun fitur ini umumnya digunakan untuk transaksi jual beli *skin*. Bisa dilihat dari penjualan *skin* pada *marketplace* jual beli

---

<sup>10</sup> <https://esportsku.com/13-tingkatan-skin-mobile-legends-urutan-terbawah-hingga-teratas-ml/>. Diakses pada 28 Mei 2023 pukul 13:09.

<sup>11</sup> <https://esportsku.com/13-tingkatan-skin-mobile-legends-urutan-terbawah-hingga-teratas-ml/>. Diakses pada 28 Mei 2023 pukul 13:14.

<sup>12</sup> <https://esportsku.com/13-tingkatan-skin-mobile-legends-urutan-terbawah-hingga-teratas-ml/>. Diakses pada 28 Mei 2023 pukul 13:20.

online seperti Itemku,<sup>13</sup> sangat ramai pembeli *skin* bahkan sudah ada yang terjual hingga 500 *skin*. Dengan adanya fitur *gift* pada *Mobile legends* ini sangat membuka peluang usaha baru dalam bertransaksi jual beli online, contohnya penjualan *skin Mobile legends* pada *Marketplace* online ini mengundang banyak pelanggan untuk membeli *skin* melalui jalur *gift*. Untuk harga *skin* pada *marketplace* online dibandingkan dengan harga resmi dari *Mobile legends* tergolong variatif, ada yang murah dan ada juga yang mahal. Umumnya untuk *skin limited* tergolong mahal dan untuk *skin elite, special* tergolong murah. Oleh karena itu dengan harga yang variatif, konsumen bisa memilih dan memilah mana harga yang paling sesuai jika dibandingkan dengan membeli langsung dari *Mobile legends*.

Tidak hanya fitur *gift* yang menjadi pembuka inovasi transaksi baru pada jual beli online yang menjadi bahan pertanyaan, dari segi objek jual beli pun masih belum jelas apakah *skin* sudah memenuhi syarat objek jual beli atau belum. Objek jual beli harus memenuhi syarat dan kriteria menurut syariat Islam, jika objek jual beli *skin* melalui *gift* belum dapat memenuhi hal tersebut maka jual beli ini dilarang dikarenakan objek jual beli tersebut tidak memenuhi syarat yang diperbolehkan oleh Islam. Namun sebaliknya jika objek dan mekanisme tersebut memenuhi syarat dan tidak bertentangan dengan syariat Islam maka jual beli tersebut diperbolehkan oleh Islam. Maka dari itu tidak semua fenomena kemajuan teknologi yang berpengaruh pada perekonomian dalam sektor industri permainan ini dapat diterima oleh syari'at Islam. Dalam Jual beli *skin* ini harus memenuhi unsur jual beli dalam Islam. Jual beli ialah tukar-menukar harta dengan harta, yaitu menyerahkan harta milik penjual kemudian menerima harta sebagai imbalan dari penyerahan harta tersebut dengan syarat dan rukun yang sudah ditentukan oleh hukum Islam.<sup>14</sup>

Dari penjelasan di atas bisa disimpulkan bahwasannya mekanisme penjualan dan objek jual beli *skin* melalui *gift* masih diambang tanda tanya, apakah sudah sesuai dengan prinsip Hukum Islam atau belum. Dari latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka peneliti dapat menarik penelitian ini dengan judul

---

<sup>13</sup> <https://hybrid.co.id/post/mengenal-itemku-online-marketplace-yang-berfokus-pada-jual-beli-barang-dalam-game/>. Diakses pada 28 Mei 2024 pukul 13:30.

<sup>14</sup> Jaih Mubarak, *Fikih Mu'amalah Maliyyah: Akad Jual Beli* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2020), hlm 4.

## **“Analisis Hukum Ekonomi Syariah terhadap Jual Beli *Skin* Melalui *Gift* pada Permainan *Mobile legends* (Studi Kasus *Marketplace* Belanja *Game Online* Itemku)”**

### **B. Rumusan Masalah**

Dalam *game Mobile legends* terdapat fitur berbagi *skin*, fitur ini dimanfaatkan penjual untuk sarana jual beli *skin* pada *marketplace* Itemku. Fitur berbagi *skin* ini yang menjadi pembuka jual beli *skin* pada *marketplace* Itemku dan *skin* menjadi suatu permasalahan yang perlu dibahas karena *skin* adalah objek jual beli yang belum tau keabsahannya. Dari latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka penulis merumuskan pokok permasalahan dan pembahasan pada skripsi ini akan difokuskan pada permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana mekanisme jual beli *skin* melalui *gift* pada permainan *Mobile legends* di *marketplace* Itemku?
2. Bagaimana analisis hukum ekonomi syariah terhadap jual beli *skin* melalui *gift* pada permainan *Mobile legends* di *marketplace* Itemku?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mencari jawaban atas pertanyaan yang menjadi dasar pokok permasalahan di atas. Maka dapat diketahui tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui mekanisme jual beli *skin* melalui *gift* pada permainan *Mobile legends* di *marketplace* Itemku.
2. Untuk mengetahui analisis hukum ekonomi syariah terhadap jual beli *skin* melalui *gift* pada permainan *Mobile legends* di *marketplace* Itemku.

### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka yang menjadi fokus dan tujuan penulisan makalah ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi keilmuan di bidang hukum, terutama pemahaman tentang mekanisme jual beli *skin*

melalui *gift* pada *marketplace* Itemku yang objek jual beli nya yaitu barang virtual.

- b. Sebagai referensi atau rujukan kedepannya bagi peneliti maupun pihak lain yang hendak melakukan penelitian yang serupa dikemudian hari dan dapat diperluas tata kalimat dan bahasanya demi memperoleh hasil yang sesuai dengan perkembangan zaman.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pelaksanaan akad yang berdasarkan hukum Islam tentang manfaat dalam menggunakan *marketplace* Itemku secara bijak untuk pembelian apapun terkait permainan *Mobile legends*.

## 2. Manfaat Praktisi

### a. Bagi peneliti

Melalui penelitian ini, diharapkan peneliti dapat memahami tata cara yang bijak dalam menggunakan *marketplace* Itemku dan permainan *Mobile legends*, terkhusus dalam praktik jual beli *skin* pada *marketplace* jual beli online Itemku. Melalui penelitian ini, peneliti dapat mengetahui seberapa jauh kemampuan peneliti untuk terus mengembangkan pemikiran peneliti dalam mengamalkan ilmu yang telah diraih, dan penelitian ini bermanfaat untuk menyelesaikan program studi Hukum Ekonomi Syari'ah (Muamalah), dan demi mendapatkan gelar Sarjana Hukum (S.H.).

### b. Bagi Akademik

Bagi lembaga terutama Fakultas Syari'ah dan Hukum, diharapkan dapat menjadi dokumen ilmiah untuk menambah kontribusi dalam bidang hukum terkhusus Hukum Ekonomi Syari'ah, dan menjadi manfaat bagi mahasiswa atau peneliti yang ingin meneliti permasalahan yang sejenis.

### c. Bagi Masyarakat

Diharapkan penelitian ini dapat memberi wawasan dan pengetahuan yang berlandaskan hukum Islam tentang praktik jual beli *skin* pada *marketplace* Itemku terkhusus para penggemar permainan *Mobile legends* untuk menggunakan *marketplace* dan permainan tersebut secara bijak dan lebih berhati-hati demi menghindari hal-hal yang tidak diinginkan.

d. Bagi Pebisnis

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menjadi pandangan dan pengetahuan untuk membuka ruang usaha yang lebih baik dan terhindar dari hal-hal yang dapat merugikan konsumen kedepannya, juga dapat menggunakan kemajuan teknologi dalam bidang industri permainan dengan bijak.

### E. Studi Terdahulu

Studi terdahulu merupakan sebuah rujukan bagi peneliti sebagai bahan perbandingan dari penelitian sebelumnya, sehingga peneliti dapat memperluas teori dan wawasan untuk mengkaji penelitian yang sedang dilakukan. Sebelum penelitian dilakukan, peneliti sudah mencari dan membaca beberapa penelitian terdahulu tentang jual beli online, terkhusus tentang jual beli *skin Mobile legends*, berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini ini:

*Pertama*, skripsi dengan judul “*Pandangan Hukum Islam Terhadap Praktik Akad Jual Beli Skin dalam Game Mobile legends*” yang disusun oleh Rizki Kurniawan (2022), mahasiswa Program Studi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanudin Banten. Dari hasil penelitian tersebut Rizki mengungkapkan bahwa praktik jual beli *skin* dalam permainan *Mobile legends* haram hukumnya jika pemain membeli *skin* melalui sistem *draw* atau undian, pembelian *skin* melalui sistem *draw* hukumnya haram dikarenakan sistem ini mengandung unsur *gharar*, *perjudian* dan manipulatif. Pemain yang melakukan pembelian *skin* dengan menggunakan sistem *draw* belum dapat dipastikan mendapatkan *skin* yang dituju dan *diamond* yang digunakan untuk membeli *skin* dengan sistem *draw* tidak menentu artinya bisa digunakan banyak dan bisa digunakan sedikit.<sup>15</sup>

*Kedua*, skripsi dengan judul “*Tinjauan Hukum Transaksi Jual Beli Diamond pada Situs Itemku dalam Game Mobile legends Menurut Perspektif Masalah*

---

<sup>15</sup> Rizki Kurniawan, *Pandangan Hukum Islam Terhadap Praktik Akad Jual Beli Skin Dalam Game Mobile Legends*, (Banten: Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanudin Banten, 2022).

(Studi Kasus di Surakarta)” yang disusun oleh Dwika Dewantra (2022), mahasiswa Program Studi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) Universitas Muhammadiyah Surakarta. Dari hasil penelitian tersebut Dwika mengungkapkan bahwa pembelian *diamond Mobile legends* pada *marketplace* Itemku tidak sah disebabkan oleh rukun dan syarat jual beli yang tidak terpenuhi, jika ditinjau dari syaratnya baik pihak penjual dan pembeli harus sudah cukup umur atau *mumayyiz* (bisa membedakan mana yang baik dan buruk) atau harus dipantau oleh orang yang lebih dewasa. Pada *marketplace* Itemku informasi tentang identitas pembeli tidak tersedia, jadi usia pembeli tidak diketahui. Dalam *website* tersebut pembeli *diamond Mobile legends* tidak dibatasi usia, sehingga dapat membuka peluang bagi anak yang dibawah umur untuk melakukan transaksi tanpa sepengetahuan orang dewasa atau walinya. Kemudian lamanya pengiriman *diamond* dan tidak sesuainya objek/barang yang diperjualbelikan tidak sah hal ini bertentangan dengan prinsip jual beli dalam Islam dimana jual beli harus jelas waktu serah terimanya, kemudian poin terakhir respon dari *customer service* yang tergolong lama jika pembeli mengalami pesanan yang tidak sesuai hal ini menimbulkan kecemasan dan keragu-raguan pada hati pembeli.<sup>16</sup>

*Ketiga*, skripsi dengan judul “*Analisis Hukum Islam Tentang Jual Beli Skin Pada Game Online Jenis Mobile Legend*” yang disusun oleh Ilham Ayubbi Amalan (2021) mahasiswa program studi Hukum Ekonomi Syari’ah Universitas Muhammadiyah Surakarta. Dari hasil penelitian tersebut Ilham mengungkapkan bahwa praktik jual beli *skin* pada *game online* jenis *Mobile Legend* hukumnya haram, *pertama*, walaupun manfaat dari objek yang diperjualbelikan hukumnya mubah tetapi objek tersebut terdapat *skin* yang menampakkan aurat wanita, hal ini yang menyebabkan *khamer*, babi, rokok atau hal yang berkaitan dengan aurat wanita yang tidak boleh menjadi objek jual beli dalam Islam. *Kedua*, harga barang telah ditentukan ketika awal transaksi. Dalam permainan *Mobile legends* terdapat jual beli *skin* dengan sistem *draw* atau undian, dalam sistem ini terdapat unsur

---

<sup>16</sup> Dewantara Dwika, *Tinjauan Hukum Transaksi Jual Beli Diamond Pada Situs Itemku Dalam Game Mobile Legends Menurut Prespektif Masalah*, (Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2022).



*gharar, maisir* dan spekulasi, hal ini tentu tidak boleh dilakukan menurut syariat Islam.<sup>17</sup>

*Keempat*, skripsi dengan judul “*Tinjauan Hukum Islam Dalam Jual Beli Diamond Game Online Mobile legends Melalui Aplikasi Shopee*” yang disusun oleh Moh. Irfan Syafrudin (2020) mahasiswa program studi Hukum Ekonomi Syari’ah (Muamalah) Institut Agama Islam Negeri Surakarta. Dari hasil penelitian tersebut Irfan mengungkapkan bahwa dalam praktik jual beli *diamond Mobile legends* terdapat dua cara dalam melakukan transaksi. *Pertama*, yaitu secara bertemu langsung atau *offline*. *Kedua*, yaitu secara *online* dengan menggunakan *marketplace* shopee. Irfan menyebutkan bahwasannya praktik jual beli *diamond* pada *marketplace* Shopee tidak sah dikarenakan tidak memenuhi unsur rukun dan syarat sahnya jual beli secara online yang diperbolehkan Islam diantaranya tidak ada informasi mengenai identitas pembeli sehingga penjual tidak dapat mengetahui berapa usia dari pembeli *diamond* tersebut, lamanya proses pengiriman *diamond* yang diperjualbelikan oleh pihak penjual yang menyebabkan pembeli merasa dirugikan, objek yang diperjualbelikan terdapat batasan waktu dimana ketika barang tersebut sudah dibeli oleh pembeli maka barang tersebut akan gugur sesuai batas waktu yang telah mengikat dalam pembelian tersebut.<sup>18</sup>

*Kelima*, skripsi dengan judul “*Tinjauan Hukum Islam Tentang Jual Beli Akun Game Online Mobile legends: Bang Bang*” yang disusun oleh Abdul Aziz Mudzakhy (2022) mahasiswa program studi Hukum Ekonomi Syari’ah (Muamalah) Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Dalam penelitiannya Aziz mengungkapkan bahwasannya jual beli akun *game online Mobile legends* terdapat dua cara. *Pertama*, jual beli akun Mobile Legends bisa menggunakan cara *online*, yaitu penjual dan pembeli melakukan transaksi dengan menggunakan media *chatting* untuk mencapai kesepakatan pembelian. *Kedua*, jual beli akun *Mobile legends* bisa dengan COD, yaitu penjual dan pembeli membuat kesepakatan untuk bertemu secara langsung guna menjalin transaksi jual beli akun

---

<sup>17</sup> Ayubbi Amalan, *Analisis Hukum Islam Tentang Jual Beli Skin Pada Game Online Jenis Mobile Legend*, (Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2021).

<sup>18</sup> Mohammad Irfan Syafrudin, *Tinjauan Hukum Islam Dalam Jual Beli Diamond Game Online Mobile Legends Melalui Aplikasi Shopee*, (Surakarta: Institut Agama Islam Negeri Surakarta, 2020).

*Mobile legends* tersebut. Namun dalam perspektif hukum Islam, Aziz mengungkapkan bahwa praktik jual beli akun *Mobile legends* boleh dilakukan karena sesuai dengan prinsip jual beli yang diperbolehkan dalam Islam. Dapat digolongkan bahwa jual beli akun *Mobile legends* merupakan sebagai harta dari si penjual, karena objek jual beli ini yaitu akun tersebut dapat diserahkan terimakan kepada pihak pembeli, hal ini nyambung dengan pendapat Imam Hanafi tentang definisi harta.<sup>19</sup>

Dari penelitian terdahulu di atas, oleh karena itu penelitian yang akan dilakukan adalah “*Analisis Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Jual Beli Skin Melalui Gift Pada Permainan Mobile legends (Studi Kasus Marketplace Belanja Game Online Itemku)*” penelitian ini akan berfokus pada praktik jual beli *skin* pada *marketplace* Itemku. Walaupun telah banyak penelitian yang membahas tentang topik diatas, namun penelitian yang dilakukan terdapat perbedaan dari penelitian terdahulu, umumnya yang membedakan adalah objek dari penelitian yang dilakukan.

**Tabel 1.1**

**Persamaan dan Perbedaan Studi Terdahulu**

No.	Nama, Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Rizki Kurniawan, 2022	<i>Pandangan Hukum Islam Terhadap Praktek Jual Beli Skin dalam Game Mobile legends</i>	Meneliti tentang mekanisme jual beli <i>skin</i> pada permainan <i>Mobile legends</i> .	Mekanisme dari penelitian ini berfokus kepada jual beli <i>skin</i> dengan sistem <i>draw</i> pada aplikasi <i>Mobile Legend</i> .
2.	Dwika Dewantra, 2022	<i>Tinjauan Hukum Transaksi Jual Beli Diamond pada Situs Itemku dalam Game Mobile legends Menurut</i>	Meneliti tentang transaksi jual beli yang terdapat pada <i>marketplace</i> Itemku yang mana objek barangnya sejenis tentang <i>Mobile legends</i> .	Objek penelitian ini berfokus kepada <i>diamond</i> yang menjadi barang untuk diperjualbelikan.

<sup>19</sup> Abdul Aziz Mudzakhy, *Tinjauan Hukum Islam Tentang Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends: Bang Bang* (Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2022)

		<i>Perspektif Masalahah (Studi Kasus di Surakarta)</i>		
3.	Moh. Irfan Syafrudin, 2022	<i>Tinjauan Hukum Islam Dalam Jual Beli Diamond Game Online Mobile legends Melalui Aplikasi Shopee</i>	Meneliti tentang jual beli yang mana objek barangnya sejenis pada permainan <i>Mobile legends</i> yang dilakukan secara online.	Penelitian ini berfokus kepada mekanisme jual beli <i>diamond</i> pada <i>marketplace</i> Shopee.
4.	Abdul Aziz Mudzakhy, 2022	<i>Tinjauan Hukum Islam Tentang Jual Beli Akun Game Online Mobile legends: Bang Bang</i>	Meneliti tentang praktik jual beli yang mana objek barangnya sejenis pada permainan <i>Mobile legends</i> yang dilakukan secara online.	Objek penelitian ini berfokus kepada jual beli akun <i>Mobile legends</i> .
5.	Ilham Ayubbi, 2021	<i>Analisis Hukum Islam Tentang Jual Beli Skin Pada Game Online Jenis Mobile Legend</i>	Meneliti tentang analisis hukum Islam tentang jual beli <i>skin</i> pada permainan <i>Mobile legends</i> .	Tempat Penelitian ini berfokus kepada jual beli <i>skin</i> yang terdapat dalam permainan <i>Mobile legends</i> yang terdapat sistem <i>draw</i> dan undian.

## F. Kerangka Pemikiran

Fiqih muamalah terbagi kedalam dua akad, yaitu akad *tabarru'* dan akad *tijarah*.<sup>20</sup> Akad *tabarru* adalah semua bentuk akad yang dilakukan dengan tujuan kebaikan dan tolong-menolong dengan mengharap pahala dari Allah ﷻ atau yang tujuannya *non-profit oriented*.<sup>21</sup> Sedangkan akad *tijarah* adalah semua bentuk perjanjian akad yang dilakukan untuk kepentingan keuntungan atau tujuan

<sup>20</sup> Jaih Mubarak, *Fikih Mu'amalah Maliyyah: Akad Tabarru* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017), hlm. 4.

<sup>21</sup> Jaih Mubarak, *Fikih Mu'amalah Maliyyah: Akad Tabarru* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017), hlm. 4.

komersial, atau yang tujuannya *profit orientid*.<sup>22</sup> Praktik jual beli termasuk kedalam domain akad *tijarah* karena tujuan jual beli yaitu mendapatkan keuntungan yang didapatkan dalam transaksi jual beli tersebut, hal ini menunjukkan praktik jual beli termasuk dalam *profit orientid*. Dari segi bahasa jual beli mencakup dua pengertian yaitu jual (*al-bai'*) dan beli (*al-syira'*). Adapun pengertian *al-bai'*.<sup>23</sup> Adapun pengertian *al-bai'* secara bahasa, yaitu:

1. *Muqabalah*/saling menerima (berasal dari kata *qabala* yang berarti menerima) yaitu menerima sesuatu atas sesuatu yang lain (*muqabalat al-syai' bi syai'*).
2. *Mubadalah*/saling mengganti (berasal dari kata *badala* yang berarti mengganti).
3. *Mu'awadhat*/pertukaran (berasal dari kata *'adha* yang berarti memberi ganti).

Jual beli merupakan pertukaran harta dengan harta dengan tujuan *iktisab*, yaitu upaya pemenuhan kebutuhan dengan cara pertukaran, secara sukarela diantara kedua belah pihak, antara pihak yang menerima harta dengan pihak yang menerima harta lain sesuai dengan kesepakatan dan ketentuan yang dibenarkan oleh *syara'* yang telah diperjanjikan di awal akad.<sup>24</sup> Adapun menurut BAB 1 Pasal 20 Ayat 2 Kompilasi Hukum Ekonomi Syari'ah yang dimaksud dengan *al-bai'* adalah jual beli pertukaran benda dengan benda, atau pertukaran benda dengan uang. Dan diantara bahasan penting dalam jual beli adalah harta, definisi harta dalam jual beli telah di jelaskan oleh ulama, yaitu:<sup>25</sup>

1. Syaikh Sayyid Sabiq mendefinisikan bahwa harta adalah setiap benda yang memiliki manfaat<sup>26</sup>

---

<sup>22</sup> Jaih Mubarak, *Fikih Mu'amalah Maliyyah: Akad Tabarru* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017), hlm. 4.

<sup>23</sup> Jaih Mubarak, *Fikih Mu'amalah Maliyyah: Akad Jual Beli* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2020), hlm 4.

<sup>24</sup> Jaih Mubarak, *Fikih Mu'amalah Maliyyah: Akad Jual Beli* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2020), hlm 4.

<sup>25</sup> Jaih Mubarak, *Fikih Mu'amalah Maliyyah: Akad Jual Beli* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2020), hlm 5.

<sup>26</sup> Sayyid Sabiq, *Fikih Sunnah* (Beirut: Dar al-Fikr, 1983), hlm 125.

2. Ulama Hanafiah mendefinisikan bahwa harta adalah sesuatu yang diinginkan oleh manusia secara alamiah dan memungkinkan untuk dimanfaatkan pada saat diperlukan.

Dalam al-Qur'an telah dijelaskan mengenai perihal jual beli yakni sebagai berikut:

1. Q.S. al-Baqarah (2): 275 yang intinya menjelaskan bahwa Allah ﷻ menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba.

وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا

Artinya: "...padahal Allah ﷻ telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba..." (Q.S. al-Baqarah [2]: 275).<sup>27</sup>

2. Q.S. al-Baqarah (2): 282 yang intinya menjelaskan bahwa Allah ﷻ memerintahkan adanya saksi dalam jual beli tangguh.

ذَلِكُمْ أَقْسَطُ عِنْدَ اللَّهِ وَأَقْوَمُ لِلشَّهَادَةِ وَأَدْنَىٰ أَلَّا تَرْتَابُوا إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً حَاضِرَةً تُدِيرُونَهَا بَيْنَكُمْ فَلَيْسَ عَلَيْكُمْ جُنَاحٌ أَلَّا تَكْتُبُوهَا وَأَشْهَدُوا إِذَا تَبَايَعْتُمْ

Artinya: "...lebih adil di sisi Allah dan lebih menguatkan persaksian dan lebih dekat kepada tidak (menimbulkan) keraguanmu. (Tulislah mu'amalahmu itu), kecuali jika mu'amalah itu perdagangan tunai yang kamu jalankan di antara kamu..." (Q.S. al-Baqarah [2]: 282).<sup>28</sup>

3. Q.S. al-Baqarah (2): 198 yang intinya menjelaskan bahwa Allah ﷻ membolehkan manusia untuk mencari rezeki dengan berniaga.

لَيْسَ عَلَيْكُمْ جُنَاحٌ أَنْ تَبْتَغُوا فَضْلًا مِّن رَّبِّكُمْ فَإِذَا أَفَضْتُمْ مِّنْ عَرَفَاتٍ فَاذْكُرُوا اللَّهَ عِنْدَ الْمَشْعَرِ الْحَرَامِ ۖ وَاذْكُرُوهُ كَمَا هَدَاكُمْ وَإِنْ كُنْتُمْ مِّن قَبْلِهِ لَمِن الضَّالِّينَ

Artinya: "Tidak ada dosa bagimu untuk mencari karunia (rezeki hasil perniagaan) dari Tuhanmu. Maka apabila kamu telah bertolak dari 'Arafat, berdzikirlah kepada Allah di Masy'arilharam. Dan berdzikirlah (dengan menyebut) Allah sebagaimana yang ditunjukkan-Nya kepadamu; dan

<sup>27</sup> Kementerian Agama RI, *Syamil Quran: Bukhara Al-Qur'an Tajwid & Terjemah* (Bandung: PT Sygma Examedia Arkanleema, 2010), hlm. 47.

<sup>28</sup> Kementerian Agama RI, *Syamil Quran: Bukhara Al-Qur'an Tajwid & Terjemah* (Bandung: PT Sygma Examedia Arkanleema, 2010), hlm 48.

sesungguhnya kamu sebelum itu benar-benar termasuk orang-orang yang sesat.” (Q.S. al-Baqarah [2]: 198).<sup>29</sup>

4. Q.S. al-Baqarah (2): 29 yang artinya menjelaskan bahwa Allah ﷻ membolehkan bertransaksi jual beli (*tijarah*) atas saling ridha/rela (terhindar dari unsur paksaan).

هُوَ الَّذِي خَلَقَ لَكُمْ مَّا فِي الْأَرْضِ جَمِيعًا ثُمَّ أَسْتَوَىٰ إِلَى السَّمَاءِ فَسَوَّاهُنَّ سَبْعَ سَمَاوَاتٍ وَهُوَ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمٌ

Artinya: “Dialah Allah, yang menjadikan segala yang ada di bumi untuk kamu dan Dia berkehendak (menciptakan) langit, lalu dijadikan-Nya tujuh langit. Dan Dia Maha Mengetahui segala sesuatu.” (Q.S. al-Baqarah [2]: 29).<sup>30</sup>

Adapun hadits Nabi Muhammad ﷺ yang membahas tentang jual beli. Dari Hakim bin Hizam, Nabi shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda:<sup>31</sup>

الْبَيْعَانِ بِالْخِيَارِ مَا لَمْ يَنْفَرَقَا فَإِنْ صَدَقَا وَبَيَّنَّا بُرُوكَ لَهُمَا فِي بَيْعِهِمَا وَإِنْ كَذَبَا وَكَتَمَا مُحِقَّتْ بَرَكَهُ بَيْعُهُمَا

“Orang yang bertransaksi jual beli masing-masing memiliki hak khiyar (membatalkan atau melanjutkan transaksi) selama keduanya belum berpisah. Jika keduanya jujur dan terbuka, maka keduanya akan mendapatkan keberkahan dalam jual beli, tapi jika keduanya berdusta dan tidak terbuka, maka keberkahan jual beli antara keduanya akan hilang” (H.R. Muttafaqun ‘alaih). Dalil ini pun menunjukkan halalnya jual beli.

Dan hadits lain dari Nabi Muhammad ﷺ yang membahas tentang jual beli lemak bangkai. Dari Jabir bin Abdillah, beliau mendengar Rasulullah ﷺ bersabda di Makkah saat penaklukan kota Makkah:<sup>32</sup>

<sup>29</sup> Kementerian Agama RI, *Syamil Quran: Bukhara Al-Qur'an Tajwid & Terjemah* (Bandung: PT Sygma Examedia Arkanleema, 2010), hlm 31.

<sup>30</sup> Kementerian Agama RI, *Syamil Quran: Bukhara Al-Qur'an Tajwid & Terjemah* (Bandung: PT Sygma Examedia Arkanleema, 2010), hlm. 5.

<sup>31</sup> HR. Bukhari No. 2110 dan No. 1532

<sup>32</sup> HR. Bukhari No. 2236 dan No. 4132

إِنَّ اللَّهَ وَرَسُولَهُ حَرَّمَ بَيْعَ الْخَمْرِ وَالْمَيْتَةِ وَالْخَنزِيرِ وَالْأَصْنَامِ . فَقِيلَ يَا رَسُولَ اللَّهِ ، أَرَأَيْتَ شُحُومَ الْمَيْتَةِ فَإِنَّهَا يُطْلَى بِهَا السُّفْنُ ، وَيُدْهَنُ بِهَا الْجُلُودُ ، وَيَسْتَصْبِحُ بِهَا النَّاسُ . فَقَالَ « لَا ، هُوَ حَرَامٌ » . ثُمَّ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ – صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ – عِنْدَ ذَلِكَ « قَاتَلَ اللَّهُ الْيَهُودَ ، إِنَّ اللَّهَ لَمَّا حَرَّمَ شُحُومَهَا جَمَلُوهُ ثُمَّ بَاعُوه فَأَكَلُوا ثَمَنَهُ

“*Sesungguhnya Allah ﷻ melarang jual-beli minuman keras, bangkai, babi dan berhala,*” Ada orang bertanya: “*Wahai Rasulullah ﷺ, bagaimana pendapat baginda tentang lemak bangkai karena ia digunakan untuk mengecat perahu, meminyaki kulit dan orang-orang menggunakannya untuk menyalakan lampu?*” Beliau bersabda: “*Tidak, ia haram,*” Kemudian setelah itu Rasulullah ﷺ bersabda: “*Allah ﷻ melaknat orang-orang Yahudi, karena ketika Allah ﷻ mengharamkan atas mereka (jual-beli) lemak bangkai mereka memprosesnya dan menjualnya, lalu mereka memakan hasilnya,*” (*Muttafaqun ‘alaih*).

Salah satu kaidah fiqih yang membahas tentang jual beli ini adalah sebagai berikut:<sup>33</sup>

أَلْأَصْلُ فِي الْمُعَامَلَةِ أَلْ بَاحَةٌ إِلَّا أَنْ يَدُلَّ دَلِيلٌ

Artinya: “*Hukum asal dalam bermuamalah itu boleh, kecuali ada dalil yang menunjukkan mengharamkannya*”

Dari dalil-dalil yang disebutkan di atas dapat dijelaskan bahwasannya jual beli *skin* melalui *gift* melalui *marketplace* Itemku belum dipastikan memenuhi unsur-unsur yang dimaksud oleh syariat Islam, dikarenakan, 1) Mekanisme dan alur transaksi jual beli *skin* belum diketahui pasti apakah terdapat unsur yang bertentangan dengan syariat atau tidak, 2) Objek barang (*ma'qud 'alaih*) belum diketahui pasti apakah sudah memenuhi syarat sebagai barang yang layak diperjualbelikan sesuai dengan syariat atau tidak. Karena jual beli *skin* tidak sama seperti jual beli barang atau benda pada umumnya yang bisa dimanfaatkan secara langsung, melainkan barang yang hanya dapat digunakan secara virtual terkhusus hanya bisa dipakai dalam *game online*. Dan dengan semakin berkembangnya teknologi dalam ranah ekonomi, *e-commerce* mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam mengembangkan inovasi transaksi yang mudah, salah satunya adalah

<sup>33</sup> Duski Ibrahim, “*Al-Qawa'id Al-Fiqhiyyah (Kaidah-Kaidah Fiqih)*” (Palembang: CV. Amanah, 2019), hlm. 40.

*marketplace* Itemku yang menyediakan lapak jual beli *skin* sebagai inovasi baru dalam bertransaksi jual beli *skin* tersebut. Bisa kita lihat kerangka pemikiran pada bagan 1.1

