# JUAL BELI *ACCOUNT* GAME ONLINE *MOBILE LEGEND* PERSPEKTIF SAYYID SABIQ DAN HUKUM POSITIF

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Adieb Lazwar Irkhami**

**14220143**

**JURUSAN HUKUM BISNIS SYARIAH**

**FAKULTAS SYARIAH**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**2019**

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# JUAL BELI *ACOOUNT* GAME ONLINE *MOBILE LEGEND* PERSPEKTIF SAYYID SABIQ DAN HUKUM POSITIF

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan

Mencapai Gelar Sarjana Hukum (S.H)

**oleh:**

**Adieb Lazwar Irkhami**

**14220143**

**JURUSAN HUKUM BISNIS SYARIAH**

**FAKULTAS SYARIAH**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM**

**MALANG**

**2019**



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Demi Allah,

Dengan kesadaran dan rasa tanggungjawab terhadap pengembangan keilmuan, penulis menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

**JUAL BELI *ACOOUNT* GAME ONLINE *MOBILE LEGEND* PERSPEKTIF SAYYID SABIQ DAN HUKUM POSITIF**

Benar-benar merupakan karya ilmiah yang disusun sendiri, bukan duplikat atau memindahkan data milik orang lain, kecuali yang disebutkan referensinya secara benar. Jika dikemudian hari terbukti disusun oleh orang lain, ada penjiplakan, duplikasi, atau memindah data orang lain, baik secara keseluruhan atau sebagian, maka skripsi dan gelar sarjana yang saya peroleh karenanya, batal demi hukum.

Malang, 4 November 2019

METERAI TEMPEL
B3B5CAHF060601241
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Adieb Lazwar Irkhami
NIM. 14220143





CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

## HALAMAN PERSETUJUAN

Setelah membaca dan mengoreksi skripsi saudara Adieb Lazwar Irkhami M NIM: 14220143 Jurusan Hukum Bisnis Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan judul :

**JUAL BELI *ACOOUNT* GAME ONLINE *MOBILE LEGEND***

**PERSPEKTIF SAYYID SABIQ DAN HUKUM POSITIF**

Maka pembimbing menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah untuk diajukan dan diuji pada Majelis Dewan Penguji.

Mengetahui
Ketua Jurusan
Hukum Bisnis Syariah

Dr. Fakhruddin, M.HI
NIP. 197408192000031002

Malang, 4 November 2019

Dosen Pembimbing,

Prof. Dr.H. Mohamad Nur Yasin, S.H., M.Ag
NIP. 196910241995031003



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

**KEMENTERIAN AGAMA**
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**
**FAKULTAS SYARIAH**

Terakreditasi "A" SK BAN-PT Depdiknas Nomor : 157/BAN-PT/Ak-XVI/S/VII/2013 (Al Ahwal Al Syakhshiyyah)
Terakreditasi "B" SK BAN-PT Nomor : 021/BAN-PT/Ak-XIV/S1/VIII/2011 (Hukum Bisnis Syariah)
Jl. Gajayana 50 Malang 65144 Telepon (0341) 559399, Faksimile (0341) 559399
Website: http://syariah.uin-malang.ac.id/

**BUKTI KONSULTASI**

Nama : Adieb Lazwar Irkhami
Nim : 14220143
Jurusan : Hukum Bisnis Syariah
Dosen Pembimbing : Prof. Dr. H. Mohamad Nur Yasin, S.H., M.Ag.
Judul Skripsi : Jual Beli Account Game Online Mobile Legend Perspektif Sayyid Sabiq Dan Hukum Positif

| No. | Hari/Tanggal | Materi Konsultasi | Paraf |
|---|---|---|---|
| 1. | Kamis, 17 September 2018 | Proposal | |
| 2. | Selasa, 25 September 2018 | BAB I, II, III | |
| 3. | Jum'at, 10 Oktober 2018 | Revisi BAB I, II, III | |
| 4. | Senin, 26 November 2018 | BAB III | |
| 5. | Rabu, 28 November 2018 | Revisi BAB III | |
| 6. | Selasa, 18 Desember 2018 | BAB IV dan BAB V | |
| 7. | Rabu, 26 Desember 2018 | Revisi BAB IV dan V | |
| 8. | Senin , 7 Januari 2019 | Abstrak, | |
| 9. | Rabu, 9 Januari 2019 | Revisi Abstrak, | |
| 10. | Jum'at, 11 Januari 2019 | ACC Abstrak, BAB I, II, III, IV, V | |

Malang, 11 Januari 2019
Mengetahui
a.n. Dekan
Ketua Jurusan Hukum Bisnis Syari'ah

Dr. Fakhruddin, M.HI
NIP. 197408192000031002



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

## PENGESAHAN SKRIPSI

Dewan penguji skripsi saudara Adieb Lazwar Irkhami M, NIM 14220143, Mahasiswa Jurusan Hukum Bisnis Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan judul:

**JUAL BELI *ACOOUNT* GAME ONLINE *MOBILE LEGEND***

**PERSPEKTIF SAYYID SABIQ DAN HUKUM POSITIF**

Telah dinyatakan lulus dengan nilai:

Dewan Penguji:

1. Dr. H. Abbas Arfan, Lc., M.H. — ( ) Ketua
   NIP.197212122006041004
2. Prof. Dr. H Mohamad Nur Yasin, S.H., M.Ag — ( ) Sekretaris
   NIP.196910241995031003
3. Dr. Fakhruddin, M.H.I — ( ) Penguji Utama
   NIP.197408192000031002

Malang, 4 November 2019

Dekan

Dr. Saifullah, S.H, M.Hum
NIP.196512052000031001



v

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

## MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا كُلُوا مِنْ طَيِّبَاتِ مَا رَزَقْنَاكُمْ وَاشْكُرُوا لِلَّهِ إِنْ كُنْتُمْ إِيَّاهُ تَعْبُدُونَ

Artinya:

"Hai orang-orang yang beriman, makanlah diantara rizki yang baik-baik yang kami berikan kepadamu dan bersyukurlah kepada Allah, jika benar-benar kepadanya kamu menyembah"

(Surat al-Baqoroh ayat:172)



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

## KATA PENGANTAR

بسم الله الرّحمن الرّحيم

*Alhamd li Allâhi Rabb al-'Ălamĭn, la Hawl wala Quwwat illa bi Allah al-'Ăliyy al- 'Ădhĭm,* dengan hanya rahmat-Mu serta hidayah-Nya penulisan skripsi yang berjudul "**Jual Beli *Acoount* Game Online *Mobile Legend* Perspektif Sayyid Sabiq Dan Hukum Positif"** dapat diselesaikan dengan curahan kasih sayang-Nya, kedamaian dan ketenangan jiwa. *Shalawat* dan Salam senantiasa kita haturkan kepada Baginda kita, Nabi Muhammad SAW sebagai suri tauladan umat manusia. Semoga kita tergolong orang-orang yang beriman dan mendapat syafa'at dari beliau di akhirat kelak. Amin.

Dengan segala upaya serta kerja keras, bimbingan maupun pengarahan dan hasil diskusi dari berbagai pihak dalam proses penulisan skripsi ini, maka dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tiada batas kepada:

1. Prof. Dr. H. Abd. Haris, M.Ag, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. Saifullah, S.H, M. Hum, selaku Dekan Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Fakhruddin, M.H.I, selaku Ketua Jurusan Hukum Bisnis Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

4. .....selaku dosen pembimbing skripsi saya, *Syukr Katsir* saya haturkan atas waktu yang telah beliau limpahkan untuk bimbingan, arahan, motivasi, seta nasehat dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. ....., selaku dosen wali penulis selama memenuhi kuliah di Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Terimakasih banyak penulis sampaikan kepada beliau yang telah memberikan bimbingan, serta motivasi selama menempuh perkuliahan.
6. Segenap Dosen Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah menyampaikan pengajaran, mendidik, membimbing, serta mengamalkan ilmunya dengan ikhlas. Semoga Allah SWT memberikan pahalanya yang sepadan kepada beliau.
7. Staf karyawan Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, penulis ucapkan terimakasih atas partisipasinya dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Terimakasih juga penulis sampaikan kepada para penguji skripsi ini yang telah memberikan masukan untuk penyempurnaan skripsi ini.
9. Untuk teman-teman HBS angkatan 2014 dan HBS D yang telah memberikan motivasi, semangat dan pengalaman baru dalam perjalanan kuliah saya.
10. Kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga apa yang telah saya peroleh selama kuliah di Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang ini bisa bermanfaat bagi semua pembaca, khususnya bagi saya pribadi. Di sini



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

penulis sebagai manusia biasa yang tak pernah luput dari salah dan dosa, menyadari bahwasanya skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharap kritik maupun saran yang membangun dari pembaca untuk kesempurnaan skripsi ini sehingga dapat lebih bermanfaat. Amiin.

Malang, 4 November 2019

Penulis,

Adieb Lawzar Irkhami M

NIM 14220143



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

## PEDOMAN TRANSLITERASI

### A. Umum

Transliterasi adalah peimindah alihan tulisan Arab ke dalam tulisan Indonesia (Latin), bukan terjemah bahasa Arab ke dalam bahasa Indonesia. termasuk dalam kategoriini ialah nama Arab dari bangsa Araba, sedangkan nama Arab dari bangsa Arab ditulis sebagaimana ejaan bahasa nasionalnya, atau sebagaimana yang tertulis dalam buku yang menjadi rujukan. Penulisan judul buku dalam *gootnote* maupun daftar pustaka, tetap menggunakan ketentuan transliterasi.

Banyak pilihan dan ketentuan transliterasi yang dapat digunakan dalam penulisan karya ilmiah, baik yang standar internasional. Nasional maupun ketentuan yang khusus digunakan penerbit tertentu. Transliterasi yang digunakan Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang menggunakan EYD plus, yaitu transliterasi yang didasarkan atas Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 22 Januari 1998, No. 159/1987 dan 0543.b/U/1987, sebagaimana tertera dalam buku Pedoman Transliterasi bahasa Arab *(A Guidge Arabic Transliteration)*, INIS Fellow 1992.

### B. Konsonan

ا = tidak dilambangkan ض = dl



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

| | | | |
|---|---|---|---|
| بل | = b | ط | = th |
| ت | = t | ظ | = dh |
| ث | = tsa | ع | = ‘ (koma menghadap ke atas) |
| ج | = j | غ | = gh |
| ح | = h | ف | = f |
| خ | = kh | ق | = q |
| د | = d | ك | = k |
| ذ | = dz | ل | = l |
| ر | = r | م | = m |
| ز | = z | ن | = n |
| س | = s | و | = w |



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

| | | | |
|---|---|---|---|
| ش | = sy | هـ | = h |
| ص | = sh | ي | = y |

Hamzah (ء) yang sering dilambangkan dengan alif, apabila terletak diawal kata maka dalam transliterasinya mengikuti vokalnya, tidak dilambangkan, namun apabila terletak di tengah atau akhir kata, maka dilambangkan dengan tanda koma di atas (’), berbalik dengan koma (‘) untuk pengganti lambing "ع" .

## C. Vokal, Panjang dan Diftong

Setiap penulisan Bahasa Arab dalam bentuk tulisan latin vocal *fathah* ditulis dengan “a” , *kasrah* dengan “I”, *dlommah* dengan “u”, sedangkan panjang masing-masing ditulis dengan cara berikut :

Vokal (a) panjang = â misalnya قال menjadi qâla

Vokal (i) panjang = î misalnya قيل menjadi qîla

Vokal (u) panjang = û misalnya دون menjadi dûna

Khususnya untuk bacaan ya’ nisbat, maka tidak boleh digantikan dengan “i”, melainkan tetap ditulis dengan “iy” agar dapat menggambarkan ya’ nisbat diakhirnya. Begitu juga untuk suara diftong, wasu dan ya’ setelah *fathah* ditulis dengan “aw” dan “ay”. Perhatikan contoh berikut :

Diftong (aw) = و misalnya قول menjadi qawlun



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Diftong (ay) = ي misalnya خير menjadi khayrun

## D. Ta'marbûthah (ة)

Ta' marbûthah (ة) ditransliterasikan dengan "ṯ" jika berada di tengah kalimat, tetapi ta' marbûthah tersebut berada di akhir kalimat, maka ditransliterasikan dengan menggunakan "h" misalnyaالرسلة اللمدرسة menjadi *al-risala li-mudarrisah*, atau apabila berada di tengah-tengah kalimat yang terdiri dari susunan *mudlaf* dan *mudlaf ilayh*, maka dytransiterasikan dengan menggunakan "t" yang disambungkan dengan kalimat berikut, miasalnya الله في رحمة menjadi *fî rahmatillâh.*

## E. Kata Sandang dan Lafdh al-Jalâlah

Kata sandang berupa "al" (ال)dalam lafadh jalâlah yag erada di tengah-tengah kalimat yang disandarkan *(idhafah)* maka dihilangkan. Perhatikan contoh-contoh berikut :

1. Al-Imâm al-Bukhâriy mengatakan……
2. Al-Bukhâriy dalam muqaddimah kitabnya menjelaskan ……..
3. *Masyâ'Allah kânâ wa mâlam yasyâ lam yakun*
4. *Billâh 'azza wa jalla*



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

## F. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Bila terletak di awal kata, hamzah tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh : شيء - syai'un أمرت - umirtu

النون - an-nau'un تأخذون -ta'khudzûna

## G. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik *fi'il* (kata kerja), *isim* atau *huruf*, ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain, karena ada huruf Arab atau harakat yang dihilangkan, maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh : وان الله لهو خير الرازقين - wa innalillâha lahuwa khairar-râziqîn.

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf capital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf capital seperti yang berlaku dalam EYD, diantaranya huruf capital digunakan untuk menuliskan oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf capital tetap awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sanfangnya.

Contoh : وما محمد الآ رسول = wa maâ Muhammadun illâ Rasûl



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ان اول بيت وضع للدرس= inna Awwala baitin wu dli'a linnâsi

Penggunaan huruf capital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan arabnya memang lengkap demikian dan jika penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, maka huruf capital tidak dipergunakan.

Contoh : نصر من الله فتح قريب = nas\run minallâhi wa fathun qarîb

الله الامرجميعا = lillâhi al-amru jamî'an

Begi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dengan ilmu tajwid.



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... i

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI ..... ii

HALAMAN PERSETUJUAN ..... iii

HALAMAN PENGESAHAN ..... iv

HALAMAN MOTTO ..... v

KATA PENGANTAR ..... vi

PEDOMAN TRANSLITERASI ..... x

DAFTAR ISI ..... xvi

DAFTAR TABEL ..... xix

DAFTAR GAMBAR ..... xix

ABSTRAK ..... xx

ABSTRACT ..... xxi

ملخص ..... xxii

**BAB I PENDAHULUAN** ..... 1

A. Latar Belakang ..... 1

B. Rumusan Masalah ..... 8

C. Tujuan Penelitian ..... 8

D. Manfaat Penelitian ..... 9

E. Definisi Operasional ..... 9

F. Metode Penelitian ..... 10

1. Jenis Penelitian ..... 10

2. Pendekatan Penelitian ..... 10

3. Bahan Hukum ..... 11



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

a. Bahan Hukum Primer ..... 11
b. Bahan Hukum Sekunder ..... 12
c. Bahan Hukum Tersier ..... 12
4. Metode Pengumpulan Bahan Hukum ..... 12
5. Metode Pengolahan Dan Analisa Bahan Hukum ..... 13
G. Penelitian Terdahulu ..... 14
H. Sistematika Pembahasan ..... 19
**BAB II TINJAUAN PUSTAKA** ..... 21
A. Gambaran Umum Tentang Game Online Mobile Legend ..... 21
B. Sayyid Sabiq ..... 26
1. Biografi Sayyid Sabiq ..... 26
2. Pendidikan ..... 27
3. Guru-guru Sayyid Sabiq ..... 29
4. Karya-karya Sayyid Sabiq ..... 29
5. Pendapat Sayyid Sabiq Tentang Jual Beli ..... 31
a. Pengertian Jual Beli ..... 31
b. Hukum Jual Beli ..... 34
c. Rukun dan Syarat Jual Beli ..... 34
C. Perlindungan Konsumen ..... 40
1. Pengertian Konsumen ..... 40
2. Asas-asas Perlindungan Konsumen ..... 41
3. Hukum Perlindungan Konsumen ..... 42



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

D. Jual Beli Menurut Undang-Undang RI No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik ..... 43
1. Pengertian Jual Beli ..... 43
2. Syarat-syarat Transaksi Elektronik ..... 45
3. Larangan Dalam Transaksi Elektronik ..... 46
4. Asas-asas ..... 47

**BAB III PEMBAHASAN** ..... 49
A. Mekanisme Jual Beli Account Mobile Legend ..... 49
B. Pelaksanaan Jual Beli Account Mobile Legend Dilihat Perspektif Sayyid Sabiq Dan Hukum Positif ..... 52
1. Perspektif Sayyid Sabiq ..... 52
2. Perspektif Hukum Positif ..... 61

**BAB IV PENUTUP** ..... 75
A. Kesimpulan ..... 75
B. Saran ..... 76

**DAFTAR PUSTAKA** ..... 77
**LAMPIRAN**
**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

**DAFTAR TABEL**

TABEL 1 ..... 18

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1 ..... 22

Gambar 2 ..... 50



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# ABSTRAK

Adieb Lazwar Irkhami, 14220143, 2018. **Jual Beli *Acoount* Game Online *Mobile Legend* Perspektif Sayyid Sabiq Dan Hukum Positif**. Skripsi. Jurusan Hukum Bisnis Syariah. Fakultas Syariah. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Prof. Dr.H. Mohamad Nur Yasin, S.H., M. Ag

**Kata Kunci**: Account, Jual Beli, Sayyid Sabiq

Game online adalah game atau permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet memungkinkan penggunanya untuk dapat berhubungan dengan pemain-pemain lain yang mengakses game tersebut di waktu yang sama. Salah satu game yang sedang berkembang yaitu *Mobile Legends.* Pada permainan ini nantinya gamer dapat melakukan jual beli dengan menggunakan *account* sebagai objeknya. Belum adanya kepastian hukum baik secara hukum Islam maupun UU yang berlaku membuat masyarakat mengalami keraguan untuk melakukan bisnis ini serta keraguan tentang keabsahannya. Sebagaimana jual beli bahwa objeknya harus memiliki manfaat secara syariat. Selain itu objek yang dimaksud harus diketahui perihal barangnya. Dan apakah jual beli *Account* game online *Mobile Legend* ini sudah memenuhi standart jual beli yang di terangkan tersebut dan juga bagaimana jika dilihat dari sudut pandang hukum positif.

Mengacu pada permasalahan di atas, ada dua masalah yang memerlukan pembahasan yang mendalam. *Pertama,* Bagaimana mekanisme jual beli *accountp* game *Mobile Legends. kedua* Jual Beli *Acoount Mobile Legend* Perspektif Sayyid Sabiq dan Hukum Positif?

Penelitian ini merupakan penelitian normatif, yaitu penelitian yang menggunakan bahan-bahan dari peraturan-peraturan tertulis atau bahan hukum normatif lainnya. Penulis menggunakan pendekatan konseptual, perundang-undangan dan pendekatan komparatif. Metode pengumpulan data menggunakan studi dokumentasi dan analisa data yang dipakai yaitu analisa prinsipal, gramatikal dan sistematis.

Penelitian ini berkesimpulan bahwa jual beli *account Mobile Legends* ini bisa dilakukan melalui 2 cara, *pertama* Transaksi tidak langsung, dan *kedua* Transaksi langsung (COD). Praktek jual beli *Account* ini perspektif Sayyid Sabiq yaitu haram dalam hukum Islam, dikarenakan ketidakjelasan objek. Sedangkan menurut hukum positif boleh selama tidak ada unsur penipuan dan tidak merugikan konsumen.




CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

## ABSTRACT

Adieb Lazwar Irkhami, 14220143, 2018. **Buy and Sell Acoount Mobile Legend Online Game Sayyid Sabiq Perspective and Positive Law**. Essay. Department of Sharia Business Law. Faculty of Sharia. Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Advisor: Prof. Dr. H. Mohamad Nur Yasin, S.H., M. Ag.



**Keywords**: Account, Buy and Sell, Sayyid Sabiq



Online games are games or digital games that can only be played when a device is connected to the internet network allowing users to be able to connect with other players who access the game at the same time. One of the developing games is Mobile Legends. In this game, gamers can make buying and selling using an account as the object. The absence of legal certainty either in Islamic law or the applicable law makes the public have doubts about doing this business and doubts about its validity. As buying and selling, the object must have benefits in the Shari'a. In addition, the object in question must be known about the item, then it is not permitted to sell goods of unknown quality or quantity, because in the item there is an element of fraud.

Referring to the above problems, there are several problems that require in-depth discussion. First, what is the mechanism for buying and selling Mobile Legends games? And secondly, Buy and Sell Acoount Mobile Legend Sayyid Sabiq Perspective and Positive Law?

This research is normative research, namely research that uses materials from written regulations or other normative legal materials. The author uses a conceptual approach, legislation and a comparative approach. Data collection methods using documentation studies and data analysis that used is principal, grammatical and systematic analysis.

This study concluded that buying and selling of Mobile Legends accounts can be done in 2 ways, first indirect transactions, and second direct transactions (COD). This practice of buying and selling Accounts of Sayyid Sabiq's perspective is close to prohibition in Islamic law, due to the obscurity of the object. While according to positive law, as long as there is no element of fraud and does not harm consumers.





CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

## مستخلص

أديب لازوار إرخامي ، 14220143 ، 2018. **شراء وبيع أسطورة لعبة أسطورة على الانترنت لعبة سيد الفقير فقه المنظور وإيجابي القانون**. أطروحة. قسم قانون الشريعة. كلية الشريعة. جامعة مولانا مالك الإسلامية الحكومية الإسلامية – مالانج. المستشار: د. محمد نور ياسين ،س

**الكلمات المفتاحية**: الحساب ، البيع والشراء ، السيد صابق

الألعاب عبر الإنترنت هي ألعاب أو ألعاب رقمية يمكن تشغيلها فقط عندما يكون الجهاز متصلاً بشبكة الإنترنت مما يسمح للمستخدمين بالاتصال باللاعبين الآخرين الذين يدخلون إلى اللعبة في نفس الوقت. واحدة من الألعاب النامية هي الأساطير المتنقلة. في هذه اللعبة ، يمكن للاعبين إجراء عمليات بيع وشراء باستخدام حساب ككائن. إن غياب اليقين القانوني سواء في الشريعة الإسلامية أو القانون المعمول به يجعل الجمهور يشك في القيام بهذا العمل والشكوك حول صحته. كبيع وشراء ، يجب أن يكون للجسم فوائد في الشريعة. بالإضافة إلى ذلك ، يجب أن يكون الكائن المعني معروفًا بشأن هذا البند ، ثم لا يُسمح له ببيع سلع ذات جودة أو كمية غير معروفة ، لأنه في العنصر يوجد عنصر احتيال

بالإشارة إلى المشاكل المذكورة أعلاه ، هناك العديد من المشاكل التي تتطلب مناقشة متعمقة. أولاً ، ما هي آلية شراء وبيع الأساطير المتنقلة. وثانيا ، بيع وشراء أسطورة الجوال أسطورة سيد السبق الفقه منظور وإيجابي القانون؟

هذا البحث هو بحث معياري ، وهو البحث الذي يستخدم موادًا من لوائح مكتوبة أو مواد قانونية معيارية أخرى. يستخدم المؤلف نهجًا مفاهيميًا وتشريعًا ونهجًا مقارنًا

خلصت هذه الدراسة إلى أن بيع وشراء حسابات الأساطير المتنقلة يمكن أن يتم بطريقتين ، أول معاملات غير مباشرة، الثانية والمعاملات المباشرة (COD).

هذه الممارسة من بيع وشراء حسابات من منظور الإمام السيد صادق قريبة من الحظر في الشريعة الإسلامية ، وذلك بسبب غموض الكائن. بينما وفقًا للقانون الوضعي ، ما دام لا يوجد عنصر احتيال ولا يضر بالمستهلكين



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# BAB I

# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Manusia diciptakan Allah SWT, sebagai makhluk sosial yang mana manusia tidak bisa memenuhi kebutuhannya sendiri tanpa berinteraksi dengan manusia lain. Dalam kehidupan sehari-hari manusia pasti saling membutuhkan satu sama lainnya. Oleh sebab itu diwajibkan bagi mereka untuk saling menolong antar sesama umat manusia, tidak jarang dalam memenuhi kebutuhan pribadi, seseorang adakalanya tidak mampu untuk memenuhinya sendiri, sehingga memerlukan orang lain, karena itulah dalam syariat Islam tidak pernah ada dalil yang membatasi model interaksi sesama manusia[1]. Ini adalah suatu hal yang amat jelas dan diketahui oleh setiap orang yang memahami syariat Islam walau hanya sedikit, salah satunya adalah jual beli.

Sebagaimana firman Allah surat Al-Baqarah ayat 275 :

.....وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا

*"....Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba...."*[2]

Menurut Sayyid Sabiq Jual beli sebagai sarana tolong-menolong antara sesama umat manusia mempunyai landasan yang kuat dalam Al Quran dan sunnah Rasulullah saw dan ijma`. Bagi mereka yang bergerak dibidang perdagangan atau transaksi jual beli, wajib untuk mengetahui hukum yang

[1]Yazid Afandi, *Fiqh Muamalah* (Yogyakarta: Logung Pustaka, 2009), 13.
[2]Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya* (Jakarta: CV J-ART, 2005), 48.



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

berkaitan dengan sah dan rusaknya transaksi jual beli tersebut. Tujuannya agar usaha uang dilakukan sah secara hukum dan terhindar dari hal yang tidak dibenarkan[3]

Menurut Sayyid Sabiq Jual beli adalah pertukaran harta tertentu dengan harta lain berdasarkan keridhaan antara keduanya. Atau dengan pengertian lain memindahkan hak milik dengan hak milik orang lain berdasarkan persetujuan dan hitungan materi[4].

Jual beli merupakan satu jenis kegiatan yang sering dilakukan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari yang dilakukan atas dasar suka sama suka, sebagaimana dalam Q.S. an-Nisa 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 bathil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama suka diantara kamu".*[5]

Menurut hukum Islam, transaksi jual beli terjadi karena adanya kerelaan antara dua belah pihak atau lebih untuk memindahkan suatu harta atau benda dengan cara tukar menukar, yaitu dengan memperjualbelikan dan menerima

[3]Sayyid Sabiq, *Fiqih Sunnah* (Jakarta: Pena Pundi Aksara, 2006), 120
[4]Sayyid Sabiq, *Fiqih Sunnah,* 121
[5]Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya,* 83



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

harga sebagai imbalan sesuai nilai tukar dengan rukun dan syarat yang ditentukan oleh hukum Islam[6].

Kenyataan jual beli yang diterapkan oleh masyarakat saat ini tidak seperti jual beli yang diterapkan oleh masyarakat zaman dahulu, karena banyak faktor yang mempengaruhinya, Salah satunya perkembangan teknologi. Peranan teknologi informasi dan komunikasi di era globalisasi telah menempatkan pada posisi yang amat strategis karena menghadirkan suatu dunia tanpa batas, jarak, ruang, dan waktu, yang berdampak pada peningkatan produktivitas dan efisiensi. Pengaruh globalisasi dengan penggunaan sarana teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah pola hidup masyarakat, dan berkembang dalam tatanan kehidupan baru serta mendorong terjadinya perubahan sosial, ekonomi, budaya, keamanan, dan penegakan hukum[7].

Kegiatan manusia sebagai pencipta, pengembang dan pengguna teknologi informasi dan komunikasi saat ini sedang mengarah kepada sesuatu yang memudahkan pengguna itu sendiri itu sendiri. Salah satunya dapat dilihat dari perkembangan media internet yang sangat pesat. Internet sebagai suatu media informasi dan komunikasi elektronik telah banyak dimanfaatkan untuk berbagai kegiatan, antara lain yaitu untuk perdagangan. Kegiatan perdagangan dengan memanfaatkan media internet ini dikenal dengan istilah *electronic commerce*, atau disingkat *e-commerce*. *E-commerce* sebagai kontrak dagang elektronik yang terletak dalam bidang hukum perdata, khususnya hukum

[6]Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalah* (Jakarta: Gaya Media Pratama, 2007), 5
[7]Siswanto Sunarso, *Hukum Informasi dan Transaksi Elektronik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 39



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

kontrak. Kontrak dagang elektronik ialah kontrak dagang yang mempergunakan elektronik dan mempunyai tempat di dunia internet[8]. Berdasarkan Pasal 1 ayat (17) UndangUndang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang ITE memuat pengertian kontrak elektronik, yaitu "*Perjanjian para pihak yang dibuat melalui sistem elektronik*"[9].

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

Berkembangnya teknologi serta masuknya globalisasi di Indonesia yang memungkinkan untuk dapat mengakses internet serta penggunaan *gadget* canggih membuat suatu kebiasaan baru yaitu bermain *game online* yang bertujuan untuk memperoleh kesenangan *bathin* serta dapat melakukan bisnis jual beli pada permainan *game online* yang dimainkan.

Pada zaman ini *Game* tidak dimainkan oleh 2 (dua) orang saja diwaktu yang sama seperti *game* terdahulu, dengan kecanggihan teknologi *game* dapat

[8]Siswanto Sunarso, *Hukum Informasi dan Transaksi Elektronik,* 40
[9]Undang-Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 1 ayat 17



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

dimainkan oleh beberapa orang diwaktu yang sama inilah yang mengakibatkan bisnis *game center* ini sangat diminati oleh kalangan pembisnis.

Salah satu *game online* yang kini sedang berkembang sangat pesat dan digemari oleh semua kalangan khususnya mahasiswa adalah *Mobile Legends*. Untuk memainkan *game* ini, pemain harus memiliki koneksi internet kemudian *log in game* dengan memasukkan *ID dan Password,* setelah terhubung dan memiliki *ID* pengguna dapat memainkan *game* tersebut.

Di Indonesia yang mayoritas masyarakatnya beragama Islam, penjualan *account game* yang juga dilakukan secara *online* tersebut menimbulkan persoalan disebabkan tidak adanya kepastian hukum Islam yang mengatur tentang jual beli *account game online*, transaksi dalam proses jual beli *account game online*, dan halal atau tidaknya jual beli *account game online Mobile Legend* ini membuat masyarakat mengalami keraguan untuk melakukan bisnis tersebut serta keraguan tentang keabsahannya.

Barang yang menjadi objek dalam akad jual beli dalam penelitian ini adalah benda maya yang dinamakan "*account*" dalam *game Mobile Legend* . Melihat fenomena transaksi jual beli ini dengan menggunakan *account* sebagai objek jual beli maka timbul permasalahan selanjutnya yaitu mengenai kemanfaatan atau kegunaan barang yang diperjual belikan bagi masyarakat luas. Sebagaimana dalam jual beli salah satu syarat barang yang dapat diperjualbelikan adalah bermanfaat, artinya manfaat yang dikehendaki adalah sesuai dengan tujuan *syara`,* karena pada dasarnya sebuah kemanfaatan itu



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

melekat pada barangnya. Maka bangkai, *khamr* dan benda-benda haram lainnya tidak boleh diperjualbelikan. Syarat yang lain adalah harus diketahui perihal barangnya, maka tidak diperkenankan menjual barang yang tidak diketahui kualitas maupun kuantitasnya, karena dalam barang tersebut terdapat unsur penipuan.

Undang-Undang Perlindungan Konsumen Nomor 8 Tahun 1999 Pasal 2 menjelaskan bahwa "*Perlindungan Konsumen berasaskan manfaat, keadilan, keseimbangan, dan keselamatan konsumen serta kepastian hukum*"[10] Dengan telah dikeluarkannya Undang-Undang tentang Perlindungan Konsumen ini bertujuan untuk melindungi hak-hak konsumen dalam melakukan transaksi *ecommerce.* Setidaknya hal ini diharapkan dapat mendidik masyarakat Indonesia yang melakukan transaksi bisnisnya melalui *e-commerce* untuk lebih menyadari akan segala hak-hak dan kewajiban-kewajibannya yang dimiliki.

Selain itu, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 17 ayat 2 disebutkan bahwa "*Para Pihak yang melakukan transaksi elektronik wajib beritikad baik dalam melakukan interaksi dan atau pertukaran informasi elektronik dan atau dokumen elektronik selama transaksi berlangsung*"[11] UU No 11 Tahun 2008 Tentang ITE ada karena perkembangan dari globalisasi dan untuk mengakomodir kebutuhan masyarakat yang sekarang serba penuh dengan teknologi, karena pada transaksi jual beli ini

[10]Undang-Undang No.8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen Pasal 2
[11]Undang-Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 17 ayat 2



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

yang dipergunakan adalah media internet, sehingga kesepakatan ataupun perjanjian yang tercipta adalah melalui internet juga. Hal ini dipertegas dalam Pasal 1 ayat (17) UU No. 11 Tahun 2008 Tentang ITE yaitu "*Kontrak elektronik adalah perjanjian para pihak yang dibuat melalui sistem elektronik*"[12].

Ada beberapa kelebihan sehingga pembeli dan penjual tertarik melakukan melalukan transaksi elektronik ini. Seperti biaya promosi yang lebih murah, produk dapat dilihat 24 jam oleh siapapun dan kapanpun, dan penjual dapat mengelola bisnis dengan lebih fleksibel dan santai, karena dapat dilakukan saat sedang santai sekalipun.

Berdasarkan kelebihan di atas tidak memungkiri pula adanya risiko yang timbul dalam transaksi ini karena dilakukan tanpa ada pertemuan antara para pihaknya. Mereka mendasarkan transaksi jual beli ini atas rasa kepercayaan satu sama lain karena bagaimanapun transaksi jual beli tidak lepas dari masalah perjanjian. Kondisi seperti ini tentu dapat menimbulkan berbagai akibat hukum dengan segala risikonya, antara lain apabila muncul suatu perbuatan wanprestasi dari salah satu pihak dalam transaksi tersebut, kemudian bagaimana pertanggungjawaban salah satu pihak. Namun, untuk mencegah beberapa masalah seperti di atas, pemerintah turut berperan sebagai sarana untuk memecahkan berbagai problem sosial yang cukup tegas sehingga dapat memberikan sanksi bagi yang menyalahgunakan transaksi elektronik ini, dan peraturan ini merupakan wujud dari tanggung jawab negara untuk memberikan

[12]Undang-Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 1 ayat 2



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

perlindungan maksimal pada seluruh aktivitas pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di dalam negeri agar terlindungi dengan baik dari potensi penyalahgunaan teknologi dan diatur dalam undang-undang.

Pembahasan jual beli *account* secara *online* ini sangat menarik untuk dikaji lebih jauh dikarenakan sedang menjadi *trend* dikalangan masyarakat saat ini yang mana dapat menghasilkan pendapatan tambahan berupa uang dalam penjualan *account* ini. Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dan membahas lebih lanjut dengan mengangkat judul " Jual Beli *Account* Game Online *Mobile Legend* Perspektif Sayyid Sabiq Dan Hukum Positif"

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mekanisme transaksi jual beli *Account* Game Online *Mobile Legend?*
2. Bagaimana pelaksanaan jual beli *account* game *Mobile Legend* dalam perspektif Sayyid Sabiq dan hukum positif?

## C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk Untuk menjelaskan mekanisme transaksi jual beli *Account game online Mobile Legend*



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

2 Untuk menjelaskan pelaksanaan jual beli *account game mobile legend* dalam perspektif Sayyid Sabiq dan hukum positif.

## D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Sebagai bahan masukan yang bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan, serta pengalaman dalam melakukan penelitian dalam bidang hukum dan bisnis.
2. Sebagai bahan pertimbangan dan masukan dalam merumuskan kebijakan strategis yang terkait
3. Sebagai bahan referensi sumbangan pikiran penulis untuk perkembangan dalam penelitian selanjutnya, khususnya mahasiswa Jurusan Hukum Bisnis Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

## E. Definisi Operasional

1. Jual beli adalah menurut kamus bahasa Arab adalah "*al-ba`i*" yang berarti menjual, mengganti dan menukar sesuatu dengan sesuatu yang lain[13].
2. *Account* adalah seorang pengguna dapat mengakses suatu sistem komputer atau pada alamat surat[14].
3. *Game online* adalah permainan, yaitu jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan internet dan yang sejenisnya serta menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel.

---

[13]Mahmud Yunus, *Kamus Arab Indonesia* (Jakarta: PT Hidakarya, 1997), 56
[14]Hilyah Nurhasanah, "*Pengertian akun*", http://hilyahnh.blogspot.co.id/2011, diakses pada 6 Maret 2018



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

4. Hukum positif adalah hukum yang berlaku pada saat ini disuatu negara dalam hal ini adalah hukum yang berlaku di Indonesia[15]. Adapun hukum yang dimaksudkan dalam skripsi ini adalah UU No 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen dan UU Np 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

## F. Metode Penelitian

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian proposal ini adalah:

1. Jenis Penelitian

   Penelitian ini merupakan penelitian hukum *normatif*, dimana sumber data yang yang diolah berasal dari perpustakaan, baik berupa buku, jurnal, artikel dan situs-situs internet yang tentunya relevan dengan pembahasan ini dan tentunya data tersebut merupakan tulisan ilmiah yang diakui secara akademis.

2. Pendekatan Penelitian

   Dalam penelitian normatif ini, pendekatan yang digunakan oleh peneliti adalah pendekatan perundang-undangan, pendekatan Komparatif dan pendekatan konseptual. Pendekatan perundangan-undangan digunakan karena dalam penelitian ini peneliti menganalisis tentang hukum jual beli *account* sebagai objek transaksinya dengan UU No. 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen. Pendekatan Komparatif digunakan untuk membandingkan peraturan yang ada di UU No 8 Tahun 1999 Tentang

[15]Irwantoni, *Buku Daras: Ilmu Hukum Seri Pengantar Ilmu Hukum,* (Bandar Lampung: Puskima Fakultas Ushuluddin, 2009), 101



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Perlindungan Kosumen dan UU No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Sementara pendekatan konseptual digunakan dikarenakan dengan pendekatan konseptual pertama kali peneliti harus beranjak dari pandangan-pandangan dan doktrin-doktrin yang berkembang didalam ilmu hukum dan agama[16]. Dengan menggunakan pendekatan konseptual inilah, peneliti akan dituntut untuk merujuk pada prinsipprinsip hukum yang dikemukakan oleh pandangan-pandangan atau doktrin-doktrin yang ada. Dalam penelitian ini, peneliti merujuk kepada pandangan Sayyid Sabiq tentang jual beli yang terdapat dalam kitab *fiqhus Sunnah.*

3. Bahan Hukum

Dalam penelitian normatif ini, data yang dapat digunakan adalah data sekunder, yakni data yang diperoleh dari informasi yang sudah tertulis dalam bentuk dokumen. Istilah ini sering disebut sebagai bahan hukum[17]. Dalam penelitian ini sumber data yang digunakan adalah bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier, yaitu :

a. Bahan Hukum Primer

Adapun bahan hukum primer memakai sumber data dari kajian serta literatur yang terkait dengan pembahasan yang dalam hal ini mengacu pada kitab *fiqhus Sunnah,* UU No. 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen dan UU No 11 Tahun 2008 Tentang ITE.

[16]Tim Penyusun Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Fakultas Syariah, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang,* 2015, 40

[17]Tim Penyusun Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Fakultas Syariah, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang,* 2015, 40-41



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

b. Bahan Hukum Sekunder

Sebagai pendukung dalam penelitian, terkait dengan buku yang berisi tentang penjelasan serta penafsiran tentang teks yang terdapat dalam hukum primer untuk memperoleh suatu pemahaman yang utuh, antara lain:

1) Wahbah Az-Zuhaili, dalam kitabnya "*Al-Fiqh Al-Islami Wa Adillatuhu, Juz 5*"
2) Ibnu Mas'ud dan Zainal Abidin, *Fiqh Madzab Syafi'i 2*
3) Ahmad Asy-Syurbasi, *Sejarah dan Biografi Empat Madzhab.*
4) Sayyid Sabiq, *Fiqh Sunnah*
5) Waluyo, *Fiqih Muamalat*
6) Yazid Afandi, *Fiqh Muamalah*
7) Celina Tri Siwi Kristiyanti, *Hukum Perlindungan Konsumen.*
8) Happy Susanto, *Hak-Hak Konsumen Jika Dirugikan*

c. Bahan Hukum Tersier

Data tersier adalah data penunjang, yakni bahan-bahan yang memberi petunjuk dan penjelasan terhadap sumber-sumber data primer dan sekunder, diantaranya adalah Kamus, ensiklopedia, artikel, *website,* dan lain-lain.

4. Metode Pengumpulan Bahan Hukum

Pengumpulan bahan hukum dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapat tujuan penelitian. Tujuan yang



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

diungkapkan dalam bentuk hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian.[18]

Dalam penelitian ini metode atau cara peneliti dalam mengumpulkan data menggunakan studi dokumentasi, karena studi dokumentasi ini merupakan teknik pengumpulan data yang tidak langsung terjun atau turun pada subjek penelitian, namun melalui dokumen. Dokumen yang digunakan dapat berupa buku atau sumber-sumber yang berkaitan dengan pembahasan yang tentunya masih relevan dengan objek yang diteliti.

5. Metode Pengolahan Dan Analisa Bahan Hukum

Pengolahan bahan hukum merupakan tahapan yang penting dalam penyelesaian suatu kegiatan penelitian ilmiah. Sebab data yang telah terkumpul, bila tidak dianalisis hanya menjadi barang yang tidak bermakna, tidak berarti, menjadi data yang mati. Oleh karena itu, analisis data berfungsi untuk memberi arti makna dan nilai yang terkandung dalam data.[19]

Analisa bahan menggunakan interpretasi hukum, pertama analisa sistematis, analisa gramatikal dan analisa prinsipal. Adapun penjelasannya sebagai berikut :

a. Analisa *sistematis*, yaitu menafsirkan dengan memperhatikan naskah-naskah hukum lainnya. Dalam penafsiran ini mencari ketentuan-

[18]W. Gulo, *Metodologi Penelitiam* (Jakarta: Grasindo, 2010), 110
[19]Moh. Kasiram, *Metodologi Penelitian Kualitatif-Kuantitatif* (Malang: UIN-Maliki Press, 2010), 351



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ketentuan yang ada didalamnya saling berhubungan sekaligus apakah hubungan tersebut menentukan makna selanjutnya.

b. Analisa *gramatikal,* yaitu penafsiran hukum pada makna tes yang didalam kaidah hukum dinyatakan sebagai penafsiran yang bertitik tolak pada makna menurut pemakaian bahasa sehari-hari atau makna teknis-yuridis yang lazim atau dianggap sudah baku.

c. Analisa *prinsipal,* yaitu metode penafsiiran yang difokuskan pada penguraian atau prinsip-prinsip kaidah hukum menurut tujuan dan jangkauannya. Penafsiran ini memiliki fokus perhatian bahwa fakta pada norma hukum mengandung tujuan untuk melindungi kepentingan tertentu sehingga ketika ketentuan tersebut diterapkan maksud tersebut harus diterapkan.

## G. Penelitian Terdahulu

Sebelum penelitian ini dilakukan, penelitian dengan judul serupa belum penulis temukan, baik di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang maupun kampus-kampus lainnya. Adapun kesamaan hanya pada tema yang diangkat, yaitu tema tentang bisnis *Online.* Maka penelitian yang ada bertemakan serupa telah banyak dilakukan oleh para peneliti terdahulu. Namun, beberapa penelitian terdahulu tersebut juga memiliki ketidaksamaan dalam penelitian ini. Penelitian tersebut diantaranya adalah:

1. Penelitian *pertama* yang ditulis oleh Elya Intan Kusuma Dewi dari Fakultas Syariah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang pada tahun 2015 dalam skripsinya yang berjudul **"Bisnis *Online Mavrodi Mondial MoneyBox***



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

**(MMM) Dalam Pandangan Ulama MUI (Majelis Ulama Indonesia) Kota Malang"**[20]. Dalam penelitiannya ini peneliti menggunakan penelitian hukum empiris. Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Dalam penelitian ini menunjukkan lebih kepada sistem tolong menolong dengan me *Provide Help* dan *Get* ***Help*** yang menawarkan *Reward* sebesar 30%-50% per bulannya. Yang kemudian akan diteliti berdasarkan pandangan ulam MUI (Majlis Ulama Indonesia) kota Malang dengan menggunakan penelitian empiris atau penelitian lapangan.

Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu sama-sama dibidang Online dimana perbedaannya terletak pada sistemnya. Dalam penelitian ini lebih kepada perantara antar member untuk saling tolong menolong lalu mendapat perolehan 30% dari dana partisipan yang melakukan Provide Help baik dari member lama atau baru. Sedangkan dalam penelitian yang akan diteliti oleh penulis ini berkaitan dengan hukum jual beli *account* yang ditinjau dari perspektif Fiqh Sayyid Sabbiq dan Hukum Positif.

2. Penelitian *kedua* ditulis oleh Rahmat Anwar Ferdian dari fakultas Syariah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta pada tahun 2013 dalam skripsnya yang berjudul **"*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli dengan Model Periklanan Website Tokobagus.com*"**[21]. Jenis penelitian

[20]Elya Intan Kusuma Dewi ,*Bisnis Online Mavrodi Mondial MoneyBox (MMM) Dalam Pandangan Ulama MUI (Majelis Ulama Indonesia) Kota Malang, Skripsi,*(Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2015)

[21]Rahmat Anwar Ferdian, *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli dengan Model Periklanan Website Tokobagus.com, Skripsi,* (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2013)



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

yang digunakan adalah penelitian Empiris (Lapangan), pendekatan yang digunakan adalah pendekatan normatif yaitu pendekatan yang bertolak pada normanorma agama atau hukum Islam. Sifat penelitiannya adalah preskriptif analitik. Dalam penelitiannya ini lebih menjelaskan mengenai periklanan *Online* dengan tinjauan hukum islam. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan periklanan *online* dengan jual beli barang bekas disimpulkan tidak boleh dilakukan, karena dalam praktiknya sistem yang ada kurang mewakili keamanan masyarakat sebagai pengguna jasa tersebut. Penelitian ini memiliki kesamaan yaittu dalam hal jual beli secara online. Hanya saja terdapat pebedaan dari sudut penelitiannya. Skripsi ini lebih mengarah kepada mempromosikan barang yang diperjualbelikan dengan tetap memperhatikan rasa kepercyaan yang kemudian ditinjau dari sudut pandangan Islam. Sedangkan dalam penelitian yang akan diteliti oleh penulis ini berkaitan dengan sistem jual-beli apakah mengandung unsur kebolehan dalam praktiknya yang ditinjau dari perspektif Fiqh Sayyid Sabbiq dan Hukum Positif.

3. Penelitian *ketiga* ditulis oleh Nur Fadlan dari Fakultas Syariah pada tahun 2017 dalam skripsnya yang berjudul "***Kebebasan Jual Beli Kontrasepsi Secara Online Perspektif PP No 82 Tahun 2012 dan Sadd Adz-Zari`ah***"[22]. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Normatif, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan Perundang-Undangan dan konseptual..

[22]Rahmat Anwar Ferdian, *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli dengan Model Periklanan Website Tokobagus.com, Skripsi,* (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2013)



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Dalam penelitiannya ini lebih menjelaskan mengenai kebebasan jual beli alat kontrasepsi di media online.[23]

Penelitian ini memiliki kesamaan yaittu dalam hal jual beli secara online. Hanya saja terdapat pebedaan dari sudut penelitiannya. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab mengenai kebebasan tentang praktik jual beli alat kontrasepsi secara bebas secara online yang ditinjau dari PP dan Sadd Az Dzariah. Sedangkan penelitian ini berfokus pada jual beli *account* yang ditnjau dari Hukum Positif dan Fiqh Sayyid Sabbiq.

4. Peneliti *Keempat* ditulis oleh Husnul Khotimah dari Fakultas Syariah pada tahun 2016 dalam skripsinya yang berjudul "***Tinjauan Akad Ijarah Terhadap Sistem Bisnis Short Message Service Broadcast".*** Jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian Normatif Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan konseptual.[24]

   Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu dalam hal jual beli secara online. Hanya saja terdapat pebedaan dari sudut penelitiannya. Penelitian ini berfokus mengenai penggunaan akad antara penyedia jasa SMS *Broadcast* yang ditinjau dari konsep ijarah perspektif Madzhab Hanafi Untuk lebih jelasnya peneliti sajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

[23]Nur Fadlan, *Kebebasan Jual Beli Kontrasepsi Secara Online Perspektif PP No 82 Tahun 2012 dan Sadd Adz-Dzari`ah, Skripsi,* (Malang: UIN Maliki, Malang, 2017)

[24]Husnul Khotimah, *Tinjauan Akad Ijarah Terhadap Sistem Bisnis Short Massage Service Broadcast, Skripsi,* (Malang: UIN Maliki,Malang, 2016)



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

**Tabel 1**
**Penelitian Terdahulu**

| No | Nama/PT/Tahun | Judul Penelitian | Persamaan | Perbedaan |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Elya Intan Kusuma Dewi/ UIN Maulana Malik Ibrahim Malang/ 2015 | Bisnis *Online Mavrodi Mondial MoneyBox* (MMM) Dalam Pandangan Ulama MUI | 1. sama-sama mengkaji bisnis online | 1.Objek yang diteliti<br>2.Sudut pandang pengkajian<br>3.Jenis Penelitian yang diguakan yaitu Empiris |
| 2 | Rahmat Anwar/ UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta/ 2013 | Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli dengan Model Periklanan *Website* Tokobagus. com | 1..sama-sama mengkaji bisnis online | 1.Objek yang diteliti<br>2.Sudut pandang pengkajian<br>3.Jenis Penelitian yang diguakan yaitu Empiris |
| 3 | Nur Fadlan/UIN Maliki Malang/2017 | Kebebasan Jual Beli Kontrasepsi Secara Online Perspektif PP No 82 Tahun 2012 dan Sadd Adz-Dzari`ah, | 1. jenis penelitian<br>2. sama-sama mengkaji bisnis online<br>3.Jenis Penelitian yang diguakan yaitu Normatif | 1.Objek yang diteliti<br>2.sudut pandang pengkajian |
| 4 | Husnul Khotimah/UIN Maliki/2016 | Tinjauan Akad Ijarah Terhadap Sistem Bisnis Short Massage Service Broadcast | 1. jenis penelitian<br>2.sama-sama mengkaji bisnis online<br>3.Jenis Penelitian yang diguakan yaitu Normatif | 1.Objek yang diteliti<br>2.sudut pandang pengkajian |



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

## H. Sistematika Pembahasan

Dalam sistematika laporan, penulis membagi laporan dalam penulisan penelitian yang terdiri atas pembagian ke dalam bab-bab. Pada setiap babnya terdapat sub-sub bab untuk mempermudah pembahasan dan pemahaman. Sistematika pembahasan ini terdiri atas :

Bab Pertama: Pendahuluan

Dalam bab ini berisi pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah yang merupakan suatu pemaparan munculnya masalah yang berkaitan dengan status hukum jual beli *Account game Mobile Legend*, kemudian permasalahan tersebut dibuat dalam sebuah rumusan masalah : 1. Bagaimana mekanisme transaksi jual beli *account game online mobile legend?* 2. Bagaimana pelaksanaan jual beli *account game mobile legend* dilihat perspektif Fiqh Sayyid Sabiq dan hukum positif?

Bab Kedua: Kajian Pustaka

Bab ini terdiri dari konsep yang menjadi acuan analisis dalam penelitian. Di dalam bab ini menggambarkan secara umum permainan Game *Mobile Legend* serta mendeskripsikan tentang jual beli perspektif Sayyid Sabbiq di dalam kitab *Fiqhus Sunnah* dan UU No. 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen maupun buku-buku lainnya yang berkaitan dengan judul penelitian.



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Bab Ketiga : Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini menyajikan hasil penelitian dan pembahasan. Pada bab ini penulis menguraikan data-data yang telah diperoleh dari hasil penelitian literatur (membaca dan menelaah literatur) yang kemudian diedit, diklasifikasikan, diverifikasi, dan dianalisis untuk menjawab rumusan masalah yang telah penulis tetapkan.

Bab Keempat : Penutup

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan pada bab ini merupakan jawaban singkat atas rumusan masalah yang telah penulis tetapkan. Saran pada bab ini merupakan usulan atau anjuran kepada pihak-pihak terkait yang memiliki terhadap tema yang diteliti demi kemaslhatan umat, dan usulan atau anjuran untuk penelitian berikutnya di masa-masa mendatang



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# BAB II

# TINJAUAN PUSTAKA

## A. Gambaran Umum Tentang Game Online *Mobile Legend*

Game online adalah game atau permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet memungkinkan penggunanya untuk dapat berhubungan dengan pemainpemain lain yang mengakses game tersebut diwaktu yang sama. Game online pertama kali muncul kebanyakan adalah game-game simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan[25]. Game-game ini kemudian menjadi inspirasi game-game yang lain muncul dan berkembang. Suasana didalam game online dirancang sedemikian rupa menyerupai keadaan yang sebenarnya di dunia nyata. Salah satu bentuk game online yang menarik untuk diperbincangkan adalah Game online *Mobile Legends*

*Mobile Legends* adalah game bergenre MOBA (multiplayer online battle arena) yang sedang naik daun. Game ini dibuat oleh Moontoon dan secara resmi rilis di Play Store pada 14 Juli 2016. Game ini dapat dimainkan oleh siapapun pada *platform* Android atau iOS.

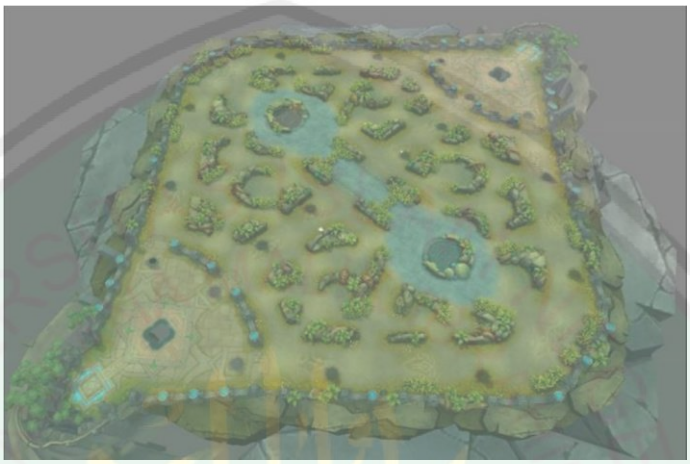
*Game* jenis *multiplayer online battle arena* (MOBA) ini berada di kategori 'populer' dan sempat menjadi peringkat pertama di *Play Store.*

[25]http://zhallzhall.wordpress.com/2008/03/25/perkembangan-dandampak-game onlinediindonesia/. diakses pada tanggal 10 November 2018



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Layaknya game MOBA pada umumnya, ada karakter-karakter yang tentunya menjadi favorit bagi setiap pemain, karena selain memiliki kemampuan yang luar biasa, juga lebih mudah digunakan.[26]



*Gambar 1 Map Mobile Legends .*

*Game* yang dirancang untuk *smartphone* ini memiliki aturan main yang berfokus pada salah-satu dari kedua tim yang berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, yaitu tiga jalur yang dikenal sebagai *top*, *middle* dan *bottom*, yang menghubungkan basis-basis. *Mobile Legends* ini dimainkan oleh 10 orang yang kemudian dibagi menjadi 2 tim, satu berwana biru dan yang lain berwarna merah. Kedua markas tim terpisah, markas tim pemain akan berada di pojok kiri bawah sementara markas tim lawan akan berada di pojok kanan atas. Ada tiga mode permainan yang dapat dipilih pemain. Pertama dan kedua adalah *classic* dan *ranked* yang mana terdapat 3 jalur untuk menuju markas lawan yang disebut

[26]img-cdn.mobilelegends.com/59b20b20394c9 diakses pada 11 November 2018



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

*lanes* seperti pada gambar 1.1. Sementara mode yang ketiga yaitu *brawl* hanya memiliki satu lane saja yaitu *lane* yang berada di tengah. Tujuan permainan ini yaitu menghancurkan *base* musuh. Tim pertama yang menchancurkan *base* musuh akan dinyatakan sebagai pemenang.

Kerjasama tim menjadi kunci di permainan ini. Setiap *hero* juga memiliki *skill* yang berbeda satu sama lain, karena itu memahami karakter dari *hero* yang digunakan menjadi hal yang sangat fundamental. Berikut ini adalah beberapa karakter *hero* yang terbaik dan sering digunakan oleh pecinta *Mobile Legend*:[27]

1. Fanny

   Fanny adalah salah satu *hero* favorit yang paling sering dipilih oleh para pemain *Mobile Legends*. Hal ini dikarenakan *hero* tersebut mempunyai tingkat mobilitas yang cukup tinggi. Kelebihan yang didapatkan dari *hero* ini tentu saja dapat melakukan *farming* di lane mana pun. Sebagai *hero* dengan tipe *Assasin*, jika pemain memang benar-benar pandai dalam mengontrol hero ini, maka Fanny dapat menjadi *hero* yang *killer* sejak permainan dimulai hingga permainan selesai.

2. Hayabusa

   Hayabusa adalah *hero Mobile Legends* dengan tipe *Assasin* Ninja. Selain Fanny, Hayabusa juga merupakan *hero* favorit kedua yang paling banyak dipilih oleh *gamers* di Indonesia. Karakter ini memiliki *skill* yang begitu

[27]https://jurnalapps.co.id/inilah-8-karakter-mobile-legends-terbaik-2017-12465, diakses 12 November 2018.



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

bagus, sehingga agak sulit untuk dikalahkan oleh lawan-lawannya. Selain itu, *hero* ini dapat melarikan diri atau menyerang musuh dengan cepat karena memiliki kemapuan lari yang cukup cepat. Selain itu, kemampuannya untuk berpindah dengan cepat adalah salah satu *skill* yang cukup menyebalkan bagi musuh, karena bisa digunakan untuk melarikan diri atau pun untuk menyerang.[28]

3. Natalia

Selain Fanny dan Hayabusa, salah satu *hero* favorit yang paling banyak digunakan oleh *gamers* adalah Natalia. Sebagai *hero* yang memiliki peran *Carry*, *hero* ini memiliki kemampuan pasif yang sangat mengerikan. *Skill* yang dimiliki oleh Natalia ini di antaranya adalah dapat berjalan tanpa terlihat musuh. Jika Natalia melakukan serangan pada saat tersebut, maka serangan pertama tersebut akan memberikan efek *silence* yang mengerikan bagi musuhnya. Terlebih, jika musuhnya tersebut adalah *hero* dengan *skill* aktif keempatnya. Kombo *skill* pada Natalia juga terbilang menyeramkan. Jika gamer bisa memanfaatkannya dengan begitu baik, maka ini akan menjadi *hero* yang *killer*.[29]

[28] https://jurnalapps.co.id/inilah-8-karakter-mobile-legends-terbaik-2017-12465,diakses12 November 2018

[29] https://jurnalapps.co.id/inilah-8-karakter-mobile-legends-terbaik-2017-12465,diakses12 November 2018



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

4. Freya

Salah satu *hero* yang direkomendasikan untuk dibeli adalah Freya. Jika *gamers* memang memiliki uang untuk membeli *diamond* pada game *Mobile Legends*, maka *hero* ini bisa dipertimbangkan untuk dibeli. *Hero* premium ini bisa dibilang salah satu *hero* terbaik yang bisa *gamers* gunakan. Hal ini dikarenakan kemampuan yang dimiliki Freya memang cukup mengerikan, yang mana dapat mengumpulkan musuh di satu tempat dan memberikan *stun* kepada musuh-musuhnya tersebut di satu tempat secara sekaligus. Ini tentu saja merupakan salah satu karakter yang dibutuhkan dalam sebuah tim *Mobile Legends*

5. Moskow

Merupakan *hero* baru yang belum lama ini ditambahkan oleh pengembang game *Mobile Legends*. *Hero* ini masuk ke dalam tipe *hero Marksman* dan bisa dibilang sebagai *hero imba* (*imbalance*, atau tidak seimbang) bagi mereka yang mampu memainkannya dengan sangat baik. Kemampuan yang dimiliki oleh Moskow sendiri adalah mengejar dan membunuh musuh dengan sangat luar biasa. Serangan yang diberikan kepada musuh pun terbilang sangat sakit dan memberi *damage* yang cukup besar. Terlebih lagi, *skill* yang dimiliki oleh Moskow ini memang sangat mengerikan karena bisa menembus sampai musuh yang ada di belakang targetnya

Sebenarnya selain dari *hero* yang sudah peneliti sebutkan di atas, masih banyak *hero* lain yang belum peneliti sebutkan, namun peneliti hanya ingin



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

menunjukkan *hero* yang populer dan sering digunakan oleh pemain *Mobile Legends.*

Selain itu juga dalam *Mobile Legend Bang Bang* terdapat sistem peringkat. Sistem peringkat tersebut jika diurutkan dari tingkat terendah hingga tertinggi. Sistem peringkat tersebut adalah sebagai berikut: *Warrior*, *Elite*, *Master*, *Grand Master*, *Epic*, *Legend*, *Mighty Legend*. Sebagian besar pemaian *Mobile Legend Bang Bang* menganggap bahwa peringkat adalah hal paling penting. Alasanya karena ketika seorang pemain memiliki peringkat yang tinggi, pemain tersebut dapat mempamerkan peringkatnya kepada sesama pemain *Mobile Legend Bang Bang* sehingga pemain yang lain beranggapan bahwa pemain tersebut adalah pemain profesional. Selain itu, ketika pemain *Mobile Legend Bang Bang* telah mencapai peringkat tinggi terdapat rasa puas tersendiri yang dirasakannya, dengan pencapaian yang didapat, mereka selanjutnya menawarkan akun *Mobile Legends* yang dimilikinya tersebut untuk diperjualbelikan karna sudah berada diperingkat tertinggi. Hal inilah yang menjadi daya tarik tersendiri bagi para penikmat game *Mobile Legends* tersebut.

## B. Sayyid Sabiq

### 1. Biografi Singkat Sayyid Sabiq

Sayyid Sabiq lahir di Istanha, Distrik Al-Bagur, Propinsi AlMunufiah, Mesir, pada tahun 1915. Beliau adalah ulama kontemporer dari Mesir yang memiliki reputasi internasional dibidang fikih dan dakwah Islam, terutama melalui karyanya yang monumental, Fiqh As-Sunnah



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

(fikih berdasarkan sunnah Nabi). Nama lengkapnya adalah Sayyid Sabiq Muhammad At-Tihamiy. Ia lahir dari pasangan keluarga terhormat, Sabiq Muhammad at-Tihamiy dan Husna Ali Azeb di desa Istanha (sekitar 60 km di utara Kairo), Mesir. At-Tihamiy adalah gelar keluarga yang menunjukkan daerah asal leluhurnya, Tihamah (dataran rendah semenanjung Arabia bagian barat). Silsilahnya berhubungan dengan khalifah ketiga, Utsman bin Affan. Mayoritas warga desa Istanha, termasuk keluarga Sayyid Sabiq sendiri, menganut mazhab Syafi'i.[30]

2. Pendidikan

Sesuai dengan tradisi keluarga Islam di Mesir pada masa itu. Sayyid Sabiq menerima pendidikan pertamanya pada Kuttab (tempat belajar pertama tajwid, tulis, baca dan hafal Al-Qur'an). Pada usia antara 10-11 tahun, ia telah menghafal Al-Qur'an dengan baik. Setelah itu, ia langsung memasuki perguruan Al-Azhar di Kairo dan disinilah ia menyelesaikan seluruh pendidikan formalnya mulai dari tingkat takhasus (kejuruan). Pada tingkat akhir ini ia memperoleh Asy-Syahadah AlAlimiyyah (1947), ijazah tertinggi di Universitas Al-Azhar. Ketika itu, kurang lebih sama dengan ijazah doktor.[31]

Sejak usia muda, Sayyid Sabiq dipercayakan untuk mengemban berbagai tugas dan jabatan, baik dalam bidang administrasi maupun akademi. Ia pernah bertugas sebagai guru pada Departemen Pendidikan dan

[30]Nina M. Armando, *Ensiklopedi Islam*, Jilid 8, (Jakarta: Ichtiar Baru Van Hoeve, 2005), 97
[31]Nina M. Armando, *Ensiklopedia Islam,* 98



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Pengajaran Mesir. Pada tahun 1955 ia menjadi direktur Lembaga Santunan Mesir di Mekah selama 2 tahun. Lembaga ini berfungsi menyalurkan santunan para dermawan Mesir untuk honorarium dan guru-guru Masjidilharam, pengadaan kiswah Ka'bah, dan bantuan kepada fakir-miskin serta berbagai bentuk bantuan sosial lainnya. la juga pernah menduduki berbagai jabatan pada Kementerian Wakaf Mesir. Di Unversitas Al-Azhar Kairo ia pernah menjadi anggota dewan dosen. Ia mendapat tugas di Universitas Al-Jam'iyyah Umm Al-Qura, Mekkah. Pada mulanya, ia menjadi dewan dosen, kemudian diangkat sebagai ketua Jurusan Peradilan Fakultas Syariah (1397-1400 H) dan direktur Pascasarjana Syariah (1400-1408 H). Sesudah itu, ia kembali menjadi anggota dewan dosen Fakultas Usuluddin dan, mengajar di tingkat pascasarjana. Sejak muda ia juga aktif berdakwah melalui ceramah di masjid-masjid pengajian khusus, radio, dan tulisan di media massa, Ceramahnya di radio dan tulisannya di media massa dapat dibaca dan dikaji.[32]

Sayyid Sabiq adalah seorang yang bebas berfikir, tidak mau terkotak-kotak dan memegangi pendapat seseorang tanpa alasan atau dalil yang benar, ia tidak puas dan selalu melakukan peyelidikan menyesuaikan hukum-hukum dengan Al-Qur'an dan Sunnah, hal inilah yang membuat pemikirannya selalu baru, segar dan orisinil.[33]

[32]Nina M. Armando, *Ensiklopedi Islam*, 101
[33]Sayyid Sabiq, *Fiqih Sunnah*, Mahyuddin Syaf, Jilid 1, (Bandung: PT. Al-Ma'arif, 1996), 22.



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

3. Guru – guru Sayyid Sabiq

Guru-guru Sayyid Sabiq antara lain adalah Syekh Mahmud Syaltut dan Syekh Tahir Ad-Dinari, keduanya dikenal sebagai ulama besar di Al-Azhar ketika itu. Ia juga belajar kepada Syekh Mahmud Khattab, pendiri Al-Jam'iyyah Asy Syar'iyyah Li Al-'Amilin Fi Al-Kitab Wa As-Sunnah (perhimpunan syari'at bagi bagi pengamal Al-Qur'an dan Sunnah Nabi). Aljam'iyyah ini bertujuan mengajak umat kembali mengamalkan Al-Qur'an dan Sunnah Nabi SAW tanpa terikat pada mazhab tertentu.[34]

4. Karya – karya Sayyid Sabiq

Adapun karya-karya Sayyid Sabiq berupa buku yang sebagiannya beredar di dunia Islam, termasuk di Indonesia, antara lain:

a. Al-Yahud fi Al-Qur'an (Yahudi dalam Al-Qur'an),
b. 'Anasir al-Quwwah fi al-lslam (Unsur-Unsur Dinamika dalam Islam),
c. Al-'Aqa'id Al-Islamiyyah (Akidah Islam),
d. Fiqh As-Sunnah (Fikih Berdasarkan Sunah Nabi),
e. Islamuna (Keislaman Kita),
f. Khasa'is Asy-Syari'ah Al-Islamiyyah wa Mumayyizatuha (Keistimewaan dan Ciri Syariat Islam).

Dari banyaknya karya tulis yang beliau hasilnya, itu menunjukkan bahwa Sayyid Sabiq adalah ulama' yang sangat produktif dan sangat memperhatikan ilmu pengetahuan. Sebagian dari buku-buku ini telah

[34]Nina M. Armando, *Ensiklopedi Islam*, 101



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

diterjemahkan ke bahasa asing, termasuk bahasa Indonesia. Namun, yang paling populer di antaranya adalah *Fiqh As-Sunnah*. Buku ini telah dicetak ulang oleh berbagai percetakan di Mesir, Arab Saudi, dan Libanon. Buku ini juga sudah diterjemahkan ke berbagai bahasa dunia, seperti Inggris, Perancis, Urdu, Turki, dan Indonesia.[35]

Fiqh Sunnah adalah buku yang pertama beliau tulis, yang dimulai pada tahun 1940. Juz pertama pada kitab ini merupakan riasalah dalam ukuran kecil dan hanya memuat fiqh Taharah. Pada mukadimahnya, diberi sambutan oleh Syaikh Hasan Al-Banna yang memuji *manhaj* (metode) Sayyid Sabiq dalam penulisan, cara penyajian yang bagus dan upayanya agar orang mencintai bukunya.

Banyak ulama yang memuji buku karangan beliau ini yang dinilai telah memenuhi hajat perpustakaan Islam akan Fiqh Sunnah yang dikaitkan dengan madzhab fiqh. Karena itu, mayoritas kalangan intelektual yang belum memiliki komitmen pada madzhab tertentu atau fanatik terhadapnya begitu antusias untuk membacanya. Jadilah bukunya tresebut sebagai sumber yang memudahkan mereka untuk merujuknya setiap mengalami kebuntuan dalam beberapa permasalahan fiqh.[36]

Buku itu kini sudah tersebar di seluruh pelosok dunia Islam dan dicetak sebagian orang tanpa seizin pengarangnya. Tetapi ada kalanya fanatisan

[35]Ismail Nawawi, *Fiqh Muamalah (Klasik dan Kontemporer),* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2012), 34

[36]Ismail Nawawi, *Fiqh Muamalah (Klasik dan Kontemporer),* 35



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

madzhab mengkritik buku Fiqh Sunnah dan menilainya menjadi jembatan ketidak "beragamaan."19 Sebagian ulama menilai Sayyid Sabiq bukanlah termasuk kepada "tidak bermadzhab" sekali pun beliau sendiri tidak berkomitmen pada madzhab tertentu. Alasannya, karena beliau tidak pernah mencela madzhab-madzhab fiqh yang ada dan tidak mengingkari keberadaannya.

Sebagai penghargaan atas sumbanganya di bidang dakwah pada tahun 1409 Hijriah / 1989 M ia memperoleh *Nut Al-Intiyaz Min At Tabaqah AlUla* (surat penghargaan tertinggi bagi ulama, kemudian, sebagai penghargaan atas sumbangannya dibidang fiqh dan kajian Islam, pada tahun 1414 H / 1994 M ia bersama beberapa ulama, pakar, dan ilmua tingkat internasional dianugerahi pula hadiah internasioanal Raja Faisal oleh Yayasan Raja Faisal di Riyad Arab Saudi.

5. Pendapat Sayyid Sabiq Tentang Jual Beli

a. Pengertian Jual Beli

Menurut Sayyid sabiq, dalam kitab Fiqh Sunnah menerangkan jual beli secara etimologi bahwa jual beli adalah saling menukar (pertukaran).[37] Sedangkan menurut istilah adalah: pertukaran harta tertentu dengan harta lain berdasarkan keridhaan antara keduanya. Atau dengan pengertian lain memindahkan hak milik dengan hak milik orang lain berdasarkan persetujuan dan hitungan materti[38].

[37]Sayyid Sabiq, *Fiqih Sunnah,* 120
[38]Sayyid Sabiq, *Fiqih Sunnah,* 121



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Jual beli sebagai sarana tolong-menolong antara sesama umat manusia mempunyai landasan yang kuat dalam Al Quran dan sunnah Rasulullah saw dan ijma`. Bagi mereka yang bergerak dibidang perdagangan atau transaksi jual beli, wajib untuk mengetahui hukum yang berkaitan dengan sah dan rusaknya transaksi jual beli tersebut. Tujuannya agar usaha uang dilakukan sah secara hukum dan terhindar dari hal yang tidak dibenarkan[39].

Banyak kaum muslimin yang lalai mempelajari hukum jual beli, melupakannya sehingga memakan barang haram apabila terdapat keuntungan dan usahanya meningkat. Sikap tersebut merupakan kesalahan fatal yang harus dicegah, agar semua kalangan yang bergerak pada usaha perdagangan mampu membedakan mana yang dibolehkan, berusaha dengan cara yang baik dan menghindari usaha yang *syubhat* semaksimal mungkin.

Dalam sebuah riwayat, suatu hari Umar bin Khattab melakukan pemeriksaan pasar, ia memukul sebagian pedagang dengan tongkat, seraya berkata, "*Tidak boleh seorang pun yang berdagang dipasar ini, kecuali mereka yang memahami hukum jual beli. Seandainya ia tidak mengetahui, maka dia akan memakan riba sadar atau tidak*"[40].

Jual beli juga merupakan suatu perbuatan tukar-menukar barang dengan barang, tanpa bertujuan mencari keuntungan. Hal ini karena

[39]Sayyid Sabiq, *Fiqih Sunnah,* 120
[40]Sayyid Sabiq, *Fiqih Sunnah,* 120



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

alasan orang menjual atau membeli barang adalah untuk suatu keperluan, tanpa menghiraukan untung ruginya. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa setiap perdagangan dapat dikatakan jual beli, tetapi tidak setiap jual beli dapat dikatakan perdagangan.[41]

Dalam melakukan jual beli, hal yang penting diperhatikan ialah mencari barang yang halal dengan jalan yang halal pula. Artinya, carilah barang yang halal untuk diperjual belikan atau diperdagangkan dengan cara yang sejujur-sejujurnya. Bersih dari segala sifat yang dapat merusak jual beli, seperti penipuan, pencurian, perampasan, riba, dan lain-lain[42].

Jika barang yang diperjual belikan tidak sesuai dengan yang tersebut diatas, artinya tidak mengindahkan peraturan-peraturan jual beli, perbuatan dan barang hasil jual beli yang dilakukan haram hukumnya, haram dipakai dan haram dimakan sebab tergolong perbuatan batil (tidak sah).

Yang termasuk perbuatan bathil adalah sebagai berikut :[43]

1) Pencurian (sirqah)
2) Penipuan (*Khid'ah*)
3) Perampasan (*Gasab*)
4) Makan riba (*Aklur riba*)

---

[41] Ahmad Asy-Syurbasi, *Sejarah dan Biografi Empat Madzhab,* (Semarang: Sinar Grafika Offset, 2004), 31
[42] Sulaiman Rasjid, *Fiqh Islam*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2004), 18
[43] Ibnu Mas'ud dan Zainal Abidin, *Fiqh Madhzhab Syafi`i Buku Ke-2 : Muamalat, Munakahat, Jinayah,* (Bandung: Pustaka Setia, 2007) 23



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

5) Pengkhianatan ( Khianat penggelapan)

6) Perjudian (*Maisir*)

7) Suapan (*Risywa*)

8) Berdusta (*Kizib*)

Semua hasil yang diperoleh dengan ke delapan cara tersebut, haram dimakan, dipakai, digunakan, dan dipergunakan.

b. Hukum Jual Beli

Hukum jual beli berdasarkan Al Quran, Sunnah dan *ijma* ulama. Dalil Al Quran adalah :

وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا

*"....Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba...."* [44]. Dalil Sunnah, Rasulullah saw bersabda:

عَمَلُ الرَّجُلِ بِيَدِهِ ، وَكُلُّ بَيْعٍ مَبْرُورٍ

"Penghasilan seseorang dari jerih payah tangannya sendiri dan setiap jual beli yang mabrur." (*HR. Ahmad*)

Berdasarkan ijma` ulama, jual beli dibolehkan dan telah dipraktekkan sejak masa Rasulullah hingga sekarang.[45]

c. Rukun dan Syarat Jual Beli

Jual beli mempunyai rukun dan syarat yang harus dipenuhi, sehingga jual beli itu dapat dikatakan sah oleh syara'. Yang dimaksud dengan syarat adalah hal yang wajib dikerjakan teapi bukan merupakan

[44] Q.S. Al-Baqarah : 275
[45] Sayyid Sabiq, *Fiqh Sunnah,* 121



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

bagian dari hal tersebut, tetapi merupakan pembuka dari hal tersebut. Sedangkan yang dimaksud dengan rukun adalah hal yang wajib dikerjakan dan merupakan bagian dari hakikat hal tersebut

Rukun jual beli menurut Sayyid Sabiq ada 3 macam, yaitu :

1) Akad (Ijab Kabul)

Transaksi jual beli dianggap sah apabila dilakukan dengan *ijab qabul,* kecuali barang-barang kecil yang hanya dengan *mua`thaah* (saling memberi) sesuai adat dan kebiasaan yang berlaku pada masyarakat tersebut. Tidak ada kata-kata khusus dalam pelaksanaan *ijab* dan *qabul,* karena ketentuannya tergantung pada akad sesuai dengan tujuan dan maknanya, bukan berdasarkan atas kata-kata dan bentuk kata tersebut.

Ketentuan akad tersebut mengharuskan adanya keridhaan (saling rela) dan diwujudkan dalam bentuk mengambil dan memberi, atau dengan cara lain yang dapat menunjukkan akan sikap ridha. Atau berdasarkan makna hak milik, seperti ucapan seorang penjual "aku jual, aku berikan, aku pindah hak milik ke kamu" atau, "ini menjadi milikmu" atau "berikan harganya" atau ucapan seorang pembeli "Aku ambil, aku terima, aku rela", atau "Tetapkan harganya"[46]

Dalam ungkapan akad ijab kabul ada beberapa syarat, yaitu sebagai berikut:

[46]Sayyid Sabiq, *Fiqh Sunnah*, 122



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

a) Kedua pelaku akad saling berhubungan dalam suatu tempat, tanpa terpisah yang dapat merusak.

b) Tercapai kesepakatanantara penjual dan pembeli yang menunjukkan adanya kerelaan atas barang yang dijual dan harganya. Andaikan kedua belah pihak tidak sepakat akan hal tersebut, maka akad jual beli dinyatakan tidak sah. Seperti penjual mengatakan, "Aku jual kepadamu baju ini seharga lima ribu" dan si pembeli mengatakan, "Saya terima barang tersebut dengan empat ribu", maka jual beli tersebut dinyatakan tidak sah. Karena tidak ada kesepakatan atau kesesuaian antara ijab dan qabul.

c) Ungkapan ijab dan qabul mesti menggunakan kata kerja lampau (*fi`il madhi)* seperti perkataan penjual, "Aku telah jual", dan perkataan pembeli "Aku telah terima" atau dengan menunjukkan masa sekarang (*fi`il mudhari`)* seperti, "Aku jual sekarang", Jika yang diinginkan untuk masa yang akan datang atau kata yang menunjukkan masa yang mendatang atau semisalnya, maka hal tersebut dinilai sebagai janji untuk melakukan akad. Dan janji untuk berakad tidak sah sebagai akad, karena penggunaan kata yang menunjukkan masa mendatang atau semisalnya tidak sah secara hukum sebagai akad[47].

[47]Sayyid Sabiq, *Fiqih Sunnah,* 122



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

2) Orang yang Berakad (Penjual dan Pembeli)

Bagi pelaku akad disyaratkan berakal, dan memiliki kemampuan memilih. Jadi akad orang gila, mabuk dan anak kecil tidak bisa dinyatakan sah. Jika penyakit gila yang dideritanya bersifat temporer(kadang sadar dan kadang gila), maka akad yang dilakukannya pada waktu sadar dinyatakan sah dan akad yang saat gila dianggap tidak sah. Dan anak kecil yang sudah mampu membedakan mana yang benar dan salah maka sah akadnya, namun tergantung izin walinya.[48]

3) Objek Jual Beli

Objek jual beli yang dimaksud disini adalah benda yang menjadi sebab terjadinya perjanjian jual beli. Benda yang dijadikan sebagai obyek jual beli haruslah memenuhi syarat-syarat sebagai berikut:[49]

a) Suci

Maksudnya adalah barang yang dijual bukanlah barang yang di haramkan dalam Islam, seperti jual beli anjing, khamr, bangkai, babi dan lainnya.

b) Bermanfaat

Pengertian barang yang dapat dimanfaatkan tentunya sangat relatif, sebab pada hakikatnya seluruh barang yang

[48]Sayyid Sabiq, *Fiqh Sunnah,* 123
[49]Sayyid Sabiq, *Fiqh Sunnah,* 124-131



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

dijadikan sebagai objek jual beli adalah merupakan barang yang dapat dimanfaatkan seperti untuk dikonsumsi (beras, buah-buahan, ikan, sayur-mayur, dan lain-lain), begitupun sesuatu yang keperluannya dapat bermanfaat seperti seekor anjing untuk berburu atau sesuatu yang dapat dimanfaatkan kulitnya seperti singa, ular dan lainnya.

c) Barang adalah milik sendiri atau diberikan izin oleh pemiliknya.

Maksudnya bahwa yang melakukan jual beli atas sesuatu barang adalah pemilik sah barang tersebut atau telah mendapat izin dari pemilik sah barang tersebut. Apabila transaksi jualbeli tersebut belum mendapat izin dari pihak pemilik barang tersebut, maka transaksi jual beli seperti itu dinamakan dengan *Bai` al-fudhuli.*

*Bai` al-fudhuli* adalah akad jual beli yang dilakukan oleh pihak ketiga tanpa mendapat izin dari pemiliknya, seperti suami yang menjual milik istrinya tanpa izin sang istri atau membelikkan sesuatu untuk istrinya tanpa izin pembelian darinya sebagai pemilik uang.[50]

Akad *Bai` al-fudhuli* dianggap sah akan tetapi keabsahan hukumnya tergantung izin pemilik sah atau wakilnya. Jika si

[50]Sayyid Sabiq, *Fiqh Sunnah,* 128



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

pemilik membolehkan, maka jual beli tersbut sah hukumnya, dan jika tidak dibolehkan maka akad menjadi batal.

d) Dapat Diserahkan

Maksudnya adalah barang tersebut dapat diserahkan oleh pelaku akad secara konkrit. Sesuatu yang tidak dapat diserahkan secara konkrit maka tidak sah hukumnya, seperti ikan yang berada dalam air, memperjualbelikan janin yang masih dalam kandungan induknya, atau jual beli burung yang sedang terbang dan tidak diketahui kapan kembali ke tempatnya.[51]

e) Barang Diketahui

Maksudnya adalah barang tersebut diketahui jenis, jumlah, dan sifatnya oleh kedua pihak. Jika barang tersebut tidak diketahui, maka jual beli dianggap tidak sah, karena mengandung unsur penipuan. Syarat barang diketahui cukup dengan mengetahui keberadaan barang tersebut sekalipun tanpa mengetahui jumlahnya, seperti pada transaksi berdasarkan taksiran atau perkiraan. Demikian juga harganya harus diketahui baik itu sifat, nilai pembayaran, jumlah maupun masanya.

Mengenai transaksi barang yang tidak ada di tempat akad, maka hukumnya boleh dengan syarat barang tersbut

[51]Sayyid Sabiq, *Fiqh Sunnah,* 129



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

diketahui dengan jelas klasifikasinya. Namun, apabila barang tersebut tidak sesuai dengan informasi yang telah diberikan, akad jual beli menjadi tidak sah, maka pihak yang melakukan akad dibolehkan memilih, menerima atau menolak sesyau dengan kesepakatan antara pihak pembeli dan penjual.[52]

## C. Perlindungan Konsumen

1. Pengertian Konsumen

Pengertian Konsumen Menurut UU Perlindungan Konsumen sesungguhnya dapat terbagi dalam tiga bagian, terdiri atas:

a. Konsumen dalam arti umum, yaitu pemakai, pengguna dan/atau pemanfaat barang dan/atau jasa untuk tujuan tertentu.
b. Konsumen antara, yaitu pemakai, pengguna dan/atau pemanfaat barang dan/atau jasa untuk diproduksi (produsen) menjadi barang /jasa lain atau untuk memperdagangkannya (distributor), dengan tujuan komersial. Konsumen antara ini sama dengan pelaku usaha; dan
c. Konsumen akhir, yaitu pemakai, pengguna dan/atau pemanfaat barang dan/atau jasa konsumen untuk memenuhi kebutuhan diri sendiri, keluarga atau rumah tangganya dan tidak untuk diperdagangkan kembali.

Sedangkan pengertian Konsumen Menurut pengertian Pasal 1 angka 2 UU PK, "Konsumen adalah setiap orang pemakai barang dan/atau jasa yang

[52]Sayyid Sabiq, *Fiqih Sunnah,* 131



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

tersedia dalam masyarakat, baik bagi kepentingan diri sendiri, keluarga, orang lain, maupun makhluk hidup lain.dan.tidak.untuk.diperdagangkan."

Jadi, Konsumen ialah orang yang memakai barang atau jasa guna untuk memenuhi keperluan dan kebutuhannya. Dalam ilmu ekonomi dapat dikelompokkan pada golongan besar suatu rumah tangga yaitu golongan Rumah Tangga Konsumsi (RTK), dan golongan Rumah Tangga Produksi (RTP).

2. Asas – Asas Perlindungan Konsumen

Berdasarkan UU Perlindungan Konsumen pasal 2, ada lima asas perlindungan konsumen :[53]

a. Asas Manfaat

Penyelenggaraan perlindungan konsumen harus memberikan manfaat sebesar- besarnya bagi kepentingankonsumen dan pelau usaha secara keseluruhan.

b. Asas Keadilan

Asas ini dimaksudkan agar partisipasi seluruh rakyat bias diwujudkan secara maksimal dan memberikan kesempatan kepada konsumen dan pelaku usaha untuk memperoleh haknya dan melaksanakan kewajibannya secara adil.

[53]Happy Susanto, *Hak-Hak Konsumen Jika Dirugikan*, (Jakarta: Visimedia, 2008), 4



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

c. Asas Keseimbangan

Asas ini dimaksudkan untuk memberikan keseimbangan antara kepentingan konsumen, pelaku usaha, dan pemerintah dalam arti material maupun spiritual.

d. Asas Keamanan dan Keselamatan Konsumen

Asas ini dimaksudkan untuk memberikan jaminan atas keamanan dan keselamatan kepada konsumen dalam penggunaan, pemakaian, dan pemanfaatan barang/jasa yang dikonsumsi atau digunakan.

e. Asas Kepastian Hukum

Asas ini dimaksudkan agar baik pelaku usaha maupun konsumen menaati hukum dan memperoleh keadilan dalam penyelenggaraan perlindungan konsumen, serta Negara menjamin kepastian hukum.

3. Hukum Perlindungan Konsumen

Perlindungan konsumen adalah perangkat yang diciptakan untuk melindungi dan terpenuhinya hak sebagai contoh para penjual diwajibkan menunjukka tanda harga sebagai tanda pemberitahuan kepada konsumen. Dengan kata lain, segala upaya yang menjamin adanya kepastian hukum untuk memberi perlindungan kepada konsumen.[54]

Menurut Undang- undang no.8 tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen:

a. Perlindungan Konsumen adalah segala upaya yang menjamin adanya kepastian hukum untuk memberi perlindungan kepada konsumen.

[54]Celina Tri Siwi Kristiyanti, *Hukum Perlindungan Konsumen*, 30



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

b. Konsumen adalah setiap orang pemakai barang dan atau jasa yang tersedia dalam masyarakat, baik bagi kepentingan diri sendiri, keluarga, orang lain maupun makhluk hidup lain dan tidak untuk diperdagangkan Pelaku usaha adalah setiap orang perseorangan taua badan usaha, baik yang berbentuk badan hukum maupun buka badan hukum yang didirikan dan berkedudukan atau melakukan kegiatan dalam wilayah hukum negara Republik Indonesia, baik sendiri maupun bersama- sama melalui perjanjian menyelenggaraka kegiatan usaha dalam berbagai bidang ekonomi.[55]

Perlindungan konsumen merupakan segala upaya yang menjamin adanya kepastian hukum untuk memberi perlindungan konsumen agar terwujudnya tujuan perlindungan konsumen di Indonesia Adanya Undang - undang Perlindungan Konsumen memberikan dampak ekonomi yang positif bagi dunia usaha, dunia usaha dipacu untuk meningkatkan kualitas/mutu produk barang dan jasa sehingga produknya memiliki keunggulan kompetitif di dalam dan luar negeri.

## D. Jual Beli menurut Undang - Undang RI Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

1. Pengertian Jual Beli menurut Hukum Positif

Aktivitas bisnis dengan teknologi internet disebut dengan *electronic commerce* dan saat ini dalam pengertian Bahasa Indonesia telah dikenal

[55]Undang-Undang No. 8 tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

dengan istilah perniagaan elektronik. Aktivitas *ecommerce* adalah suatu aktivitas perniagaan seperti layaknya perniagaan pada umumnya, hanya saja para pihak yang bertransaksi tidak bertemu secara fisik akan tetapi secara elektronik melalui media internet.[56]

Penjual memberikan penawaran terhadap barang-barang yang dimilikinya untuk dijual melalui media elektronik, yaitu internet denagn memasukkan penawaran tersebut dalam situs baik yang dikelola sendiri untuk melakukan perdagangan atau memasukkan dalam situs lain. Dalam menjelajah situs internet, pembeli layaknya orang yang belanja secara konvensional dengan melihat yang dipajang oleh setiap toko, kemudian melakukan transaksi jual beli dalam situs tersebut. [57]

Transaksi *e-commerce* melalui internet sebelum proses pembayaran dilakukan masing-masing pihak telah menyepakati mengenai jumlah dan jenis mata uang yang digunkan sebabai pembayaran atau harga serta metode pembayaran yang digunakan, seperti dengan kartu kredit. Pada saat kedua belah pihak mencapai kesepakatan, kemudian diiikuti dengan proses pembayaran yang melibatkan dua perantara atau wakil dari masing-masing pihak. Setelah pembayaran diterima kemudian diikuti dengan pengiriman barang yang sesuai dengan kesepaktan.[58] Selanjutnya, untuk mengatur seluruh kegiatan yang bersifat elektronik, maka lahirlah Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang ITE. UU ini berlaku untuk setiap orang

[56]Gemala Dewi, *Hukum Perikatan Islam di Indonesia,* (Jakarta: Prenada Media, 2005), 201
[57]Gemala Dewi, *Hukum Perikatan Islam di Indonesia,* 201
[58]Gemala Dewi, *Hukum Perikatan Islam di Indonesia,* 201



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

yang melakukan perbuatan hukum sebagaimana diatur dalam undang-undang ini, baik yang berada di wilayah hukum Indonesia maupun di luar wilayah hukum Indonesia, yang memiliki akibat hukum di wilayah hukum Indonesia dan/atau di luar wilayah hukum Indonesia dan merugikan kepentingan Indonesia. Secara umum, materi Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik dibagi menjadi dua bagian besar, yaitu pengaturan mengenai informasi dan transaksi elektronik dan pengaturan mengenai perbuatan yang dilarang

2. Syarat – syarat Transaksi Elektronik

Berdasarkan Undang-Undang RI Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik ini ada ketentuan-ketentuan dalam melakukan transaksi dan yang tidak diperbolehkan dalam bertransaksi. Transaksi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah transkasi jual beli. Adapun ketentuan dalam bertransaksi elektronik diantaranya pada Pasal 17 sampai dengan pasal 22, dengan perincian sebagai berikut:[59].

a. Penyelenggaraan Transaksi Elektronik dapat dilakukan dalam lingkup publik atau privat.
b. Para pihak yang melakukan Transaksi Elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat 1 wajib beritikad baik dalam melakukan interaksi dan atau pertukaran Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik selama transaksi berlangsung.

[59]Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaki Elektronik Pasal 17-22



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Mengenai paasal tentang penyelenggaraan transaksi elektronik akan diperinci sebagai berikut :

1) Transaksi elektronik yang dituanngkan kedalam kontrak elektronik mengikat para pihak.
2) Para pihak yang melakukan transaksi elektronik harus menggunakan sistem elektronik yang disepakati. Kecuali ditentukan lain oleh para pihak.
3) Pengirim dan penerima dapat melakukan transaksi elektronik sendiri, melalui pihak yang dikuasakan olehnya, atau melalui agen elektronik.
4) Jika dilakukan sendiri, segala akibat hukum dalam pelaksanaan Transaksi elektronik menjadi tanggungjawab para pihak yang bertransaksi, jika dilakukan melalui pemberi kuasa segala akibat hukum dalam pelaksanaan transaksi elektronik menjadi tanggung jawab pemberi kuasa.

3. Larangan dalam Transaksi Elektronik

Perbuatan yang dilarang dalam bertransaksi menurut UU RI No 11 Tahun 2008 tentang ITE disebutkan dalam pasal 27 sampai pasal 33, yaitu sebagai berikut:[60]

a. Mendistribusikan, mengirim, mentransmisikan, menyebarluaskan informasi atau dokumen elektronik yang bersifat melanggar kesusilaan,

[60]Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaki Elektronik Pasal 27-30



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

perjudian, penghinaan, pencemaran nama baik, pemerasan dan pengancaman.

b. Membuat berita bohong dan menyesatkan yang merugikan konsumen.

c. Menyebarkan informasi yang bisa menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan baik individu atau kelompok yang bersifat SARA (Suku, Agama, Ras dan Antar Golongan).

4. Asas – asas dalam Undang – undang RI No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Dalam undang-undang tersebut juga dijelaskan asas dibentuknya UU ITE yang terdapat pada Pasal 3 yang berbunyi "*Pemanfaatan teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik dilaksanakan berdasarkan asas kepastian hukum, manfaat, kehati-hatian, iktikad baik, dan kebebasan memilih teknologi atau netral teknologi*"[61]. Adapun penjelasannya sebagai berikut :

a. Asas kepastian hukum, berarti landasan hukum bagi pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik serta segala sesuatu yang mendukung penyelenggaraan yang mendapatkan pengakuan hukum didalam dan diluar pengadilan.

b. Asas manfaat, berarti asas bagi pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik diupayakan untuk mendukung proses berinformasi sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

[61]Undang-Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 3



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

c. Asas kehati-hatian, berarti landasan bagi pihak yang bersangkutan harus memperhatikan segenap aspek yang berpotensi mendatangkan kerugian, baik bagi dirinya maupun pihak lain dalam pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik.[62]

d. Asas kebebasan memilih teknologi atau netral teknologi, berarti asas pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik tidak terfokus pada pengguna teknologi tertentu sehingga dapat mengikuti perkembangan pada masa yang akan datang.

[62] Penjelasan Atas UU No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 3



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# BAB III

# PEMBAHASAN

## A. Mekanisme Jual Beli Account Mobile Legends

Praktek jual beli ini dilakukan menggunakan jaringan internet dengan adanya interaksi antara satu orang dengan lainnya untuk mencapai tujuan tertentu. Ketika seseorang ingin bermain game *Mobile Legends* ini maka terlebih dahulu membuat akun agar dapat masuk kepermainan tersebut. Jika sudah, maka pemain langsung dapat menikmati game tersebut.

Pemain akan mengendalikan satu *hero* dalam satu pertandingan. Pemain bisa memilih *hero* tersebut dari daftar *hero* yang dimiliki. *Hero* yang ada dapat dikategorikan menjadi beberapa kelompok yaitu *marksman, tank, support, fighter, mage,* dan *assassin.* Pada umumnya setiap *hero* memiliki satu *skill* pasif dan tiga *skill* aktif, kecuali "Zhask" yang mempunyai empat *skill* aktif. *Skill* aktif tersebut dapat dipilih satu setiap levelnya. Selama berjalannya permainan *hero* akan bertambah level seiring dengan bertambahnya *experience*. *Experience* ini diperoleh dengan membunuh pasukan musuh yang dikontrol computer yang disebut *minion* atau dengan membunuh *hero* lawan atau dengan membunuh monster yang berada di hutan. Selain level *gold* juga dibutuhkan untuk membeli senjata senjata yang dapat menambah *stat* dari *hero* digunakan sehingga *hero* menjadi lebih kuat.[63]

[63]https://www.mobilelegends.com/ diakses pada 3 Januari 2019.



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

*Gambar 2*

*Gameplay Mobile Legends*

Saat mulai permainan, *level hero* akan dimulai dari level 1 dan dapat terus bertambah hingga maksimal *level* 15[64]. Sebagian besar pemaian *Mobile Legend* menganggap bahwa peringkat adalah hal paling penting. Alasanya karena ketika seorang pemain memiliki peringkat yang tinggi, pemain tersebut dapat mempamerkan peringkatnya kepada sesama pemain *Mobile Legend Bang Bang* sehingga pemain yang lain beranggapan bahwa pemain tersebut adalah pemain profesional. Selain itu, ketika pemain *Mobile Legend Bang Bang* telah mencapai peringkat tinggi, terdapat rasa puas tersendiri yang dirasakannya. Namun seiring berjalannya waktu, peringkat tinggi yang telah dicapai dapat menghasilkan nilai ekonomis dengan cara menjual *acoount* yang dimilikinya kepada sesama pemain. Ada beberapa mekanisme yang dapat dilakukan oleh gamer untuk melakukan transaksi jual beli, antara lain :

[64]https://www.mobilelegends.com/ diakses pada 3 Januari 2019



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

*Pertama, transaksi tidak langsung.* Pemain menjual lewat jejaring sosial media,. Dalam praktiknya yang melakukan metode tersebut adalah *customer* (pembeli) yang tidak dengan wilayah yang sama dengan penjual. Cara ini dilakukan dengan mempromosikan *account* yang dimilikinya lewat berbagai sosial media yang ada seperi *facebook, instagram, twitter dan lain-lain.* Nantinya si penjual akan menscreenshoot tingkatan level yang dimiliknya sehingga calon pembeli tertarik untuk membelinya, si penjual tidak lupa mencantumkan kontak person yang dimilikinya agar nantinya calon pembeli dapat menghubunginya secara langsung.

Jual beli yang dilakukan oleh penjual dan pembeli ini secara *online.* Untuk penentuan harga ditetapkan melalui chatingan. Chatingan inilah yang dapat disebut sebagai akad jual beli yang dilakukan pemain satu dengan pemain lainnya melalui sosial media, baik itu percakapan melalui *facebook, instagram* atau lainnya. Jika sudah terjadi kesepakatan, maka pihak pembeli akan mentransfer uang kepada si penjual lalu si penjual akan mengirim alamat *account* dan *password* game *Mobile Legends.* Hanya saja dalam transaksi seperti ini ijab qabul tidak dilakukan secara langsung atau tidak dalam satu majlis, oleh karena itu model transaksi seperti ini biasanya sering terjadi penipuan yang dilakukan oleh orang yang tidak bertanggung jawab

*Kedua, transaksi langsung.* penjual dan pembeli bertemu secara langsung. Dalam proses inilah penentuan harga dapat dilakukan dalam satu majlis dan tidak ada halangan untuk terjadinya kejahatan seperti penipuan yang biasanya



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

terjadi. Cara ini terjadi apabila penjual dan pembeli tinggal dalam satu wilayah yang sama atau disebut juga dengan sistem *COD*.

Dalam bertransaksi untuk wilayah yang sama dengan penjual biasanya cenderung memilih transaksi langsung. Dimana pihak penjual dan pembeli bertemu langsung yang sebelumnya konfirmasi terlebih dahulu untuk tempat dan waktu, kemudian melakukan transaksi tersebut. Setelah melakukan tersebut, pihak penjual memberikan *account* dan *Password* dari akun tersebut.

Kenyataannya yang terjadi adalah para gamer lebih banyak menggunakan cara yang tidak bertemu secara langsung dengan alasan menghemat waktu dan lebih efisien dalam melakukan transaksi, karena tidak dapat dipungkiri bahwa cara ini dilakukan antara penjual dan pembeli tidak tinggal dalam satu wilayah yang sama. Namun dampak atau risiko yang akan terjadi adalah tentu rawan akan penipuan seperti yang telah penulis jelaskan diatas.

## B. Pelaksanaan Jual Beli Account Game Mobile Legend Dilihat dari Perspektif Sayyid Sabiq dan Hukum Positif

1. PerspektiF Sayyid Sabiq

Pada dasarnya Jual beli yang terjadi pada dunia maya tidak jauh berbeda dengan jual beli yang terjadi pada dunia nyata, yaitu adanya penjual, pembeli dan objek yang diperjualbelikan. Hanya saja yang membedakan adalah sistem transaksinya[65]. Dalam dunia nyata proses

[65]Haris Faulidi asnawi, *Transaksi Bisnis E-Commerce Perspektif Islam,* (Yogyakarta: Magistra Insania Press, 2004), 39



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

transaksi dilakukan secara langsung yaitu bertemunya antara penjual dan pembeli atau disebut juga dengan istilah *face to face,* berbeda dengan dunia maya proses transaksi dilakukan tanpa bertemu dan kebanyakan orang melakukan transaksi jual beli tanpa mengetahui objek yang diperjualbelikan tersebut baik atau tidak dalam artian sesuai dengan apa yang mereka lihat.

Jual beli ini dapat terjadi apabila seorang pemain telah mencapai level tertinggi dalam permainannya kemudian dapat diperjualbelikan kepada sesama pemain. Jual beli terjadi setelah ada kesepakatan antara para pihak yang mana kesepakatan itu didapat berdasarkan proses transaksi yang dilakukan melaui media chatingan. Chatingan inilah yang dapat disebut sebagai akad jual beli yang dilakukan pemain satu dengan pemain lainnya tanpa harus bertemu secara langsung. Media chatingan ini digunakan untuk penetapan harga dan kemudian melakukan pertemuan secara langsung atau juga memberikan nomor rekening tabungan dengan tujuan untuk mentransfer uang jual beli.

Jual beli sebagai sarana tolong-menolong antara sesama umat manusia mempunyai landasan yang kuat dalam Al Quran dan sunnah Rasulullah saw dan ijma`. Bagi mereka yang bergerak dibidang perdagangan atau transaksi jual beli, wajib untuk mengetahui hukum yang berkaitan dengan sah dan rusaknya transaksi jual beli tersebut. Tujuannya



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

agar usaha uang dilakukan sah secara hukum dan terhindar dari hal yang tidak dibenarkan[66].

Segala kegiatan yang berkaitan dengan aspek muamalah atau kemasyarakatan diperlukan adanya suatu aturan yang jelas, agar dalam melakukannya tidak ada kecurangan di antara pihak yang dapat merugikan orang lain. Dalam setiap transaksi kegiatan jual beli , dapat dikatakan sah atau tidaknya tergantung dari terpenuhinya rukun-rukun dan syarat-syarat transaksi tertsebut. Rukun dan syarat berarti tiang atau sandaran atau unsur yang merupakan bagian yang tak terpisahkan dari sutau perbuatan yang menentukan sah atau tidaknya perbuatan tersebut dan adanya atau tidak adanya sesuatu itu. Oleh karena itu, sangatlah penting untuk melihat apakah proses transaksi jual beli ini telah memenuhi rukun dan syarat-syarat yang telah ditetapkan

Terkait dengan rukun dan syaratnya, jual beli *account* ini tentu terdapat rukun dan syarat didalamnya. Namun apakah rukun dan syarat tersebut telah sesuai dengan syariat yang ada atau tidak. Apabila rukun dan syarat tersebut tidak terpenuhi maka transaksi jual beli yang dilakukan tidak sah. Hal inilah yang coba penulis analisis lebih jauh. Berbicara mengenai rukun jual beli, Sayyid Sabiq membagi kepada 3 bagian, yaitu:

a. Akad (Ijab Kabul)

Yang dimaksud dengan ijab kabul adalah Ucapan dari kedua pihak yang menyatakan keinginan kedua pihak. Ketentuan akad

[66]Sayyid Sabiq, *Fiqih Sunnah,* 120



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

tersebut mengharuskan adanya keridhaan (saling rela) dan diwujudkan dalam bentuk mengambil dan memberi, atau dengan cara lain yang dapat menunjukkan akan sikap ridha. Atau berdasarkan makna hak milik, seperti ucapan seorang penjual "aku jual, aku berikan, aku pindah hak milik ke kamu" atau, "ini menjadi milikmu" atau "berikan harganya" atau ucapan seorang pembeli "Aku ambil, aku terima, aku rela", atau "Tetapkan harganya"[67]

Hal ini dijelaskan dalam surah 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 bathil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama suka diantara kamu".*[68]

Ayat diatas merupakan sebuah ayat yang sangat umum dan berdimensi yang sangat luas dalam penerapan hak-hak konsumen (pembeli). Atas dasar ayat inilah muncul beberapa hukum-hukum fiqh muamalah yang terinci. Para ahli tafsir mengemukakan bahwa ungkapan "*Jangan makan hartamu diantar kamu"* mengandung suatu pengertian dimana hal itu mencakup larangan mengonsumi harta milik diri sendiri atau harta orang lain dengan cara yang bathil, dalam arti

[67]Sayyid Sabiq, *Fiqih Sunnah,* 122
[68]Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya,* 83



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

cara yang haram, cara yang tidak benar atau cara yang tidak dihalalkan syara`, seperti riba, paksaan, judi, dan penipuan. Kata "*Perniagaan"* secara bahasa berarti perbuatan tukar menukar atau jual beli karena perniagaan adalah cara tukar menukar yang paling umum. Kata "*Saling Ridha"* memberi implikasi bahwa suatu kegiatan jual-beli itu dilakukan dua pihak yang berakad, yang selanjutnya kedua belah pihak harus saling rela secara sempurna tanpa ada paksaan atau kekesalan yang terjadi.

Jual beli *account* ini dilakukan melaui media internet dengan menggunakan sosial media yang tersedia baik *facebook*, *instagram, maupun* media lainnya untuk melakukan transaksi. Setelah melakukan negosiasi berkaitan dengan besaran harga yang maka pembeli dapat bertemu secara langsung untuk membayarnya atau juga mentransfer sesuai dengan kesepakatan.

b. Orang Yang Berakad (Penjual dan Pembeli)

Setiap transaksi jual beli yang dilakukan tentu ada para pihak didalamnya yaitu penjual dan pembeli. Menurut Sayyid Sabiq bagi pelaku akad disyaratkan berakal, dan memiliki kemampuan memilih. Jadi akad orang gila, mabuk dan anak kecil tidak bisa dinyatakan sah[69]. Jika penyakit gila yang dideritanya bersifat temporer(kadang sadar dan kadang gila), maka akad yang dilakukannya pada waktu sadar dinyatakan sah dan akad yang saat gila dianggap tidak sah. Dan

[69]Sayyid Sabiq, *Fiqih Sunnah,* 123



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

anak kecil yang sudah mampu membedakan mana yang benar dan salah maka sah akadnya, namun tergantung izin walinya[70].

Jual beli *account* ini dilakukan tanpa ada batasan umur. Dalam artian mereka yamg memainkan game ini memiliki banyak kategori usia, baik anak-anak, remaja maupun orang dewasa. Sehingga proses jual beli ini bisa saja dilakukan oleh anak-anak yang mana tidak termasuk salah satu syarat jual beli yang ada. Dan tak jarang pula jual beli ini dilakukan oleh mereka yang sudah baligh, yaitu remaja keatas.

c. Objek

Yang dimaksud dengan obyek jual beli di sini adalah benda yang menjadi sebab terjadinya perjanjian jual beli. Menuru Sayyid Sabiq benda yang dijadikan sebagai obyek jual beli haruslah memenuhi syarat-syarat sebagai berikut:[71]

1) Suci

Maksudnya adalah barang yang dijual bukanlah barang yang di haramkan dalam Islam, seperti jual beli anjing, khamr, bangkai, babi dan lainnya. Adapun barang yang dapat disucikan, seperti baju yang terkena najis atau batu bata yang diolah dengan cairan najis, jual belinya sah karena ia dapat disucikan. Jadi barang yang diperjual belikan haruslah barang yang dianggap suci oleh syara'. Berbeda dengan jual beli *account* yang tidak diketahui apakah

[70]Sayyid Sabiq, *Fiqih Sunnah,* 123
[71]Sayyid Sabiq, *Fiqih Sunnah,* 124-131



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

barangnya ini termsuk kategori suci atau tidak, hal ini dikarenakan yang diperjualbelikan berupa *account* yang bersifat maya sehingga tidak bisa diketahui kesucian barang tersebut.

2) Bermanfaat

Pengertian barang yang dapat dimanfaatkan tentunya sangat relatif, sebab pada hakikatnya seluruh barang yang dijadikan sebagai obyek jual beli adalah merupakan barang yang dapat dimanfaatkan, seperti untuk dikonsumsi (seperti beras, buah-buahan, ikan, sayur-mayur dan lain-lain), dinikmati keindahannya (seperti hiasan rumah, bunga-bunga dan lain-lain), dinikmati suaranya (seperti radio, televisi dan lain-lain) serta dipergunakan untuk keperluan yang bermanfaat seperti membeli seekor anjing untuk berburu.

Jual beli *account* ini objek yang diperjualbelikan tentu memiliki manfaat. Hanya saja kemanfaatan itu untuk sebagian orang saja atau dengan kata lain kemanfaatan itu hanya dimiliki oleh mereka pengguna game tersebut, sementara untuk masyarakat luas objek yang diperjualbelikan tidak begitu bermanfaat.

3) Barang adalah milik sendiri atau diberikan izin oleh pemiliknya

Maksudnya bahwa yang melakukan jual beli atas sesuatu barang adalah pemilik sah barang tersebut atau telah mendapat izin dari pemilik sah barang tersebut. Apabila transaksi jualbeli



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

tersebut belum mendapat izin dari pihak pemilik barang tersebut, maka transaksi jual beli seperti itu dinamakan dengan *Bai` al-fudhuli.*

*Bai` al-fudhuli* adalah akad jual beli yang dilakukan oleh pihak ketiga tanpa mendapat izin dari pemiliknya, seperti suami yang menjual milik istrinya tanpa izin sang istri atau membelikkan sesuatu untuk istrinya tanpa izin pembelian darinya sebagai pemilik uang.[72]

Akad *Bai` al-fudhuli* dianggap sah akan tetapi keabsahan hukumnya tergantung izin pemilik sah atau wakilnya. Jika si pemilik membolehkan, maka jual beli tersbut sah hukumnya, dan jika tidak dibolehkan maka akad menjadi batal.

Jual beli game ini berupa *account*, yang mana *account* ini adakalanya milik sendiri orang yang melakukan akad dan adakalanya juga *account* tersebut milik orang lain yang telah mendapat kuasa dari si pemilik untuk kemudian di perjualbelikan kepada sesama pemain.

4) Dapat diserahkan

Maksudnya adalah barang tersebut dapat diserahkan oleh pelaku akad secara konkrit. Sesuatu yang tidak dapat diserahkan secara konkrit maka tidak sah hukumnya, seperti ikan yang berada dalam air, memperjualbelikan janin yang masih dalam kandungan

[72]Sayyid Sabiq, *Fiqh Sunnah,* 128



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

induknya, atau jual beli burung yang sedang terbang dan tidak diketahui kapan kembali ke tempatnya.[73]

Jual beli *account* game ini barang yang diperjualbelikan tidak berwujud tetapi dapat diserah terimakan. Namun adakalanya pembeli dapat melihat secara langsung *level hero* yang dimiliki si penjual. Hanya saja barang tersebut tidak dapat di sentuh oleh tangan karena barangnya bersifat *account* yang bersifat dunia maya.

5) Barang Diketahui

Maksudnya adalah barang tersebut diketahui jenis, jumlah, dan sifatnya oleh kedua pihak. Jika barang tersebut tidak diketahui, maka jual beli dianggap tidak sah, karena mengandung unsur penipuan. Syarat barang diketahui cukup dengan mengetahui keberadaan barang tersebut sekalipun tanpa mengetahui jumlahnya, seperti pada transaksi berdasarkan taksiran atau perkiraan. Demikian juga harganya harus diketahui baik itu sifat, nilai pembayaran, jumlah maupun masanya.

Mengenai transaksi barang yang tidak ada di tempat akad, maka hukumnya boleh dengan syarat barang tersbut diketahui dengan jelas klasifikasinya. Namun, apabila barang tersebut tidak sesuai dengan informasi yang telah diberikan, akad jual beli menjadi tidak sah, maka pihak yang melakukan akad dibolehkan

[73]Sayyid Sabiq, *Fiqh Sunnah,* 129



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

memilih, menerima atau menolak sesyau dengan kesepakatan antara pihak pembeli dan penjual.[74]

Jual beli *account* ini pembeli sudah mengetahui tingkat *level* yang dimiliki dalam akun si penjual sehingga pembeli tertarik untuk membelinya, hanya saja perlu kehati-hatian dalam membeli jika tidak ketemunya para pihak, bisa jadi ketika pembeli mentransfer uang yang sesuai kesepatan, si penjual memberikan alamat *account* yang tidak sesuai dengan kesepakatan awal.

Jika ditinjau dari rukun dan syarat yang ditawarkan oleh Sayyid sabiq diatas, sistem jual beli *account* ini semua rukunnya dapat terpenuhi, yaitu adanya akad, para pihak, dan objeknya. Tetapi dari segi syaratnya, praktek jual beli *account* ini menurut Sayyid Sabiq bisa dikatakan tidak sah/batal, karena barang yang diperjualbelikan masih dapat dipertanyakan keabsahannya.

2. Perspektif Hukum Positif

Berdasarkan jual beli dalam perspektif Sayyid Sabiq yang telah dijabarkan diatas dan mekanisme jual beli *Account* maka dapat dianalisis dalam perpekstif UU ITE terdapat beberapa hal yang sesuai dengan ketentuan UU ITE, yaitu:

a. Penyelenggaraan Transaksi Elektronik dapat dilakukan dalam ruanglingkup publik maupun privat[75]

[74]Sayyid Sabiq, *Fiqih Sunnah,* 131
[75]Undang No 11 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 17 ayat 1



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Hal ini menyatakan bahwa jual beli *account* game *Mobile Legends* ini bisa dilakukan dalam hukum publik atau privat di Indonesia. Hal tersebut dimaksudkan bila terjadi kesalahan pada pihak-pihak yang bersangkutan maka proses hukumnya bisa dilakukan pada ruang lingkup publik atau privat.

b. Para pihak yang melakukan transaksi elektronik wajib beritikad baik dalam melakukan transaksi dan/atau pertukaran informasi. Elektronik dan/atau dokumen elektronik selama transaksi berlangsung.[76]

Jual beli *account game Mobile Legends* ini apabila melalui via online sah selama para pihak beritikad baik dalam melaksanakan kewajiban dan haknya masing-masing. Karena jika tidak, maka dalam jual beli tersebut tidak sesuai dengan UU ITE karena akan berdampak kerugian oleh salah satu pihak.

Dalam penyelenggaraan jual beli *account game Mobile Legends* ini via online menurut UU ITE, sebagai berikut :

a. Transaksi Elektronik dituangkan kedalam kontrak Elektronik mengikat para pihak.[77]

Kontrak elektronik adalah perjanjian para pihak yang dibuat melalui sistem elektronik. Perjanjian tersebut dibuat setelah terjadi negosiasi dalam sistem elektroni. Hal ini bertujuan untuk mengikat para pihak dalam proses transaksi elektronik. Dalam jual beli *account*

[76]Undang No 11 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 17 ayat 2
[77]Undang No 11 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 18 ayat 1



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

*Mobile Legends* ini berlangsung antara penjual dan pembeli yang terikat dalam kontrak elektronik. Setelah para pihak menyelesaikan transaksi tersebut maka kontrak elektronik tersebut sudah selesai.

Jual beli *account Mobile Legends* ini para pihak sudah melakukan negosiasi baik lewat sms ataupun lewat sosial media lainnya. Hal tersebut sudah sesuai dengan peraturan perundangundangan yang berlaku.

b. Para pihak yang melakukan transaksi elektronik harus menggunakan sistem elektronik yang disepakati.[78]

Penjual dan pembeli *account Mobile Legends* melakukan proses jualbeli sesuai dengan yang disepakati, dimulai dari negosiasi lewat media yang ada, lalu kesepakatan harga, transfer dana hingga memberikan *account* dan password kepada pembeli.

c. Penjual atau pembeli dapat melakukan transaksi elektronik sendiri melalui pihak yang dikuasakan olehnya atau melalui agen elektronik.[79]

Untuk jual beli *account* ini adakalanya langsung penjual dan pembeli dan adakalanya pula diwakilkan, maka segala akibat hukum dalam pelaksanaan elektronik akan ditanggung sendiri dalam dan pemberi kuasa. Apabila diserahkan pada agen elekronik atau pihak

[78]Undang No 11 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 19
[79]Undang No 11 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 21 ayat 1



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ketiga maka akibat hukumnya akan ditanggung oleh agen elektronik tersebut.

Namun menurut UU No 11 Tahun 2008 Tentang ITE dalam jual beli *account Mobile Legend* ini dapat dikatakan menyalahi aturan perundang-undangan apabila terjadi beberapa hal sebagai berikut

a. Membuat cerita bohong yang menyesatkan yang merugikan konsumen yang bertransaksi elektronik.[80]

   Dalam jual beli *account Mobile Legends* ini terjadi suatu kerugian apabila penjual menawarkan akun yang akan diperjualbelikan dengan spesifikasi yang lengkap tapi palsu yang tidak dapat digunakan atau tidak dapat dimainkan ketika akun telah diterima si pembeli.

b. Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apapun memindahkan atau mentransfer informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik kepada sistem elektronik orang lain yang tidak berhak.[81]

   Jual beli *account Mobile Legends* ini pembeli dirugikan oleh penjual apabila *alamat email* dan *password* yang sudah diserahkan pada pembeli dalam dua hari transfer kembali ke ponsel penjual dan mengganti *password account* tersebut dengan *password* yang baru

[80]Undang No 11 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 28 ayat 1
[81]Undang No 11 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 32 ayat 1



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

tanpa sepengetahuan dari pemilik, otomatis pembeli sekaligus pemilik*account* ini tidak bisa menggunakannya lagi.

Berdasarkan pasal 17-22 undang – undang No 11 Tentang ITE diatas bahwasanya dalam transaksi jual beli *account* ini harus beritikad baik dalam melakukan interaksi dan atau pertukaran informasi dan atau dokumen elektronik selama transaksi berlangsung, setelah dianalisis dari penjelasan diatas maka secara umum dalan jual beli *account Mobile Legend* ini akan menimbulkan dampak-dampak, seperti dampak positif dan dampak negatif.

Dampak positif seperti bagi penjual sekaligus pada pecinta game *Mobile Legends* ini setelah bosen memainkan game para gammers bisa menjualnya dan menguntungkan dari segi ekonomis. Dampak negatif yang timbul dari jual beli *account* ini banyanknya pihak yang menyalahgunakan kepercayaan pihak lain untuk mengambil keuntungan pribadi dengan cara menipu, dampak negatif lain yaitu pembeli menghambur-hamburkan uang dengan membeli *account* game online tersebut.

Pemanfaatan teknologi informasi seharusnya dilakukan secara baik, bijaksana, bertanggungjawab, efektif, dan efisien agar dapat diperoleh manfaat yang sebesar-besarnya bagi masyarakat. Dengan demikian pada intinya jual beli *Account Mobile Legends* Via Online lebih banyak



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

memberikan dampak negatif dari pada dampak positifnya dan menimbulkan unsur kejahatan juga.

Unsur dalam *account game online* ini dapat dilindungi oleh Pasal 26 ayat (1) dan (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pada ayat (1) mengatur;

"*Kecuali ditentukan lain oleh Peraturan Perundangundangan, penggunaan setiap informasi melalui media elektronik yang menyangkut data pribadi seseorang harus dilakukan atas persetujuan Orang yang bersangkutan*."[82]

Sebagaimana yang diatur dalam ayat (1) dapat disimpulkan bahwa penggunaan suatu data pribadi dalam hal apapun selama melalui media elektronik dan tidak ada peraturan perundangn-undangan yang mengatur lain harus mendapatkan persetujuan dari orang yang memiliki data pribadi tersebut. Penjelasan umumnya tidak menjelaskan secara detail mengenai apa saja yang termasuk kedalam data pribadi, tetapi hanya menjelaskan bahwa dalam pemanfaatan teknologi informasi, perlindungan data pribadi merupakan salah satu bagian dari hak pribadi (*privacy rights*). Dalam Pasal 26 ayat (2) mengatur;

[82]Undang No 11 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 26 ayat 1



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

*"Setiap Orang yang dilanggar haknya sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dapat mengajukan gugatan atas kerugian yang ditimbulkan berdasarkan Undang-Undang ini."*[83]

Dengan kata lain ayat (2) mengatur apabila seseorang yang memiliki data pribadi dan data pribadi tersebut digunakan tanpa izin dalam hal apapun selama melalui media elektronik dan tidak ada peraturan perundang-undnagan yang mengatur lain sebagaimana diatur dalam ayat (1), maka orang yang dirugikan tersebut dapat mengajukan gugatan atas kerugian yang dialaminya.

Mengenai transaksi elektronik ini berhubungan juga dengan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen (selanjutnya disebut UUPK). Konsumen yang diperbincangkan dalam hal ini ialah setiap pengguna barang atau jasa untuk kebutuhan diri sendiri, keluarga atau rumah tangga, dan tidak untuk memproduksi barang/jasa lain atau memperdagangkannya kembali, adanya transaksi konsumen yang mana maksudnya ialah proses terjadinya peralihan pemilikan atau penikmatan barang atau jasa dari penyedia barang atau penyelenggara jasa kepada konsumen.[84]

Pada dasarnya UUPK sudah sangat efektif mengatur mengenai hak-hak konsumen, sehingga jika terdapat hal-hal yang melanggar hukum

[83]Undang No 11 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 26 ayat 2
[84]Az Nasution, *Konsumen dan Hukum*, (Pustaka Sinar Harapan, Jakarta, 1995), 37



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

yang dilakukan oleh pelaku usaha konsumen dapat menuntut haknya. Hanya saja pada jual beli secara transaksi elektronik pihak konsumen bersifat pasif dan pasrah akan kejadian yang menimpanya mengingat transaksi elektronik ini sangat sulit bagi konsumen ingin menuntut akan haknya. Hal ini di karenakan rendahnya kesadaran dan pengetahuan masyarakat konsumen, tidak mustahil dijadikan lahan bagi pelaku usaha dalam transaksi yang tidak mempunyai iktikad baik dalam menjalankan usaha, yaitu berprinsip mencari keuntungan yang sebesarbesarnya dengan memanfaatkan seefisien mungkin sumber daya yang ada.

Pasal 4 UUPK menyebutkan bahwa hak konsumen diantaranya;[85]

a. Hak untuk memilih barang dan/atau jasa serta mendapatkan barang dan/atau jasa tersebut sesuai dengan nilai tukar dan kondisi serta jaminan yang dijanjikan.

   Jual beli *account Mobile Legends* ini konsumen memiliki hak untuk memilih apakah akan membeli atau tidak, lalu mendapatkan barang tersebut apabila konsumen telah membayar sejumlah uang kepada penjual. Hanya saja jaminan dari barang tersebut bisa saja tidak didapatkan oleh konsumen karena tidak adanya iktikad baik dari sipenjual sehingga dapat menimbulkan kerugian bagi si konsumen.

b. Hak atas informasi yang benar, jelas, dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa;

[85] Undang No 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen Pasal 4



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Jual beli *account Mobile Legends* ini konsumen mendapatkan informasi yang benar dan jelas berkaitan dengan tingkatan level yang akan dijual hingga harga yang nantinya di sepakti oleh kedua belah pihak.

c. Hak untuk mendapatkan kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian, apabila barang dan/atau jasa yang diterima tidak sesuai dengan perjanjian atau tidak sebagaimana mestinya;

Jual beli yang berbasis *online* ini biasanya konsumen yang dirugikan apabila terjadi wanprestasi terhadap barang yang diterima tidak sesuai dengan perjanjiaan begitu pun dengan jual beli *account Mobile Legends* ini. Hal ini dikarenakan tidak adanya iktikad baik dari si penjual itu sendiri. Sehingga konsumen tidak mendapatkan haknya berupa kompensasi ataupun ganti rugi.

d. Hak untuk mendapatkan advokasi, perlindungan dan upaya penyelsaian sengketa perlindungan konsumen secara patut.

Apabila konsumen dirugikan, konsumen memiliki hak untuk melakukan pembelaan dan mendapatkan perlindungan. Hal itu tercantum dalam Pasal 45 ayat (2) UUPK menyatakan "*Penyelesaian sengketa konsumen dapat ditempuh melalui pengadilan atau diluar pengadilan berdasarkan pilihan suka rela yang bersengketa*"[86]

[86]Undang No 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen Pasal 45 ayat 2



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Pada setiap tahap diusahakan untuk menggunakan penyelesaian diluar pengadilan yaitu penyelsaian yang dilakukan para pihak dengan jalan damai tanpa melalui pengadilan.

Di sisi lain, kewajiban bagi pelaku usaha sesuai Pasal 7 UUPK diantaranya;[87]

1) Beritikad baik dalam melakukan kegiatan usahanya.

   Jual beli *account Mobile Legends* ini penjual dituntut untuk berlaku baik dalam melakukan proses transaksinya. Adakalanya penjual berlaku baik namun adakalanya juga penjual tidak beritikad baik sehingga merugikan konsumen.

2) Memberikan informasi yang benar, jelas dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa serta memberi penjelasan penggunaan, perbaikan dan pemeliharaan; memberi kompensasi,

   Jual beli *account Mobile Legends* ini sebenarnya penjual telah memberikan informasi yang benar dan jelas ketika hendak menjual *account Mobile Legend* ini. Hal ini dilakukan agar yang membacanya tertarik untuk membelinya.

[87]Undang No 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen Pasal 7



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

3) Ganti rugi dan/atau penggantian apabila barang dan/atau jasa yang diterima atau dimanfaatkan tidak sesuai dengan perjanjian.

Jual beli *account Mobile Legends* ini si penjual tidak menjamin akan memberikan ganti rugi apabila *account* yang akan dijual tersebut bermasalah atau tidak sesuai dengan spesifikasi diawal, hal ini terjadi apabila penjual dan pembeli bertransaksi scara jauh tanpa adanya pertemuan ataupun tidak saling kenalnya para pihak.

Lebih tegas lagi Pasal 8 UUPK melarang pelaku usaha untuk memperdagangkan barang/jasa yang tidak sesuai dengan janji yang dinyatakan dalam label, etiket, keterangan, iklan atau promosi penjualan barang dan/atau jasa tersebut. Berdasarkan pasal tersebut, ketidaksesuaian spesifikasi barang yang Anda terima dengan barang tertera dalam iklan/foto penawaran barang merupakan bentuk pelanggaran/larangan bagi pelaku usaha dalam memperdagangkan barang.

Dalam hal terjadinya kerugian pada konsumen ini tidak terlepas dari tanggung jawab pelaku usaha sebagaimana yang disebutkan dalam Pasal 19 ayat (1) UUPK menyatakan "*bahwa pelaku usaha bertanggung jawab memberikan ganti rugi atas kerusakan, pencemaran, dan/atau kerugian konsumen akibat mengkonsumsi barang dan/atau jasa yang dihasilkan atau*



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

*diperdaganggkan*"[88]. Dan Pasal 19 ayat (2) menyatakan "*ganti rugi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dapat berupa pengembalian uang atau penggantian barang dan/atau jasa yang sejenis atau setara nilainya, atau perawatan kesehatan dan/atau pemberian santunan yang sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku*".[89]

Pertanggung jawaban dalam transaksi jual beli melalui transaksi elektronik maka pelaku usaha tetap dapat dituntut pertanggungjawaban melalui pertanggungjawaban kontraktual *(contractual liability)* berkaitan dengan kerugian yang dialami oleh konsumen dan pertanggung jawaban produk *(product liability)* apabila ternyata produk yang ditawarkan oleh pelaku usaha cacat dan merugikan konsumen.

Pembeli dapat saja menggugat melalui badan penyelesaian sengketa konsumen atau mengajukan ke peradilan di tempat kedudukan konsumen. Karena tidak dapat ditempuh dengan cara damai maka pihak konsumen dapat menuntut pelaku usaha sebagaimana disebutkan dalam Pasal 23 UUPK menyatakan bahwa,"*Pelaku usaha yang menolak dan/atau tidak memberi tanggapan dan/atau tidak memenuhi ganti rugi atas tuntutan*

[88]Undang No 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen Pasal 19 ayat 1
[89]Undang-Undang No 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen Pasal 19 ayat 2



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

*konsumen sebagaimana dimaksud dalam Pasal 19 ayat (1), ayat (2), ayat (3) dan ayat (4), dapat digugat melalui badan penyelesaian sengketa konsumen atau mengajukan ke peradilan di tempat kedudukan konsumen*".[90]

Namun, ada beberapa hal yang mungkin akan menjadi kendala ketika konsumen jual beli melalui transaksi elektronik meminta pertangungjawaban yaitu perbedaan/ jarak antara pelaku usaha dengan konsumen, perbedaan hukum yang dipakai jika transaksi berbeda negara, kelemahan Undang-Undang dan kurangnya pengetahuan konsumen tentang perlindungan konsumen dan hambatan lain apabila diterapkannya klausula baku dalam kontrak dan perlunya pembuktian untuk menuntut pertanggungjawaban pelaku usaha.

Transaksi jual beli secara elektronik tidak menutup kemungkinan terjadinya wanprestasi yang dilakukan oleh salah satu pihak. Dalam Undang- Undang Perlindungan Konsumen penyelesaian sengketa konsumen diatur dalam Bab X yang terdiri dari 4 (empat) Pasal, mulai dari Pasal 45 sampai dengan Pasal 48, sedangkan dalam UU ITE penyelesaian sengketa di atur dalam

[90]Undang No 8 Tahun 1999 Tentang Perlindunga Konsumen Pasal 23



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Bab VIII yang terdiri dalam 2 (dua) Pasal, yaitu Pasal 38 dan Pasal 39.

Seseorang dianggap melakukan wanprestasi apabila telah memenuhi salah satu atau seluruh unsur wanprestasi. Apabila telah terjadi wanprestasi maka penyelesaian sengketa antara dua belah pihak dapat ditempuh dengan jalur damai di mana pihak yang sering melakukan kesalahan adalah pelaku usaha mengakui dan bertanggung jawab penuh atas kesalahan baik disengaja maupun tidak. Penyelesaian secara damai adalah penyelesaian yang dilakukan oleh kedua belah pihak tanpa melalui badan penyelesaian sengketa atau pengadilan dan tidak bertentangan dengan Undang-Undang.



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# BAB IV

# PENUTUP

## A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat beberapa kesimpulan dari penelitian Jual Beli *account Game Mobile Legends* Perspektif sayyid Sabiq dan Hukum Positif.

1. Transaksi jual beli yang dilakukan ada 2 cara, *pertama* Transaksi tidak langsung yakni dengan cara mempromosikan *acoount* yang dimilik ke sosial media. *Kedua,* Transaksi langsung yakni bertemunya para pihak secara langsung atau disebut juga COD.
2. Dalam Perspektif Sayyid Sabiq jual beli *account* ini mendekati haramnya transaksi jual beli dalam hukum Islam. Hal tersebut disebabkan ketidakjelasan objek transaksi jual beli sehingga tidak sesuai dengan syarat sahnya jual beli. Disamping itu juga transparansi yang kurang baik dari pihak penjual maupun pihak pembeli yang memberikan celah bagi salah satu pihak yang tidak memilik iktikad baik untuk melakukan wanprestasi sehingga mengakibatkan kerugian bagi salah satu pihak.

   Sedangkan menurut hukum positif yakni UU No 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen dan UU No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik bahwasanya jual beli seperti ini diperbolehkan selama tidak ada unsur penipuan dan tidak merugikan konsumen. Upaya hukum yang dapat dilakukan jika salah satu pihak



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

melakukan wanprestasi terdapat 2 jalur yang dapat ditempuh yaitu jalur litigasi (Pasal 38 UU ITE) melakukan gugatan ke Pengadilan Negeri dan jalur non litigasi yaitu melalui upaya musyawarah dan mediasi.

## B. Saran

Dari hasil analisis data dan berdasarkan kesimpulan diatas, maka perlu kiranya peneliti memberikan sejumlah saran sebagai berikut:

1. Jual beli adalah sesuatu yang diperbolehkan, hanya saja jangan sampai jual beli tersebut bersinggungan dengan sesuatu yang diharamkan, seperti riba, *gharar,* maupun *Maisir.*
2. Untuk para pihak kiranya untuk lebih bijak dalam menggunakan sosial media, dan teliti dalam membeli sesuatu yang berkaitan dengan media online guna untuk menghindari adanya penipuan dikemudian hari.



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

# DAFTAR PUSTAKA


**Kitab dan perundang-undangan**

Al-Qur'an Al Karim

Undang-undang No. 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen

Undang-Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

**Buku-buku**

Afandi,Yazid. *Fiqh Muamalah.* Yogyakarta: Logung Pustaka, 2009.

Armando, Nina M. *Ensiklopedi Islam*, Jilid 8. Jakarta: Ichtiar Baru Van Hoeve, 2005.

Asnawi, Haris Faulidi. *Transaksi Bisnis E-Commerce Perspektif Islam.* Yogyakarta: Magistra Insania Press, 2004.

Asy-Syurbasi, Ahmad. *Sejarah dan Biografi Empat Madzhab.* Semarang: Sinar Grafika Offset, 2004.

Departemen Agama RI. *Al-Quran dan Terjemahannya.* Jakarta: CV J-ART, 2005.

Dewi, Gemala. *Hukum Perikatan Islam di Indonesia.* Jakarta: Prenada Media, 2005.

Gulo,W. *Metodologi Penelitiam.* Jakarta: Grasindo, 2010.

Haroen, Nasrun. *Fiqh Muamalah.* Jakarta: Gaya Media Pratama, 2007.

Irwantoni. *Buku Daras: Ilmu Hukum Seri Pengantar Ilmu Hukum.* Bandar Lampung: Puskima Fakultas Ushuluddin, 2009.

Kasiram, Moh. *Metodologi Penelitian Kualitatif-Kuantitatif.* Malang: UIN-Maliki Press, 2010.




CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Mas'ud, Ibnu dan Zainal Abidin. *Fiqh Madhzhab Syafi`i Buku Ke-2 : Muamalat, Munakahat, Jinayah.* Bandung: Pustaka Setia, 2007.

Nasution, Az. *Konsumen dan Hukum*. Pustaka Sinar Harapan, Jakarta, 1995.

Nawawi, Ismail. *Fiqh Muamalah (Klasik dan Kontemporer).* Bogor: Ghalia Indonesia, 2012.

Rasjid, Sulaiman. *Fiqh Islam*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2004.

Sabiq, Sayyid. *Fiqih Sunnah.* Jakarta: Pena Pundi Aksara, 2006.

Sabiq, Sayyid. *Fiqih Sunnah*, *Mahyuddin Syaf, Jilid 1*. Bandung: PT. Al-Ma'arif, 1996.

Sunarso, Siswanto. *Hukum Informasi dan Transaksi Elektronik.* Jakarta: Rineka Cipta, 2009.

Susanto, Happy. *Hak-Hak Konsumen Jika Dirugikan*. Jakarta: Visimedia, 2008.

Tim Penyusun Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Fakultas Syariah. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang,* 2015.

Yunus, Mahmud. *Kamus Arab Indonesia.* Jakarta: PT Hidakarya, 1997.

**Jurnal/hasil peneliti**

Dewi, Elya Intan Kusuma. "*Bisnis Online Mavrodi Mondial MoneyBox (MMM) Dalam Pandangan Ulama MUI (Majelis Ulama Indonesia) Kota Malang". Skripsi.* Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2015.



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Ferdian, Rahmat Anwar. "*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli dengan Model Periklanan Website Tokobagus.com". Skripsi.* Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2013.

Fadlan,Nur. "*Kebebasan Jual Beli Kontrasepsi Secara Online Perspektif PP No 82 Tahun 2012 dan Sadd Adz-Dzari`ah". Skripsi.* Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2017.

Khotimah, Husnul. "*Tinjauan Akad Ijarah Terhadap Sistem Bisnis Short Massage Service Broadcast". Skripsi.* Malang: UIN Maliki,Malang, 2016.

**Website**

https://jurnalapps.co.id/inilah-8-karakter-mobile-legends-terbaik-2017-12465.

http://zhallzhall.wordpress.com/2008/03/25/perkembangan-dandampak-game onlinediindonesia/.

https://www.mobilelegends.com

img-cdn.mobilelegends.com/59b20b20394c9.

Nurhasanah, Hilyah. *Pengertian akun,* http://hilyahnh.blogspot.co.id/2011



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA

NOMOR 11 TAHUN 2008

TENTANG

INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK

BAB I

KETENTUAN UMUM

Pasal 1

(2). Transaksi Elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan Komputer, jaringan Komputer, dan/atau media elektronik lainnya

(17). Kontrak Elektronik adalah perjanjian para pihak yang dibuat melalui Sistem Elektronik

BAB V

TRANSAKSI ELEKTRONIK

Pasal 17

(1) Penyelenggaraan Transaksi Elektronik dapat dilakukan dalam lingkup publik ataupun privat.
(2) Para pihak yang melakukan Transaksi Elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat wajib beriktikad baik dalam melakukan interaksi dan/atau pertukaran Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik selama transaksi berlangsung.
(3) Ketentuan lebih lanjut mengenai penyelenggaraan Transaksi Elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diatur dengan Peraturan Pemerintah.

Pasal 18

(1) Transaksi Elektronik yang dituangkan ke dalam Kontrak Elektronik mengikat para pihak.
(2) Para pihak memiliki kewenangan untuk memilih hukum yang berlaku bagi Transaksi Elektronik internasional yang dibuatnya.
(3) Jika para pihak tidak melakukan pilihan hukum dalam Transaksi Elektronik internasional, hukum yang berlaku didasarkan pada asas Hukum Perdata Internasional
(4) Para pihak memiliki kewenangan untuk menetapkan forum pengadilan, arbitrase, atau lembaga penyelesaian sengketa alternatif lainnya yang berwenang menangani sengketa yang mungkin timbul dari Transaksi Elektronik internasional yang dibuatnya.
(5) Jika para pihak tidak melakukan pilihan forum sebagaimana. dimaksud pada ayat (4), penetapan kewenangan pengadilan, arbitrase, atau lembaga penyelesaian sengketa alternatif lainnya yang berwenang menangani sengketa yang mungkin timbul dari transaksi tersebut, didasarkan pada asas Hukum Perdata Internasional.

Pasal 19

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Para pihak yang melakukan Transaksi Elektronik harus menggunakan Sistem Elektronik yang disepakati.

Pasal 20

(1) Kecuali ditentukan lain oleh para pihak, Transaksi Elektronik terjadi pada saat penawaran transaksi yang dikirim Pengirim telah diterima dan disetujui Penerima.
(2) Persetujuan atas penawaran Transaksi Elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) harus dilakukan dengan pernyataan penerimaan secara elektronik.

Pasal 21

(1) Pengirim atau Penerima dapat melakukan Transaksi Elektronik sendiri, melalui pihak yang dikuasakan olehnya, atau melalui Agen Elektronik.
(2) Pihak yang bertanggung jawab atas segala akibat hukum dalam pelaksanaan Transaksi Elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diatur.sebagai berikut:
    a. jika dilakukan sendiri, segala akibat hukum dalam pelaksanaan Transaksi Elektronik menjadi tanggung jawab para pihak yang bertransaksi;
    b. jika dilakukan melalui pemberian kuasa, segala akibat hukum dalampelaksanaan Transaksi Elektronik menjadi tanggung jawab pemberi kuasa; atau
    c. jika dilakukan melalui Agen Elektronik, segala akibat hukum dalam pelaksanaan Transaksi Elektronik menjadi tanggung jawab penyelenggara Agen Elektronik.
(3) Jika kerugian Transaksi Elektronik disebabkan gagal beroperasinya Agen Elektronik akibat tindakan pihak ketiga secara langsung terhadap Sistem Elektronik, segala akibat hukum menjadi tanggung jawab penyelenggara Agen Elektronik
(4) Jika kerugian Transaksi Elektronik disebabkan gagal beroperasinya Agen Elektronik akibat kelalaian pihak pengguna jasa layanan, segala akibat hukum menjadi tanggung jawab, pengguna jasa layanan.
(5) Ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (2) tidak berlaku dalam hal dapat dibuktikan terjadinya keadaan memaksa, kesalahan, dan/atau kelalaian pihak pengguna Sistem Elektronik

Pasal 22

(1) Penyelenggara Agen Elektronik tertentu harus menyediakan fitur pada Agen Elektronik yang dioperasikannya yang memungkinkan penggunanya melakukan perubahan informasi yang masih dalam proses transaksi.
(2) Ketentuan lebih lanjut mengenai penyelenggara Agen Elektronik tertentu sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diatur dengan Peraturan Pemerintah.

Pasal 27

(1) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

(2) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.
(3) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik.
(4) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan pemerasan dan/atau pengancaman.

Pasal 28

(1) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik.
(2) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA).

Pasal 29

Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang berisi ancaman kekerasan atau menakut-nakuti yang ditujukan secara pribadi.

Pasal 30

(1) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau. Sistem Elektronik milik Orang lain dengan cara apa pun.
(2) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apa pun dengan tujuan untuk memperoleh Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik.
(3) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apa pun dengan melanggar, menerobos, melampaui, atau menjebol sistem pengamanan.

Pasal 32

(1) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apa pun mengubah, menambah, mengurangi, melakukan transmisi, merusak, menghilangkan, memindahkan, menyembunyikan suatu Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik milik Orang lain atau milik publik.
(2) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apa pun memindahkan atau mentransfer Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik kepada Sistem Elektronik Orang lain yang tidak berhak.
(3) Terhadap perbuatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) yang mengakibatkan terbukanya suatu Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang bersifat rahasia menjadi dapat diakses oleh publik dengan keutuhan data yang tidak sebagaimana mestinya.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

**UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA**

**NOMOR 8 TAHUN 1999**

**TENTANG**

**PERLINDUNGAN KONSUMEN**

Pasal 2

Perlindungan konsumen berasaskan manfaat, keadilan, keseimbangan, keamanan dan keselamatan konsumen, serta kepastian hukum.

Hak dan Kewajiban Konsumen

Pasal 4

Hak konsumen adalah:

(1) hak atas kenyamanan, keamanan dan keselamatan dalam mengkonsurnsi barang dan/atau jasa;
(2) hak untuk memilih barang dan/atau jasa serta mendapatkan barang dan/atau jasa tersebut sesuai dengan nilai tukar dan kondisi serta jaminan yang dijanjikan;
(3) hak atas informasi yang benar, jelas, dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa;
(4) hak untuk didengar pendapat dan keluhannya atas barang dan / atau jasa yang digunakan;
(5) hak untuk mendapatkan advokasi, perlindungan, dan upaya penyelesaian sengketa perlindungan konsumen secara patut;
(6) hak untuk mendapat pembinaan dan pendidikan konsumen;
(7) hak untuk diperlakukan atau dilayani secara benar dan jujur serta tidak diskriminatif;
(8) hak untuk mendapatkan komnpensasi, ganti rugi dan/atau penggantian, apabila barang dan/atau jasa yang diterima tidak sesuai dengan perjanjian atau tidak sebagaimana mestinya;
(9) hak-hak yang diatur dalam ketentuan peraturan perundang-undangan lainnya.

Pasal 7

Kewajiban pelaku usaha adalah:

(1) beritikad baik dalam melakukan kegiatan usahanya;
(2) memberikan informasi yang benar, jelas dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa serta memberi penjelasan pcnggunaan, perbaikan dan pemeliharaan;

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

(3) memperlakukan atau melayani konsumen secara benar dan jujur serta tidak diskriminatif;
(4) menjamin mutu barang dan/atau jasa yang diproduksi dan/atau diperdagangkan berdasarkan ketentuan standar mutu barang dan/atau jasa yang berlaku;
(5) memberi kesempatan kepada konsumen untuk menguji, dan/atau mencoba barang dan/atau jasa tertentu serta memberi jaminan dan/atau garansi atas barang yang dibuat dan/atau yang diperdagangkan;
(6) memberi kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian atas kerugian akibat penggunaan, pemakaian dan pemanfaatan barang dan/atau jasa yang diperdagangkan;
(7) memberi kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian apabila barang dan/atau jasa yang diterima atau dimanfaatkan tidak sesuai dengan perjanjian.

TANGGUNG JAWAB PELAKU USAHA

Pasal 19

(1) Pelaku usaha bertanggung jawab memberikan ganti rugi atas kerusakan, pencemaran, dan/atau kerugian konsumen akibat mengkonsumsi barang dan/atau jasa yang dihasilkan atau diperdagangkan.
(2) Ganti rugi sebagaimana dimaksud pada ayat 1 dapat berupa pengembalian uang atau penggantian barang dan/atau jasa yang sejenis atau setara nilainya, atau perawatan kesehatan dan/atau pemberian santunan yang sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
(3) Pemberian ganti rugi dilaksanakan dalam tenggang waktu 7 (tujuh) hari setelah tanggal transaksi.
(4) Pemberian ganti rugi sebagaimana dimaksud pada ayat 1 dan ayat 2 tidak menghapuskan kemungkinan adanya tuntutan pidana berdasarkan pembuktian lebih lanjut mengenai adanya unsur kesalahan.
(5) Ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat 1 dan ayat 2 tidak berlaku apabila pelaku usaha dapat membuktikan bahwa kesalahan tersebut merupakan kesalahan konsumen.

Pasal 23

Pelaku usaha yang menolak dan/atau tidak memberi tanggapan dan/atau tidak memenuhi ganti rugi atas tuntutan konsumen sebagaimana dimaksud dalam Pasal 19 ayat 1, ayat 2, ayat 3, dan ayat 4, dapat digugat melalui badan penyelesaian sengketa konsumen atau mengajukan ke badan peradilan di tempat kedudukan konsumen.

Pasal 45

(1) Setiap konsumen yang dirugikan dapat menggugat pelaku usaha melalui lembaga yang bertugas menyelesaikan sengketa antara konsumen dan pelaku usaha atau melalui peradilan yang berada di lingkungan peradilan umum.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

(2) Penyelesaian sengketa konsumen dapat ditempuh melalui pengadilan atau di luar pengadilan berdasarkan pilihan sukarela para pihak yang bersengketa.
(3) Penyelesaian sengketa di luar pengadilan sebagaimana dimaksud pada ayat 2 tidak menhilangkan tanggung jawab pidana sebagaimana diatur dalam Undang-undang.
(4) Apabila telah dipilih upaya penyelesaian sengketa konsumen di luar pengadilan, gugatan melalui pengadilan hanya dapat ditempuh apabila upaya tersebut dinyatakan tidak berhasil oleh salah satu pihak atau oleh para pihak yang, bersengketa.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

**INFORMASI PRIBADI**

| | |
|---|---|
| Nama | : Adieb Lazwar Irkhami |
| Tempat, Tanggal lahir | : Lamongan, 9 Maret 1994 |
| Alamat | : Jalan Perintis No. 73 Babat, Lamongan |
| Pekerjaan | : Mahasiswa |
| Jenis kelamin | : Laki-laki |
| Jurusan | : Hukum Bisnis Syariah |
| No. HP | : 081216384427 |
| Email | : lazuar11@gmail.com |

**PENDIDIKAN**

1. SDS Ar-Risalah Kediri
2. SMP Hidayatullah Surabaya
3. Pondok Modern Darussalam Gontor, Ponorogo-Jawa Timur
4. Universitas Islam Negri Maulana Malik Ibrahim Malang

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG