

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan salah satu makhluk hidup yang berada di bumi. Manusia memiliki kemampuan intelektual tinggi, kemampuan berbicara, dan kemampuan untuk berpikir, merasa, dan bertindak. Manusia adalah spesies makhluk hidup yang juga memiliki ciri khas seperti kemampuan berpikir, berbicara, merasakan emosi, dan mampu mengembangkan budaya dan teknologi. Manusia termasuk dalam kelompok primata dalam klasifikasi biologi.<sup>1</sup>

Manusia merupakan makhluk ketergantungan. Oleh karena itu, untuk memenuhi berbagai faktor kebutuhan hidup manusia, maka manusia membutuhkan manusia yang lainnya. Beberapa ketergantungan manusia meliputi, ketergantungan pada makanan dan air, karena manusia harus bergantung pada sumber makanan dan air untuk kelangsungan hidup. Ketergantungan pada asupan gizi dan hidrasi dari sumber eksternal sangat penting. Ketergantungan pada interaksi sosial, karena manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan hubungan dengan sesama manusia untuk aspek-aspek seperti dukungan emosional, pertemanan, cinta, dan dukungan dalam kehidupan sehari-hari. Ketergantungan pada lingkungan fisik, karena manusia harus bergantung pada perlindungan fisik dan lingkungan yang aman untuk bertahan dari cuaca ekstrem, bahaya alam, dan ancaman lainnya. Ketergantungan pada ekonomi, karena sebagian besar manusia bergantung pada pekerjaan dan penghasilan untuk memenuhi kebutuhannya, seperti makanan, tempat tinggal, dan perawatan kesehatan. Ketergantungan pada pengetahuan dan pendidikan, karena manusia perlu belajar dan memperoleh pengetahuan untuk berkembang dan berhasil dalam kehidupan mereka, dan ini melibatkan ketergantungan pada sistem pendidikan dan akses terhadap informasi.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Renita. (2024). Pengertian Manusia Adalah : Menurut Para Ahli, Ciri-ciri, Syarat Kehidupan Manusia dan Lingkungan Hidup Manusia. Referensisiswa.my.id.

<https://www.referensisiswa.my.id/2021/02/pengertian-manusia-adalah-menurut-para.html>

<sup>2</sup> Anastasia, C. A. P. (2022, Juni 6). *Kebutuhan Manusia: Pengertian, Macam-macam, dan Contohnya* – Materi Ekonomi Kelas 10. zenius.net. Retrieved Juli 9, 2024, from

Manusia memang memiliki kemampuan untuk beradaptasi dan mengatasi tantangannya, namun manusia tetaplah tidak bisa hidup sendiri pada faktor-faktor eksternal untuk memenuhi berbagai kebutuhannya.<sup>3</sup> Tidak bisa hidup sendiri atau ketergantungan ini adalah karakteristik alamiah dari kehidupan manusia dan telah mendorong perkembangan sosial, ekonomi, dan budaya yang kompleks.

Manusia secara tidak langsung diharuskan saling bermuamalah atau berinteraksi dalam berbagai aspek kehidupan karena manusia adalah makhluk sosial. Selain karena ketergantungan, ada beberapa alasan penting lainnya mengapa manusia perlu saling bermuamalah, misalnya pertukaran pengetahuan dan keterampilan.

Manusia memiliki beragam pengetahuan dan keterampilan yang berbeda. Dengan berinteraksi, mereka dapat belajar dari satu sama lain, mentransfer pengetahuan, dan mengembangkan keterampilan. Ini mendukung pertumbuhan pribadi dan perkembangan masyarakat.

Manusia juga membutuhkan dukungan emosional. Interaksi sosial memberikan dukungan emosional yang sangat penting bagi kehidupan manusia.<sup>4</sup> Interaksi atau hubungan sosial, seperti keluarga, pertemanan, dan komunitas, menyediakan dukungan emosional, cinta, dan pemahaman dalam kehidupan sehari-hari.

Manusia melakukan perdagangan dan pertukaran barang dan jasa. Ini memungkinkan mereka untuk memenuhi berbagai kebutuhan dan keinginan. Pertukaran ini mendorong pertumbuhan ekonomi. Secara keseluruhan, interaksi sosial dan muamalah merupakan bagian integral dari kehidupan manusia. Mereka membantu menciptakan masyarakat yang kompleks dan beragam, di mana individu saling mendukung dan berkontribusi pada kesejahteraan bersama.

---

<https://www.zenius.net/blog/konsep-kebutuhan-manusia-dan-contohnya>

<sup>3</sup> Swawikanti, K. (2023). *Cara Meningkatkan Kemampuan Beradaptasi di Tempat Kerja*. Blog Skill Academy. Retrieved July 9, 2024, from <https://blog.skillacademy.com/meningkatkan-kemampuan-beradaptasi>

<sup>4</sup> Holid, D. (2023). *Interaksi Sosial di Lingkungan Masyarakat: Memahami Pentingnya Hubungan Antara Individu dan Komunitas*. solid.or.id. Retrieved 9 9, 2024, from <https://solid.or.id/interaksi-sosial-di-lingkungan-masyarakat/>

Jual beli merupakan salah satu aspek atau tindakan manusia dalam berinteraksi sosial yang tidak dapat dipisahkan karena seperti yang telah disebutkan bahwa manusia saling membutuhkan satu dengan yang lainnya. Jual beli ini adalah tindakan di mana satu pihak (penjual) menawarkan barang atau jasa kepada pihak lain (pembeli) dalam pertukaran untuk imbalan, biasanya dalam bentuk uang.

Jual beli merupakan salah satu aspek atau tindakan manusia dalam berinteraksi sosial yang tidak dapat dipisahkan<sup>5</sup> karena seperti yang telah disebutkan bahwa manusia saling membutuhkan satu dengan yang lainnya. Jual beli ini adalah tindakan di mana satu pihak (penjual) menawarkan barang atau jasa kepada pihak lain (pembeli) dalam pertukaran untuk imbalan, biasanya dalam bentuk uang.

Manusia membutuhkan tindakan jual-beli ini, karena ada beberapa alasan penting yang mendasarinya, seperti pemenuhan kebutuhan, spesialisasi dan pembagian kerja, pertukaran sumber daya, pertumbuhan ekonomi, inovasi dan pengembangan, dan yang lainnya.

Tindakan jual-beli memungkinkan manusia untuk memenuhi berbagai kebutuhan mereka, seperti makanan, pakaian, tempat tinggal, alat-alat, dan layanan. Manusia tidak dapat memproduksi segala sesuatu sendiri, jadi mereka perlu memperoleh barang dan jasa dari orang lain.

Tindakan jual-beli juga memungkinkan spesialisasi dan pembagian kerja. Individu dan perusahaan bisa fokus pada apa yang mereka kuasai, dan kemudian mereka dapat menukarkan produk atau layanan mereka dengan apa yang mereka butuhkan dari orang lain. Manusia dapat menukarkan sumber daya yang dimilikinya, seperti uang atau barang, dengan barang atau layanan yang mereka butuhkan. Ini memungkinkan efisiensi dalam alokasi sumber daya dan mendukung ekonomi.

Tindakan jual-beli adalah salah satu pendorong utama pertumbuhan ekonomi. Aktivitas ekonomi seperti investasi, produksi, dan perdagangan

---

<sup>5</sup> Geograf. (2023). *Pengertian Jual Beli Dalam Islam: Definisi dan Penjelasan Lengkap Menurut Ahli*. Geograf. Retrieved July 9, 2024, from <https://geograf.id/jelaskan/pengertian-jual-beli-dalam-islam/>

menciptakan lapangan pekerjaan, pendapatan, dan kemakmuran masyarakat. Jual-beli mendukung inovasi dan pengembangan teknologi. Perusahaan dan individu yang terlibat dalam persaingan berusaha untuk meningkatkan produk dan layanan mereka untuk mendapatkan konsumen, yang pada gilirannya mendorong inovasi. Selain kebutuhan dasar, manusia juga memiliki keinginan dan keinginan yang memotivasi mereka untuk melakukan tindakan jual-beli. Ini termasuk pembelian barang-barang konsumen, hiburan, perjalanan, dan banyak lagi.

Tindakan jual-beli menciptakan hubungan sosial antara penjual dan pembeli. Ini juga menciptakan interaksi antara individu dalam masyarakat dan memperkuat ikatan sosial. Tindakan jual-beli memberikan nilai kepada konsumen dengan memberi mereka akses ke berbagai produk dan layanan yang memenuhi kebutuhan dan keinginan mereka.

Berdasarkan alasan di atas, penting terjadinya tindakan jual-beli yang mana bukan hanya tentang sarana pemenuhan kebutuhan fisik saja, tetapi juga mendukung pertumbuhan ekonomi, inovasi, dan kehidupan sosial manusia. Ini adalah aspek penting dari kehidupan manusia dan mendorong perkembangan masyarakat dan ekonomi.

Jual-beli, dalam agama islam diatur oleh hukum syariah,<sup>6</sup> dan ada beberapa dalil (*nash*) yang menjadi pedoman dalam tindakan jual-beli. Berikut adalah beberapa dalil penting dalam Islam terkait dengan jual-beli, Allah swt. Berfirman tentang Adil dalam jual-beli pada Qur'an Surat An-Nisa ayat 29:

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.”* (Q.S. An-Nisa

---

<sup>6</sup> Anwar, I. C. (2022, October 13). *Daftar Dalil Jual Beli dalam Islam Beserta Lafal dan Artinya*. Tirtoid. Retrieved July 9, 2024, from <https://tirtoid.com/daftar-dalil-jual-beli-dalam-islam-beserta-lafal-dan-artinya-gxhq>

[4]: 29).<sup>7</sup>

Menurut Tafsir Jalalain ayat tersebut adalah:<sup>8</sup> (Hai orang-orang yang beriman! Janganlah kamu makan harta sesamamu dengan jalan yang batil) artinya jalan yang haram menurut agama seperti riba dan gasab/merampas (kecuali dengan jalan) atau terjadi (secara perniagaan) menurut suatu qiraat dengan baris di atas sedangkan maksudnya ialah hendaklah harta tersebut harta perniagaan yang berlaku (dengan suka sama suka di antara kamu) berdasar kerelaan hati masing-masing, maka bolehlah kamu memakannya. (Dan janganlah kamu membunuh dirimu) artinya dengan melakukan hal-hal yang menyebabkan kecelakaannya bagaimana pun juga cara dan gejalanya baik di dunia dan di akhirat. (Sesungguhnya Allah Maha Penyayang kepadamu) sehingga dilarang-Nya kamu berbuat demikian.

Hal ini kemudian diperkuat dengan dalil barang haram, yang terkandung pada Qur'an Surat Al-Baqarah ayat 173, yang berbunyi:

إِنَّمَا حَرَّمَ عَلَيْكُمُ الْمَيْتَةَ وَالدَّمَ وَلَحْمَ الْخِنْزِيرِ وَمَا أُهْلَ بِهِ لِغَيْرِ اللَّهِ فَمَنْ اضْطُرَّ غَيْرَ بَاغٍ وَلَا عَادٍ فَلَا إِثْمَ عَلَيْهِ ۗ إِنَّ اللَّهَ غَفُورٌ رَحِيمٌ

*“Sesungguhnya Dia hanya mengharamkan atasmu bangkai, darah, daging babi, dan (daging) hewan yang disembelih dengan (menyebut nama) selain Allah. Tetapi barangsiapa terpaksa (memakannya), bukan karena menginginkannya dan tidak (pula) melampaui batas, maka tidak ada dosa baginya. Sungguh, Allah Maha Pengampun, Maha Penyayang.”* (Q.S. Al-Baqarah [2]: 173)<sup>9</sup>

Menurut Tafsir Jalalain ayat tersebut adalah:<sup>10</sup> (Sesungguhnya Allah hanya mengharamkan bagimu bangkai) maksudnya memakannya karena konteks pembicaraan mengenai hal itu, maka demikian pula halnya yang sesudahnya. Bangkai ialah hewan yang tidak disembelih menurut syariat. Termasuk dalam hal ini hewan-hewan hidup yang disebutkan dalam hadis, kecuali ikan dan belalang (darah) maksudnya yang mengalir sebagaimana kita dapati pada binatang-

<sup>7</sup> Surat An-Nisa' Ayat 29. Tafsirq.com. Retrieved August 30, 2024, from <https://tafsirq.com/4-an-nisa/ayat-29>

<sup>8</sup> Learn Quran Tafsir. Tafsir Jalalain Al Quran QS An-Nisa/4:29.

<sup>9</sup> Surat Al-Baqarah Ayat 173. Tafsirq.com. Retrieved August 30, 2024, from <https://tafsirq.com/2-al-baqarah/ayat-173>

<sup>10</sup> Learn Quran Tafsir. Tafsir Jalalain Al Quran QS Al-Baqarah/2:173.

binatang ternak, (daging babi) disebutkan daging, karena merupakan maksud utama, sedangkan yang lain mengikutinya (dan binatang yang ketika menyembelihnya disebut nama selain Allah) artinya binatang yang disembelih dengan menyebut nama selain asma Allah. 'Uhilla' dari 'ihlaal' ialah mengeraskan suara yang biasa mereka lakukan ketika menyembelih kurban buat tuhan-tuhan mereka. (Tetapi barang siapa berada dalam keadaan terpaksa) artinya keadaan memaksanya untuk memakan salah satu yang diharamkan ini lalu ia memakannya (sedangkan ia tidak menginginkannya) tidak keluar dari golongan kaum muslimin (dan ia tidak menjadi seorang yang melampaui batas) yaitu melakukan pelanggaran terhadap mereka dengan menyamun mereka dalam perjalanan (maka tidaklah berdosa) memakannya. (Sesungguhnya Allah Maha Pengampun) terhadap wali-wali-Nya (lagi Maha Penyayang) kepada hamba-hamba-Nya yang taat sehingga mereka diberi-Nya kemudahan dalam hal itu. Menurut Imam Syafii, mereka yang tidak dibolehkan memakan sedikit pun dari kemurahan yang telah Allah perkenankan itu ialah setiap orang yang melakukan maksiat dalam perjalanannya, seperti budak yang melarikan diri dari tuannya dan orang yang memungut cukai tidak legal selama mereka belum bertobat.

Hal ini kemudian diperkuat dengan Hadits tentang Jual Beli yang Mabruur, yang berbunyi sebagai berikut:

التاجر الصدوق الأمين مع النبيين والصديقين والشهداء  
Dari Abi Sa'id, dari Nabi Muhammad SAW bersabda: *“Pedagang yang jujur dan terpercaya akan dibangkitkan bersama para Nabi, orang-orang shiddiq dan para syuhada”* (HR Tirmidzi)<sup>11</sup>

Dalil di atas merupakan beberapa dalil utama dalam Islam yang mengatur jual-beli dan menekankan prinsip-prinsip seperti keadilan, larangan riba (bunga), larangan barang haram, dan pentingnya melaksanakan jual-beli yang mabruur. Hukum syariah dalam Islam memiliki pedoman yang sangat kuat untuk memastikan jual-beli dilakukan dengan cara yang etis dan adil.

---

<sup>11</sup> Purnama, Y. (2021). *Peringatan Keras Bagi Para Pedagang*. Muslim.or.id. Retrieved August 30, 2024, from <https://muslim.or.id/8466-peringatan-keras-bagi-para-pedagang.html>

Jual beli dapat dipelajari dari berbagai sudut pandang, terutama dalam disiplin ilmu ekonomi, hukum perdagangan, dan manajemen bisnis. Adapun beberapa aspek akademik terkait jual beli tersebut salah satunya adalah pemasaran dan etika bisnis. Dalam hal ini disiplin ilmu pemasaran fokus pada cara produk dan jasa dipromosikan, didistribusikan, dan dijual kepada konsumen. Ini mencakup riset pasar, perencanaan pemasaran, branding, dan strategi penjualan. Etika bisnis itu sendiri adalah merupakan subjek yang mempertimbangkan aspek moral dan etika dalam tindakan jual beli. Ini melibatkan pertimbangan etis dalam membuat keputusan bisnis.

Jual beli bisa menjadi inti dari ekonomi pasar, interaksi bisnis, dan aktivitas ekonomi secara umum. Sedangkan mempelajari jual beli dalam konteks akademik membantu mahasiswa memahami dinamika ekonomi, hukum, manajemen, dan pemasaran yang melibatkan transaksi bisnis. Di kehidupan sehari-hari, manusia membutuhkan berbagai hal untuk bertahan dan berkembang. Kebutuhan manusia saat ini sangat beragam dan kompleks. Kebutuhan manusia didasari oleh beberapa faktor, baik yang mencakup aspek biologis, sosial, budaya, ekonomi, dan psikologis.

Manusia juga membutuhkan hiburan, baik untuk kesehatan fisik, juga untuk kesehatan non fisiknya. Hiburan adalah salah satu cara untuk mendapatkan kesehatan tersebut. Beberapa alasan mengapa manusia membutuhkan hiburan, melepaskan stress, menghilangkan kejenuhan, dapat menghubungkan atau silaturahmi dengan orang lain, mengembangkan kreativitas, mengisi waktu luang, sebagai penyedia pelarian, dan yang lainnya.<sup>12</sup>

Hiburan dapat membantu manusia melepaskan tekanan dan stres yang terkait dengan kehidupan sehari-hari. Menonton film, mendengarkan musik, atau melakukan aktivitas menyenangkan lainnya dapat mengurangi tingkat stres. Hiburan juga mengisi waktu luang manusia dan memberikan hiburan yang menyenangkan saat tidak ada tugas atau pekerjaan yang harus dilakukan.

---

<sup>12</sup> Fadhillah, R. (2024). *Apa itu Hiburan? Mengapa Kita Perlu Hiburan?* opinia.id. Retrieved Agustus 30, 2024, from <https://opinia.id/post/artikel/opini/apa-itu-hiburan-mengapa-kita-perlu-hiburan-364889>

Hiburan bisa menjadi pelarian dari masalah dan perasaan negatif. Ketika seseorang merasa tertekan atau sedang mengalami kesulitan, hiburan dapat memberikan ketenangan pikiran sementara. Penting untuk mencari keseimbangan dalam mengonsumsi hiburan agar tidak mengganggu keseimbangan hidup dan tanggung jawab sehari-hari. Beberapa bentuk hiburan lainnya, seperti seni dan budaya, dapat merangsang kreativitas dan pemikiran inovatif.

Kejenuhan adalah perasaan bosan dan monoton dalam kehidupan sehari-hari. Hiburan memberikan variasi dan kesenangan dalam rutinitas, membantu manusia merasa lebih hidup dan bersemangat. Aktivitas hiburan seringkali dapat menjadi cara untuk berkumpul dengan teman, keluarga, atau rekan kerja. Ini memungkinkan manusia untuk membangun hubungan sosial dan mengalami kebahagiaan bersama.

*Game* atau biasa disebut juga *game* adalah salah satu bentuk hiburan interaktif yang di dalamnya melibatkan pemain dalam suatu aktivitas tertentu dengan aturan dan tujuan yang ditetapkan. *Game* dapat berbentuk *game* video, *game* papan, *game* kartu, *game* olahraga, dan berbagai bentuk lainnya. Berdasarkan *game*, pemain berinteraksi dengan sistem yang telah dibuat, baik itu berupa perangkat keras (seperti konsol *game* atau komputer) maupun perangkat lunak (seperti program komputer atau aplikasi *game*). Pemain biasanya memiliki kontrol atau kendali terhadap karakter, objek, atau elemen dalam *Game*, dan mereka berusaha mencapai tujuan yang ditetapkan.

*eFootball* merupakan salah satu *game* yang diminati para *gamers* di Indonesia. *eFootball* adalah sebuah *game* video sepak bola yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Konami. *Game* ini merupakan kelanjutan dari seri *Pro Evolution Soccer* (PES) yang telah populer sejak diluncurkan pertama kali pada tahun 1995. Pada tahun 2021, Konami mengumumkan perubahan besar dengan mengubah nama *game* menjadi *eFootball*.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Pratama, K. R., & Nistanto, R. K. (2022). *Sejarah Game Winning Eleven, Begini Evolusinya Menjadi PES Halaman all - Kompas.com*. Tekno Kompas. Retrieved July 9, 2024, from <https://tekno.kompas.com/read/2022/01/15/10040047/sejarah-game-winning-eleven-begini-evolusinya-menjadi-pes?page=all>

Perubahan nama tersebut mencerminkan fokus baru Konami pada pengalaman sepak bola yang terhubung secara global dan penekanan pada mode *game online*. Konami berupaya untuk menciptakan lingkungan yang lebih terbuka, gratis, dan serbaguna bagi para pemain.

*eFootball* menawarkan berbagai mode *game* yang mencakup *Single Match*, *Local Match*, dan *Online Match*. Dalam mode ini, pemain dapat berkompetisi melawan pemain lain baik secara lokal maupun *online*. Ada juga mode karir di mana pemain dapat mengambil peran sebagai manajer tim sepak bola, mengelola tim, dan berpartisipasi dalam turnamen untuk mencapai kesuksesan.

*Game* ini menggunakan mesin grafis yang dikembangkan oleh Konami yang dikenal sebagai “*FOX Engine*”.<sup>14</sup> Mesin ini menyajikan grafis yang realistis dan animasi yang halus untuk memberikan pengalaman bermain yang memikat.

*eFootball* juga menekankan pengembangan platform *game online* yang lintas generasi. Konami merilis *game* ini di berbagai platform termasuk PC, konsol, dan perangkat mobile. Tujuannya adalah untuk menciptakan komunitas yang kuat di sekitar *eFootball* dan memberikan pengalaman sepak bola yang inovatif dan menyenangkan bagi para pemain di seluruh dunia.

Minat, bakat, dan perilaku para *gamers eFootball* dapat bervariasi tergantung pada preferensi individu dan cara mereka bermain, diantaranya seperti:

- a) Keterampilan sepak bola *virtual*: Para *gamers eFootball* seringkali mengembangkan keterampilan yang tinggi dalam bermain *game* sepak bola *virtual*. Mereka mungkin memiliki pemahaman tentang taktik, strategi *game*, serta keterampilan teknis seperti umpan, tembakan, dan dribel dalam lingkungan *game*.
- b) Analisis taktik: Sebagai *game* simulasi sepak bola, para *gamers eFootball* mungkin memiliki minat dan kemampuan untuk menganalisis taktik sepak bola. Mereka mungkin mengembangkan pemahaman tentang formasi tim, pergerakan pemain, pola serangan, dan strategi yang efektif untuk mengalahkan lawan.

---

<sup>14</sup> Astika, K. (2023). *Download Patch PES 2018 Season 2023-2024 (smoke patch)*. ayomart.id. Retrieved July 9, 2024, from <https://ayomart.id/patch-pes-2018/>

c) Kreativitas dalam pengelolaan tim: Beberapa *gamers eFootball* menikmati aspek manajerial dalam *game* tersebut. Mereka mungkin menunjukkan minat dalam mengelola tim, seperti merancang taktik *game*, memilih pemain yang tepat, melakukan transfer pemain, dan mengembangkan strategi dalam membangun tim yang kuat.

Minat, bakat, dan perilaku *gamers eFootball* masih banyak lagi, masing-masing pemain memiliki preferensi unik yang memengaruhi cara mereka bermain dan berinteraksi dalam *game* tersebut. Selain yang disebutkan di atas, tingkat minat seseorang dalam *eFootball* juga dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti kecintaan pada olahraga sepak bola, ketertarikan pada aspek kompetitif dari *game*, atau bahkan alasan sosial seperti ingin terhubung dengan teman-teman atau komunitas tertentu. Selain itu, bakat alami dalam memahami strategi *game* dan keterampilan kontrol karakter juga memainkan peran penting dalam penentuan performa dan prestasi dalam *game*. Perilaku pemain juga bisa bervariasi luas, mulai dari gaya bermain yang agresif hingga lebih bertahan, tergantung pada preferensi individu dan tujuan yang ingin dicapai. Dengan demikian, pemahaman mendalam tentang dinamika ini dapat membantu dalam pengembangan *game* yang lebih menarik dan menyesuaikan pengalaman gaming dengan kebutuhan serta keinginan para pemain.

Pada penelitian Analisis *Fiqh Al-Bai'* terhadap jual beli pemain di *game eFootball* dengan sistem *random* ini, mencakup kombinasi antara hukum Islam (*Fiqh Al-Bai'*) dan aspek tertentu dalam *game eFootball* yang melibatkan transaksi jual beli pemain dengan sistem *random*.

*Fiqh Al-Bai'* adalah bagian dari hukum Islam yang mengatur tentang transaksi jual beli.<sup>15</sup> Prinsip-prinsip dalam *Fiqh Al-Bai'* didasarkan pada prinsip keadilan, kejujuran, dan kepatuhan terhadap ketentuan hukum Islam. Di dalamnya telah ditetapkan persyaratan, kondisi, dan ketentuan yang harus dipenuhi dalam suatu transaksi jual beli agar sah menurut hukum Islam.

---

<sup>15</sup> Anwar, I. C. (2021). *Jual Beli dalam Agama Islam: Pengertian, Rukun, Hukum, & Macamnya*. Tirta.id. Retrieved August 30, 2024, from <https://tirta.id/jual-beli-dalam-agama-islam-pengertian-rukun-hukum-macamnya-gh64>

Jual beli yang sesuai dengan syariat Islam harus memenuhi rukun dan syarat dari jual beli sementara rukun dan syarat adalah sesuatu yang harus dipenuhi agar jual beli itu dipandang sah.<sup>16</sup> Sebab jual beli merupakan suatu akad, maka harus dipenuhi rukun dan syaratnya.

Mengetahui rukun jual beli dalam Islam menjadi salah satu pengetahuan yang penting diketahui oleh masyarakat secara umum. Hal ini agar transaksi semakin mudah dan sesuai dengan anjuran agama Islam. Menurut mazhab Hanafiyah rukun jual beli hanya satu yaitu ijab qabul atau *shigat* yang menunjukkan atas perpindahan hal milik antara penjual dan pembeli baik dari perkataan ataupun perbuatan.<sup>17</sup> Dan sebagian dari mereka berpendapat bahwa rukun jual beli dalam Islam ada dua yakni ijab qabul dan serah terima. Sedangkan secara umum, rukun jual beli dalam Islam terbagi menjadi tiga bagian yakni:

1. *Al-Aqidan* (pelaku akad), yaitu dua pihak yang melakukan akad yaitu penjual dan pembeli.
2. *Al-Ma'qud 'alaih* (yang diakadkan), yaitu alat akad, seperti uang, barang, dan jasa.
3. *Shighat* akad, yaitu ucapan atau isyarat dari penjual dan pembeli yang menunjukkan keinginan mereka untuk melakukan akad secara saling ridha.

Diperlukan *shighat*, karena transaksi ini melibatkan dua pihak. Sehingga *shighat* menjadi komunikasi yang menghubungkan kedua subjek akad. Sedangkan syarat jual beli dibedakan menjadi tujuh syarat, yakni:

1. Adanya ridho dari kedua belah pihak

Kedua belah pihak yang melakukan transaksi jual beli dalam Islam harus saling ridho atas barang atau sesuatu yang dijual. Jika barang dagangan diambil tanpa keridhoan pemiliknya, maka jual-beli seperti ini batal. Karena penjualnya tidak ridho. Demikian juga karena penjualnya belum ridha dengan harganya.

---

<sup>16</sup> Purnama, Y. (2021). *Syarat Jual Beli: Penting! Inilah Penjelasan Syarat Dan Rukun Jual Beli*. Muslim.or.id. Retrieved August 30, 2024, from <https://muslim.or.id/62249-syarat-dan-rukun-jual-beli.html>

<sup>17</sup> IMS-MAJ, *Insiklopedi Hukum Islam*, Jakarta: PT Ichtiar Van Hoeve, 2003, hlm. 828 –

2. Pelaku jual-beli adalah orang yang dibolehkan untuk bertransaksi

Artinya adalah orang yang baligh dan berakal sehat. Baik penjualnya maupun pembelinya. Jika pelakunya orang yang safih (dungu), atau anak kecil, atau orang gila, atau hamba sahaya, maka tidak sah jual-belinya.

3. Objek yang dijual adalah harta yang bermanfaat dan mubah

Barang yang diperjual-belikan haruslah berupa al-maal. Dan suatu hal disebut dengan al-maal, jika ia memiliki nilai manfaat dan mubah (boleh digunakan). Al-maal adalah semua yang mengandung manfaat dan mubah. Maka tidak boleh menjual sesuatu yang tidak bermanfaat. Atau, yang bermanfaat namun haram digunakan, seperti khamr.

4. Barangnya dimiliki atau diizinkan untuk dijual

Barang yang diperjual-belikan haruslah dimiliki terlebih dahulu atau ia milik orang lain namun diizinkan untuk dijual. Contoh yang tidak memenuhi syarat ini adalah jika seseorang menjual barang yang bukan miliknya. Maka janganlah seseorang menjual kambing milik orang lain, atau rumah milik orang lain, walaupun rumah itu milik ayahnya atau ibunya. Kecuali jika ia dijadikan sebagai wakil dan diizinkan untuk menjualnya.

5. Barang harus bisa diserahkan

Barang yang diperjual-belikan harus bisa diserahkan. Jika tidak bisa diserahkan, maka tidak sah akadnya. Para ulama mencontohkan dengan jual beli unta yang kabur. Secara umum, unta yang kabur itu tidak bisa ditemukan lagi. Terkadang bisa dikejar dengan kuda, namun tidak bisa ditangkap. Andaikan bisa dikejar dengan kuda, biasanya unta akan mengalahkan kudanya. Terkadang unta akan menendangnya sampai terjatuh. Maka para ulama mengatakan: tidak boleh menjual unta yang kabur.

6. Barangnya jelas, tidak samar

Jual beli *gharar* adalah jual beli yang terdapat unsur ketidak-jelasan. Maka barang yang diperjual-belikan harus jelas. Barang yang dijual harus bisa dilihat atau jelas sifat-sifatnya. Contoh barang yang bisa dilihat seperti unta, dia bisa dilihat dan diperhatikan. Selain itu ada pakaian yang dapat dicoba hingga dibolak-balik.

## 7. Harganya jelas

Harga barang harus diketahui. Karena harga adalah salah satu dari *al-‘iwadh* (yang ditukarkan dalam jual-beli). Dan *al-‘iwadh* itu harus jelas bagi kedua pihak. Maka uang yang harus dibayarkan oleh pembeli haruslah jelas.

Rukun dan syarat jual beli dalam Islam tersebut memiliki prinsip-prinsip yang dapat diterapkan di berbagai sektor, termasuk sektor *game*. Dengan menerapkan rukun dan syarat jual beli dalam sektor *game*, transaksi dalam *game* dapat memenuhi prinsip-prinsip keadilan dan kesesuaian dalam Islam, sehingga lebih transparan dan dapat dipercaya oleh pemain.

*Game eFootball* juga menawarkan fitur jual beli pemain dengan sistem *random*.<sup>18</sup> Sistem *random* ini berarti pemain tidak dapat memilih pemain yang ingin mereka beli secara spesifik, melainkan mereka memperoleh pemain secara acak. Mekanisme ini melibatkan pembelian dengan mata uang dalam *game*, yaitu dalam *game* ini adalah koin emas.

Pada konteks ini, penelitian analisis *Fiqh Al-Bai’* terhadap jual beli pemain di *game eFootball* dengan sistem *random* bertujuan untuk mengevaluasi apakah praktik jual beli pemain dengan sistem *random* ini sesuai dengan prinsip-prinsip *Fiqh Al-Bai’* dalam Islam. Analisis ini dapat mencakup pertimbangan hukum Islam terkait kesepakatan transaksi, kesetaraan nilai tukar, adil dalam penentuan harga, dan pemenuhan syarat-syarat sahnya transaksi.

Alasan seseorang memilih *game eFootball* bisa bervariasi. Beberapa mungkin memilihnya karena kecintaan pada olahraga sepak bola dan grafis yang realistis, sementara yang lain mungkin tertarik pada fitur *game* online atau mode karir yang menarik. Pilihan *game* sering kali tergantung pada preferensi pribadi dan apa yang dicari oleh pemain dalam pengalaman bermain mereka. Ditambah dengan data unduhan yang sudah mencapai sebanyak 100jt+,<sup>19</sup> membuat peneliti tertarik untuk mengkaji studi kasus pada *game* ini.

---

<sup>18</sup> Konami Digital Entertainment. (2021). *Dapatkan eFootball™ 2024*. Xbox.com. Retrieved August 30, 2024, from <https://www.xbox.com/id-ID/games/store/efootball-2024/9nt1zbbv6wh6>

<sup>19</sup> Play Store. *eFootball™ 2024 - Apps on Google Play*

Menganalisis praktik jual beli pemain di *game eFootball* dengan pendekatan *Fiqh Al-Bai'*, dapat diungkapkan bagaimana aspek-aspek tertentu dalam *game* tersebut sesuai atau tidak dengan prinsip-prinsip hukum Islam. Hasil analisis ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang kompatibilitas atau kecenderungan ketidaksesuaian antara praktik jual-beli dalam *game* dan nilai-nilai Islam yang terkait.

Penelitian ini juga dapat menjawab mengenai keadilan dalam sistem *random*, implikasi etis dalam pembelian item dalam *game*, dan dampak sosial dari sistem jual beli pemain dengan sistem *random*. Dengan demikian, analisis ini memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang konteks *game* dan bagaimana nilai-nilai keagamaan dapat berinteraksi dengan praktik dalam *game* yang populer seperti *eFootball*.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk meneliti mengenai **“ANALISIS *FIQH AL-BAI'* TERHADAP JUAL BELI PEMAIN PADA APLIKASI GAME *eFOOTBALL* DENGAN SISTEM *RANDOM*.”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan diatas, peneliti memberikan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mekanisme jual beli pemain pada aplikasi *game eFootball* dengan sistem *random*?
2. Bagaimana hukum jual beli pemain pada aplikasi *game eFootball* dengan sistem *random* dalam perspektif *fiqh al-bai*?

## **C. Tujuan Penelitian**

Kemudian berdasarkan rumusan masalah diatas peneliti merumuskan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui mekanisme jual beli pemain pada aplikasi *game eFootball* dengan sistem *random*
2. Untuk mengetahui hukum jual beli pemain pada aplikasi *game eFootball* dengan sistem *random* dalam perspektif *fiqh al-bai*.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan yang dikaji dan tujuan penelitian maka diharapkan penelitian ini bermanfaat. Adapun kegunaan atau manfaat penelitian yang diharapkan peneliti adalah:

- a. Secara Teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi wawasan dan pengetahuan, yakni untuk masyarakat yang menggunakan *game* yang didalamnya terdapat transaksi-transaksi, dan khususnya pengguna *game eFootball*.
- b. Secara Praktis, peneliti mengharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi atau informasi bagi *game eFootball* dan *game* yang setara dengannya, terhadap pelaksanaan akad al-Bai ditinjau dari perpektif Hukum Ekonomi Syariah.

#### **E. Penelitian Terdahulu**

Berdasarkan berbagai referensi terdahulu, peneliti menemukan beberapa penelitian dengan objek kajiannya yang permasalahannya hampir sama dengan penulisan penelitian ini, yaitu:

*Pertama*, skripsi oleh Aulia Ikhsani (2019) yang berjudul “Jual Beli *Game* Online Dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Pada Komunitas *Game* Online Banda Aceh)”. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada skripsi ini, kesimpulan dari keseluruhan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa haram hukumnya memperjualbelikan *game online*. Hal ini dikarenakan menimbulkan banyak masalah serius yang bertentangan dengan syari’at Islam, baik pada akad maupun keberadaannya sebagai objek jual beli. Pada jual beli *game* online rukun dan syarat juga harus terpenuhi. Tetapi kemudian ketika di teliti lebih dalam, didapati cacat pada syarat nafaz (terrealisasinya akad) jual belinya yaitu kepemilikan di dalam *game* online tidak jelas (*gharar*). Segala jual beli yang mengandung unsur *gharar* di dalamnya bertentangan dengan Islam sebab dapat mengubah nilai tolong-menolong dalam jual beli menjadi kezaliman.<sup>20</sup>

---

<sup>20</sup> Ikhsani, A. (2019). Jual Beli *Game* Online Dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Pada Komunitas *Game* Online Banda Aceh)

*Kedua*, skripsi oleh Theresia Nadya Saronika (2020) yang berjudul “Tinjauan Fiqih Muamalah Terhadap Praktik Jual Beli Mystery Box Di Lazada (Studi Kasus Pada Akun Izzat Store)”. Berdasarkan kesimpulan dari penelitian ini, menyatakan bahwa jual beli tersebut dilarang, karena jual beli ini termasuk ke dalam jual beli *gharar* serta salah satu syarat jual beli yaitu syarat objek tidak terpenuhi. Jual beli mystery box di Lazada khususnya toko Izzat Store ini, hanya menyebutkan jenisnya saja tanpa menjelaskan sifat-sifatnya. Karena adanya ketidakpastian serta beberapa barang di luar kategori produk, terlebih lagi barang hanya diketahui oleh salah satu pihak (penjual) dan menimbulkan spekulasi dari pihak pembeli.<sup>21</sup>

*Ketiga*, skripsi oleh Refana Febri Antika (2022) dengan judul “Jual Beli Dengan Alat Capit Dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Kasus Akun @Niraferythania di Aplikasi TikTok)”. Berdasarkan landasan teori yang digunakan penulis memberikan kesimpulan bahwa berdasarkan perspektif hukum Islam terhadap transaksi jual beli dengan alat capit pada akun @Niraferythania di aplikasi TikTok itu tidak sah, dikarenakan pada pelaksanaan jual beli dengan alat capit ini tidak memenuhi salah satu syarat sah jual beli, yaitu pada jual beli dengan alat capit ini terdapat unsur ketidakjelasan dalam ukuran (nilai) pada objek yang diperjualbelikan serta adanya praktek spekulasi (untung-untungan), sehingga menyebabkan timbulnya unsur *gharar* dan *maysir* dalam jual beli. Kategori *gharar* yang terdapat dalam jual beli dengan alat capit ini ialah *gharar* ketidakjelasan terhadap ukuran (nilai) suatu objek sedangkan unsur *maysir* dalam jual beli ini adalah ketika pembeli mendapatkan hasil capitan yang melebihi harga yang dibayarkan maka pembeli tersebut akan merasa diuntungkan sedangkan penjual akan dirugikan begitupun sebaliknya. Oleh karena itu, praktik jual beli dengan alat capit ini tidak dibenarkan dalam syariat Islam.<sup>22</sup>

*Keempat*, skripsi oleh Faris Mirza (2020) dengan judul "Analisis Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Jual Beli Diamond Pada *Game* Online Mobile Legend

---

<sup>21</sup> Saronika, T. N. (2020). Tinjauan Fiqih Muamalah Terhadap Praktik Jual Beli Mystery Box Di Lazada (Studi Kasus pada Akun Izzat Store).

<sup>22</sup> Antika, R. F. (2022). Jual Beli Dengan Alat Capit Dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Kasus Akun @Niraferythania di Aplikasi TikTok).

Bang Bang". Berdasarkan skripsi ini, penulis memberikan kesimpulan bahwa dalam praktek jual beli diamond pada *game online* mobile legend bang bang telah sesuai dengan Hukum Ekonomi Syari'ah. Akan tetapi dalam syarat sahnya memiliki kekurangan, yaitu mengenai syarat barang. Barang yang dijual harus milik sendiri dan barang yang dijual harus berwujud, namun dalam kenyataannya diamond merupakan benda virtual yang tidak berwujud akan tetapi mampu dijelaskan spesifikasinya. Sedangkan terkait hak milik dari diamond pada dasarnya memang milik defeloper *game* dan penjual diamond disini menjual manfaat dari diamond dimana menurut hukum ekonomi syariah menjual manfaat suatu barang hukumnya sah.<sup>23</sup>

*Kelima*, jurnal oleh Ermawati Ermawati, Nadiah Rahmani, dan Nurdin Nurdin dengan judul "Analisis Transaksi Jual Beli Account Game Online Mobile Legends Menurut Perspektif Ekonomi Islam (Studi Pada Mobile Legends Community Hero di Palu)". Berdasarkan jurnal ini, penulis memberikan kesimpulan bahwa berdasarkan perspektif ekonomi Islam, transaksi jual beli account *game* online Mobile Legends sudah sejalan dengan rukun dan syarat serta prinsip jual beli yang terkandung dalam ekonomi Islam, hal tersebut dilihat dari transaksi yang terjadi berdasarkan terpenuhinya rukun dan syarat jual beli, suka sama suka antara penjual dan pembeli. Serta keamanan dalam transaksi terjamin terlihat dengan kehati-hatian penjual dan pembeli account Mobile Legends, sehingga tidak ada terdapat masalah dikemudian hari.<sup>24</sup>

**Tabel 1.1 Studi Terdahulu**

No	Judul Skripsi	Persamaan	Perbedaan
1	Jual Beli <i>Game</i> Online Dalam	Sama-sama melakukan	Penelitian dari Aulia Ikhsani menjelaskan

<sup>23</sup> Mirza, F. (2020). Analisis Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Jual Beli Diamond Pada Game Online Mobile Legend Bang Bang.

<sup>24</sup> Ermawati Ermawati, N. R. (2021). Analisis Transaksi Jual Beliaccount Game Online Mobile Legendsmenurut Perspektif Ekonomi Islam (Studi Pada Mobile Legends Community Hero di Pal. *Jurnal Ilmu Ekonomi dan Bisnis Islam - JIEBI*, 3 .

	Perspektif Hukum Islam (Studi Pada Komunitas <i>Game Online</i> Banda Aceh), (Aulia Ikhsani, 2019) <sup>25</sup>	penelitian yang berkaitan mengenai Jual Beli <i>Game Online</i> .	tentang jual beli akun <i>game online</i> dalam perspektif hukum Islam, sedangkan penelitian ini menjelaskan jual beli pemain pada <i>game eFootball</i> dengan sistem <i>random</i> .
2	Tinjauan Fiqih Muamalah Terhadap Praktik Jual Beli <i>Mystery Box</i> Di Lazada (Studi Kasus Pada Akun Izzat Store), (Theresia Nadya Saronika, 2020) <sup>26</sup>	Sama-sama melakukan penelitian yang berkaitan mengenai jual beli secara <i>random</i> .	Penelitian dari Theresia Nadya Saronika menjelaskan tentang jual beli <i>Mystery Box</i> , sedangkan penelitian ini menjelaskan jual beli pemain pada <i>game eFootball</i> .
3	Jual Beli Dengan Alat Capit Dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Kasus Akun @Niraferythania di Aplikasi TikTok), (Refana Febri Antika, 2022) <sup>27</sup>	Sama-sama melakukan penelitian yang berkaitan mengenai jual beli dengan sistem gacha / secara <i>random</i> .	Penelitian dari Refana Febri Antika menjelaskan tentang jual beli dengan alat capit dalam perspektif hukum islam, sedangkan penelitian ini menjelaskan jual beli pemain pada <i>game eFootball</i> dengan sistem <i>random</i> .
4	Analisis Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Jual Beli Diamond Pada <i>Game Online Mobile Legend Bang Bang</i> , (Faris Mirza, 2020) <sup>28</sup>	Sama-sama melakukan penelitian yang berkaitan mengenai jual beli pada <i>game online</i> .	Penelitian dari Faris Mirza menjelaskan tentang Analisis Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Jual Beli Diamond Pada <i>Game Online Mobile Legend Bang Bang</i> , sedangkan

<sup>25</sup> Ikhsani, A. (2019). Jual Beli Game Online Dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Pada Komunitas Game Online Banda Aceh). 88.

<sup>26</sup> Saronika, T. N. (2020). Tinjauan Fiqih Muamalah Terhadap Praktik Jual Beli *Mystery Box* Di Lazada (Studi Kasus pada Akun Izzat Store). 117.

<sup>27</sup> Antika, R. F. (2022). Jual Beli Dengan Alat Capit Dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Kasus Akun @Niraferythania di Aplikasi TikTok). 119.

<sup>28</sup> Mirza, F. (2020). Analisis Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Jual Beli Diamond Pada Game Online Mobile Legend Bang Bang. 85.

			penelitian ini menjelaskan Analisis <i>Fiqh Al-Bai'</i> terhadap jual beli pemain di <i>game eFootball</i> dengan sistem <i>random</i> .
5	Analisis Transaksi Jual Beli <i>Account Game Online Mobile Legends</i> Menurut Perspektif Ekonomi Islam (Studi Pada <i>Mobile Legends Community</i> Hero di Palu), (Ermawati Ermawati, Nadiyah Rahmani, dan Nurdin Nurdin, 2021) <sup>29</sup>	Sama-sama melakukan penelitian yang berkaitan mengenai jual beli pada <i>game online</i> .	Jurnal ini menjelaskan tentang Analisis Perspektif Ekonomi Islam Terhadap Jual Beli Akun <i>Game Online Mobile Legend Bang Bang</i> , sedangkan penelitian ini menjelaskan Analisis <i>Fiqh Al-Bai'</i> terhadap Jual Beli pemain di <i>game eFootball</i> dengan sistem <i>random</i> .

## F. Kerangka Pemikiran

Muamalah adalah istilah dalam hukum Islam yang merujuk pada hubungan sosial dan transaksi antara individu dalam berbagai aspek kehidupan selain ibadah ritual.<sup>30</sup> Secara lebih spesifik, muamalah mencakup semua bentuk interaksi manusia yang berhubungan dengan kegiatan ekonomi, sosial, dan politik sesuai dengan prinsip-prinsip syariah.

Jual beli merupakan akad yang dibolehkan menurut al-Quran, Sunnah, dan ijma' ulama. Hukum asal jual beli adalah mubah atau boleh. Ini artinya setiap orang Islam bisa melakukan akad jual beli ataupun tidak, tanpa ada efek hukum apapun.

Penjual (*al-Ba'i*) adalah pihak yang melakukan penjualan barang dalam akad jual beli, baik berupa orang maupun yang dipersamakan dengan orang baik

<sup>29</sup> Ermawati Ermawati, N. R. (2021). Analisis Transaksi Jual Beliaccount Game Online Mobile Legendsmenurut Perspektif Ekonomi Islam (Studi Pada Mobile Legends Community Hero di Pal. *Jurnal Ilmu Ekonomi dan Bisnis Islam - JIEBI*, 3 .

<sup>30</sup> auliya. (2023). *Teori dan Konsep Fiqh Muamalah: Memahami Prinsip-prinsip dan Lingkupannya*. dinus.or.id. Retrieved Agustus 31, 2024, from <https://dinus.or.id/teori-dan-konsep-fiqh-muamalah-memahami-prinsip-prinsip-dan-lingkupannya/>

berbadan hukum maupun tidak berbadan hukum. Bentuk skema akad Jual Beli adalah akad antara penjual dan pembeli, yang mengakibatkan berpindahnya kepemilikan obyek yang dipertukarkan dan harga.

Adapun landasan hukum disyariatkannya jual beli sebagai berikut:

الَّذِينَ يَأْكُلُونَ الرِّبَا لَا يَقُومُونَ إِلَّا كَمَا يَقُومُ الَّذِي يَتَخَبَّطُهُ الشَّيْطَانُ مِنَ الْمَسِّ ذَلِكَ بِأَنَّهُمْ قَالُوا إِنَّمَا الْبَيْعُ  
مِثْلُ الرِّبَا وَاللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا فَمَنْ جَاءَهُ مَوْعِظَةٌ مِنْ رَبِّهِ فَانْتَهَى فَلَهُ مَا سَلَفَ وَأَمْرُهُ إِلَى  
اللَّهِ وَمَنْ عَادَ فَأُولَئِكَ أَصْحَابُ النَّارِ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ

*“Orang-orang yang makan (mengambil) riba tidak dapat berdiri melainkan seperti berdirinya orang yang kemasukan syaitan lantaran (tekanan) penyakit gila. Keadaan mereka yang demikian itu, adalah disebabkan mereka berkata (berpendapat), sesungguhnya jual beli itu sama dengan riba, padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. Orang-orang yang telah sampai kepadanya larangan dari Tuhannya, lalu terus berhenti (dari mengambil riba), maka baginya apa yang telah diambilnya dahulu (sebelum datang larangan); dan urusannya (terserah) kepada Allah. Orang yang kembali (mengambil riba), maka orang itu adalah penghuni-penghuni neraka; mereka kekal di dalamnya.” (Q.S. Al-Baqarah: 275)<sup>31</sup>*

Berikut menurut Tafsir Jalalain: (Orang-orang yang memakan riba), artinya mengambilnya. Riba itu ialah tambahan dalam muamalah dengan uang dan bahan makanan, baik mengenai banyaknya maupun mengenai waktunya, (tidaklah bangkit) dari kubur-kubur mereka (seperti bangkitnya orang yang kemasukan setan disebabkan penyakit gila) yang menyerang mereka; minal massi berkaitan dengan yaquumuuna. (Demikian itu), maksudnya yang menimpa mereka itu (adalah karena), maksudnya disebabkan mereka (mengatakan bahwa jual-beli itu seperti riba) dalam soal diperbolehkannya. Berikut ini kebalikan dari persamaan yang mereka katakan itu secara bertolak belakang, maka firman Allah menolaknya, (padahal Allah menghalalkan jual-beli dan mengharamkan riba. Maka barang siapa yang datang kepadanya), maksudnya sampai kepadanya (pelajaran) atau nasihat (dari Tuhannya, lalu ia menghentikannya), artinya tidak

<sup>31</sup> Surat Al-Baqarah Ayat 275. Tafsirq.com. Retrieved August 31, 2024, from <https://tafsirq.com/2-al-baqarah/ayat-275>

memakan riba lagi (maka baginya apa yang telah berlalu), artinya sebelum datangnya larangan dan doa tidak diminta untuk mengembalikannya (dan urusannya) dalam memaafkannya terserah (kepada Allah. Dan orang-orang yang mengulangi) memakannya dan tetap menyamakannya dengan jual beli tentang halalnya, (maka mereka adalah penghuni neraka, kekal mereka di dalamnya).<sup>32</sup>

Adapun dalil lainnya yang terkandung dalam Q.S. Annisa ayat 29, yang berbunyi:

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>33</sup>

Berikut menurut Tafsir Jalalain: (Hai orang-orang yang beriman! Janganlah kamu makan harta sesamamu dengan jalan yang batil) artinya jalan yang haram menurut agama seperti riba dan gasab/merampas (kecuali dengan jalan) atau terjadi (secara perniagaan) menurut suatu qiraat dengan baris di atas sedangkan maksudnya ialah hendaklah harta tersebut harta perniagaan yang berlaku (dengan suka sama suka di antara kamu) berdasar kerelaan hati masing-masing, maka bolehlah kamu memakannya. (Dan janganlah kamu membunuh dirimu) artinya dengan melakukan hal-hal yang menyebabkan kecelakaannya bagaimana pun juga cara dan gejalanya baik di dunia dan di akhirat. (Sesungguhnya Allah Maha Penyayang kepadamu) sehingga dilarang-Nya kamu berbuat demikian.<sup>34</sup>

Adapun Hadits Rasulullah, Hadits #782 dari Bulughul Maram Kitab Al-Buyu'<sup>35</sup>

عَنْ رِفَاعَةَ بْنِ رَافِعٍ – رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ – أَنَّ النَّبِيَّ – صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ – سُئِلَ: أَيُّ الْكُفْرِ أَطْيَبُ؟

<sup>32</sup> Learn Quran Tafsir. Tafsir Jalalain Al Quran QS Al-Baqarah/2:275.

<sup>33</sup> Surat An-Nisa' Ayat 29. Tafsirq.com. Retrieved August 30, 2024, from <https://tafsirq.com/4-annisa/ayat-29>

<sup>34</sup> Learn Quran Tafsir. Tafsir Jalalain Al Quran QS An-Nisa/4:29.

<sup>35</sup> Jakarta Islamic Centre. (2022, January 24). *Inilah Pekerjaan Terbaik Menurut Nabi Muhammad*. Jakarta Islamic Centre. Retrieved July 9, 2024, from <https://islamic-center.or.id/inilah-pekerjaan-terbaik-menurut-nabi-muhammad/>

قَالَ: - عَمَلُ الرَّجُلِ بِيَدِهِ، وَكُلُّ بَيْعٍ مَزُورٍ - رَوَاهُ الْبَزَّازُ، وَصَحَّحَهُ الْحَاكِمُ.

Dari Rifa'ah bin Raafi' radhiyallahu 'anhu, Nabi shallallahu 'alaihi wa sallam ditanya mengenai mata pencaharian yang halal? Nabi shallallahu 'alaihi wa sallam menjawab, "Amalan seseorang dengan tangannya dan setiap jual beli yang diberkahi." (HR. Al-Bazzar dan disahihkan oleh Al-Hakim) [HR. Al-Bazzar, 9:183; Al-Hakim, 2:10; Ahmad, 4:141. Syaikh Syu'aib Al-Arnauth mengatakan bahwa hadits ini hasan dilihat dari jalur lainnya].<sup>36</sup>

*Ijma'* berarti kesepakatan para ulama. Berdasarkan *Ijma'*, Syaikh Ibnu Qudamah Ra. Menyatakan bahwa kaum muslimin telah sepakat diperbolehkannya jual beli (bai') karena mengandung hikmah yang mendasar.<sup>37</sup> Hikmah tersebut adalah bahwa setiap orang pasti mempunyai ketergantungan terhadap sesuatu yang dimiliki orang lain. Padahal orang lain tidak akan memberikan sesuatu tanpa ada kompensasi. Dalam arti lain jual-beli diperbolehkan dengan alasan bahwa manusia tidak akan mampu mencukupi kebutuhan dirinya, tanpa bantuan orang lain. Namun demikian, barang milik orang lain yang dibutuhkannya itu harus diganti dengan barang lain yang sesuai.

Transaksi ini sudah dipraktikkan di berbagai tempat tanpa ada yang mengingkarinya. Itu berarti para ulama menyetujuinya. Kaidah fiqih menyatakan: "Pada dasarnya, semua bentuk muamalah boleh dilakukan kecuali ada dalil yang mengharamkannya"

Menurut ketentuan Pasal 1457 KUHPperdata, jual beli adalah suatu perjanjian, dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan, dan pihak yang lain untuk membayar harga yang telah dijanjikan. Jual beli tersebut dianggap telah terjadi antara kedua belah pihak, seketika setelah kedua belah pihak telah sepakat mengenai barang dan harganya, meskipun barang tersebut belum diserahkan maupun harganya belum dibayar.<sup>38</sup>

<sup>36</sup> Tuasikal, M. A. (2021). *Inilah Pekerjaan Terbaik Menurut Nabi Muhammad*. Rumaysho.Com. Retrieved August 31, 2024, from <https://rumaysho.com/26761-inilah-pekerjaan-terbaik-menurut-nabi-muhammad.html>

<sup>37</sup> Universitas Islam An Nur Lampung. (2022). *Pengertian Jual Beli, Dasar Hukum, Rukun Syarat dan Macam-macam jual beli – Universitas Islam An Nur Lampung*. Universitas Islam An Nur Lampung. Retrieved August 31, 2024, from <https://an-nur.ac.id/pengertian-jual-beli-dasar-hukum-rukun-syarat-dan-macam-macam-jual-beli/>

<sup>38</sup> *Jual beli menurut KUHPperdata - Pengacara di Bali*. (2020). Pengacara Perceraian di Bali.

Berdasarkan Fatwa DSN MUI No. 110/DSN-MUI/IX/2017 tentang Jual beli, akad jual beli adalah akad antara penjual dan pembeli yang mengakibatkan berpindahnya kepemilikan objek yang dipertukarkan.<sup>39</sup>

Secara umum, *eFootball* adalah *game* video sepak bola yang dikembangkan dan diterbitkan Konami sejak 1995.<sup>40</sup> *eFootball* terdiri atas delapan belas rilisan utama dan judul-judul sempalan yang dirilis di berbagai platform. Seri ini meraih kesuksesan baik secara kritis maupun komersial.

*Game* pada dasarnya digunakan untuk bermain (sebuah mainan), sebuah barang atau sesuatu yang pada umumnya digunakan untuk hiburan atau kesenangan, dan kadang-kadang digunakan sebagai alat pendidikan.

*eFootball* adalah *game* video simulasi sepak bola yang dikembangkan oleh Konami. Fungsi dan tujuan utama dari *eFootball* adalah memberikan pengalaman bermain sepak bola yang realistis dan mendalam kepada para penggemar sepak bola. Seperti hiburan, dan yang lainnya.

Fungsi dan tujuan dari *game eFootball* dapat bervariasi, tergantung pada perspektif pemain atau pihak yang terlibat. Namun, secara umum, *game* ini bertujuan untuk menyediakan pengalaman yang mendalam, menghibur, dan memfasilitasi kompetisi dalam dunia *virtual* sepak bola.

---

Retrieved August 31, 2024, from <https://www.jasahukumbali.com/artikel/Jual-beli-menurut-kuhperdata>

<sup>39</sup> Fatwa DSN MUI No. 110 Tahun 2017 tentang Jual Beli

<sup>40</sup> Riyanto, G. P., & Nistanto, R. K. (2021). *Selamat Tinggal PES, Konami Resmikan Game Sepak Bola eFootball*. Tekno Kompas. Retrieved August 31, 2024, from <https://tekno.kompas.com/read/2021/07/22/11260047/selamat-tinggal-pes-konami-resmikan-game-sepak-bola-efootball?page=all>



**Gambar 1.1**

**Skema Kerangka Pemikiran**

SUNAN GUNUNG DJATI  
BANDUNG

**G. Langkah-langkah Penelitian**

Menurut Subagyo yang dikutip dalam Syamsul Bahry dan Fakhry Zamzam (2015:3). Metode Penelitian atau langkah-langkah penelitian adalah suatu cara atau jalan untuk mendapatkan kembali pemecahan terhadap segala permasalahan yang diajukan. Sedangkan menurut Priyono (2016:1) Metode Penelitian adalah cara melakukan sesuatu dengan menggunakan pikiran secara seksama untuk mencapai suatu tujuan.

Pengertian menurut Sugiyono (2017:3) adalah sebagai berikut: “Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan

tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu cara ilmiah, data, tujuan dan kegunaan”.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa metode penelitian adalah suatu cara ilmiah atau teknik yang digunakan demi memperoleh data mengenai suatu objek dari penelitian yang memiliki tujuan untuk memecahkan suatu permasalahan.

Metode Penelitian Ekonomi Islam (Muamalah) adalah cara sistematis yang digunakan peneliti dalam pengumpulan data yang diperlukan dalam proses identifikasi dan penjelasan mengenai penelitian yang ditujukan untuk permasalahan ekonomi dalam perspektif Islam.<sup>41</sup> Dalam konteks Muamalah, metode penelitian mencakup langkah-langkah yang khusus disesuaikan dengan prinsip-prinsip ekonomi Islam, termasuk penggunaan instrumen dan teknik analisis yang sesuai dengan pandangan etika dan hukum Islam. Dengan demikian, metode penelitian dalam ekonomi Islam bukan hanya tentang proses akademis, tetapi juga tentang kesesuaian dengan nilai-nilai dan prinsip-prinsip yang terkandung dalam ajaran Islam terkait ekonomi.<sup>42</sup>

Metode penelitian merupakan suatu cara yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian dan membandingkan dengan standar ukuran yang telah ditentukan. Dalam hal ini peneliti menggunakan beberapa perangkat penelitian yang sesuai dalam metode penelitian ini guna memperoleh hasil yang maksimal, antara lain sebagai berikut:

## **1. Pendekatan dan Metode**

Pada penelitian ini, penulis melakukan penelitian secara kualitatif yaitu suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.<sup>43</sup> Penelitian ini berfokus pada pembangunan naratif atau deskripsi tekstual atas fenomena yang dikaji, yaitu

---

<sup>41</sup> Abdullah, B., & Saebani, B. A. (2014). Metode penelitian ekonomi Islam (muamalah). Pustaka Setia

<sup>42</sup> Hossain, M. (2013). Handbook of Research on Islamic Business Ethics. Edward Elgar Publishing.

<sup>43</sup> William, A. (2021). *Mengenal Teknik Pengumpulan Data Kualitatif dan Kuantitatif*. Tirto.id. Retrieved August 31, 2024, from <https://tirto.id/mengenal-teknik-pengumpulan-data-kualitatif-dan-kuantitatif-gali>

gambaran berupa sistem jual beli pemain pada aplikasi *game efootball* dengan sistem *random*.

## 2. Jenis dan Sumber Data

### a. Jenis Data

Pada penelitian ini, jenis penelitian yang penulis gunakan ialah deskriptif analisis yaitu jenis penelitian yang digunakan untuk membuat deskripsi gambaran secara sistem, faktual, dan akurat mengenai fakta tentang objek yang akan diteliti. Penelitian ini mendeskripsikan sistem jual beli pemain pada aplikasi *game efootball* dengan sistem *random*.

### b. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah subjek dari mana data-data dapat diperoleh. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode yang bersifat kualitatif, yaitu penulis memperoleh data dari dua sumber, antara lain:

#### 1) Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah sumber data yang diperoleh langsung dari sumber utama atau objek yang menjadi fokus penelitian (tangan pertama),<sup>44</sup> dengan mencari informasi dengan dari penyedia aplikasi dan dengan cara berinteraksi dengan para *gamer* yang pernah melakukan transaksi jual beli pemain pada aplikasi *game efootball* dengan sistem *random*.

#### 2) Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder merujuk pada informasi atau data yang telah dikumpulkan, dipublikasikan, atau ada sebelumnya oleh pihak lain.<sup>45</sup> Metode ini dilakukan sebagai pendukung data yang berhubungan dengan teoritis, yang diperoleh melalui buku-buku jurnal, dan artikel internet dengan cara mengumpulkan, membaca, menulis dan mengkaji lebih dalam mengenai permasalahan yang diteliti.

---

<sup>44</sup> Publish Jurnal. *Mengenal Sumber Data Primer, Sekunder, dan Tersier dalam Penelitian*. publishjurnal.com. <https://publishjurnal.com/2023/08/31/sumber-data-primer-sekunder-tersier/>

<sup>45</sup> Publish Jurnal. *Mengenal Sumber Data Primer, Sekunder, dan Tersier dalam Penelitian*. publishjurnal.com. <https://publishjurnal.com/2023/08/31/sumber-data-primer-sekunder-tersier/>

### 3. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data ialah cara yang digunakan untuk memperoleh keterangan, informasi atau bukti-bukti yang diperlukan dalam penelitian. Metode pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah *library research* (penelitian kepustakaan) dan *field research* (penelitian lapangan).

Penulis menggunakan metode wawancara, observasi, dokumentasi, dan studi pustaka sebagai teknik pengumpulan data, agar mendapatkan data yang maksimal yang diperlukan dalam penelitian ini,

#### a) Observasi

Teknik ini menuntut adanya pengamatan dari peneliti baik secara langsung ataupun secara tidak langsung terhadap objek penelitiannya. Instrumen yang dipakai dapat berupa lembaran pengamatan, panduan pengamatan lainnya.<sup>46</sup> Dalam hal ini peneliti mengamati pelaksanaan jual beli *game online*.

#### b) Wawancara

Wawancara yaitu suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan pada para responden.<sup>47</sup> Pada penelitian ini, penulis melakukan wawancara dengan beberapa *gamers eFootball* dan pembeli karakter *random* pada aplikasi *game eFootball*.

#### c) Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data-data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, internet, prasasti, notulen, legger, agenda, dan sebagainya, yang berhubungan dengan data yang akan diteliti.<sup>48</sup>

#### d) Studi Pustaka

Studi kepustakaan dapat dilakukan dengan mencari literatur baik berupa buku, jurnal, maupun karya ilmiah lainnya yang berhubungan dengan penelitian.

---

<sup>46</sup> Umar Husein, Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis. (Jakarta: Rajawali Pers. 2011). Hlm. 51

<sup>47</sup> P. Joko Subagyo, Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktek, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004), hlm. 39

<sup>48</sup> Suharsimi Arikunto, prosedur penelitian, (Jakarta: PT. Renika Cipta, 2006), hlm. 76

Setelah data didapatkan, selanjutnya mengkaji dan memahami lebih dalam terhadap literatur tersebut.

#### **4. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data adalah suatu proses untuk mengolah data dan informasi ke dalam proses penelitian, nantinya data tersebut akan dijadikan sebagai hasil penelitian atau informasi baru. Proses analisis data perlu dilakukan agar tahu kevalidan data yang didapat sehingga nantinya akan memudahkan dalam proses-proses selanjutnya.<sup>49</sup>

Setelah semua data yang dibutuhkan terkumpul dan tersaji. Selanjutnya penulis akan melakukan pengolahan data. Semua data yang diperoleh dari lapangan baik hasil wawancara, observasi, dokumentasi dan studi kasus maupun bentuk kajian kepustakaan akan penulis klasifikasikan dengan mengelompokkan berdasarkan tujuan masing-masing pertanyaan agar memberikan uraian tersistematis yang akan memperlihatkan berbagai hasil temuan.

Data yang diklasifikasikan tersebut kemudian dianalisis dengan metode deskriptif, sehingga mudah dipahami serta memperoleh validitas yang objektif dari hasil penelitian. Selanjutnya tahap akhir pengolahan data adalah penarikan kesimpulan. Tujuan utama dari analisis data adalah untuk meringkaskan data dalam bentuk yang mudah dipahami dan mudah ditafsirkan, sehingga hubungan antara problem penelitian dapat dipelajari dan diuji.

Langkah terakhir dalam proses penelitian adalah menganalisis data yang telah dikumpulkan.<sup>50</sup> Hal ini dapat dilakukan melalui beberapa cara, seperti yang diuraikan di bawah ini:

##### **a. Mendeskripsikan data yang diperoleh**

Langkah pertama dalam menganalisis data adalah untuk menjelaskan secara detail data yang telah diperoleh dari penelitian. Ini termasuk mencatat karakteristik, pola, dan tren yang muncul dari data tersebut.

---

<sup>49</sup> Sampoerna University. (2022). *Teknik Analisis Data: Pengertian, Macam, dan Cara Pemilihan*. Sampoerna University. Retrieved August 31, 2024, from <https://www.sampoernauniversity.ac.id/id/teknik-analisis-data/>

<sup>50</sup> Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage Publications.

b. Memisahkan dan mengkategorikan data

Data yang diperoleh seringkali perlu diuraikan menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan dikelompokkan berdasarkan karakteristik tertentu. Proses ini membantu peneliti dalam memahami lebih lanjut tentang variasi dan hubungan antar variabel dalam data.

c. Melakukan sinkronisasi data dengan teori

Data yang telah dianalisis kemudian harus disinkronkan dengan teori yang relevan. Ini melibatkan memeriksa apakah temuan dari data mendukung atau menentang hipotesis atau kerangka konseptual yang telah diajukan sebelumnya.

d. Memberikan hasil simpulan.

Langkah terakhir dalam analisis data adalah menyimpulkan temuan yang telah ditemukan. Ini melibatkan menghubungkan temuan kembali ke pertanyaan penelitian awal dan mengevaluasi implikasi serta relevansinya dalam konteks penelitian.

