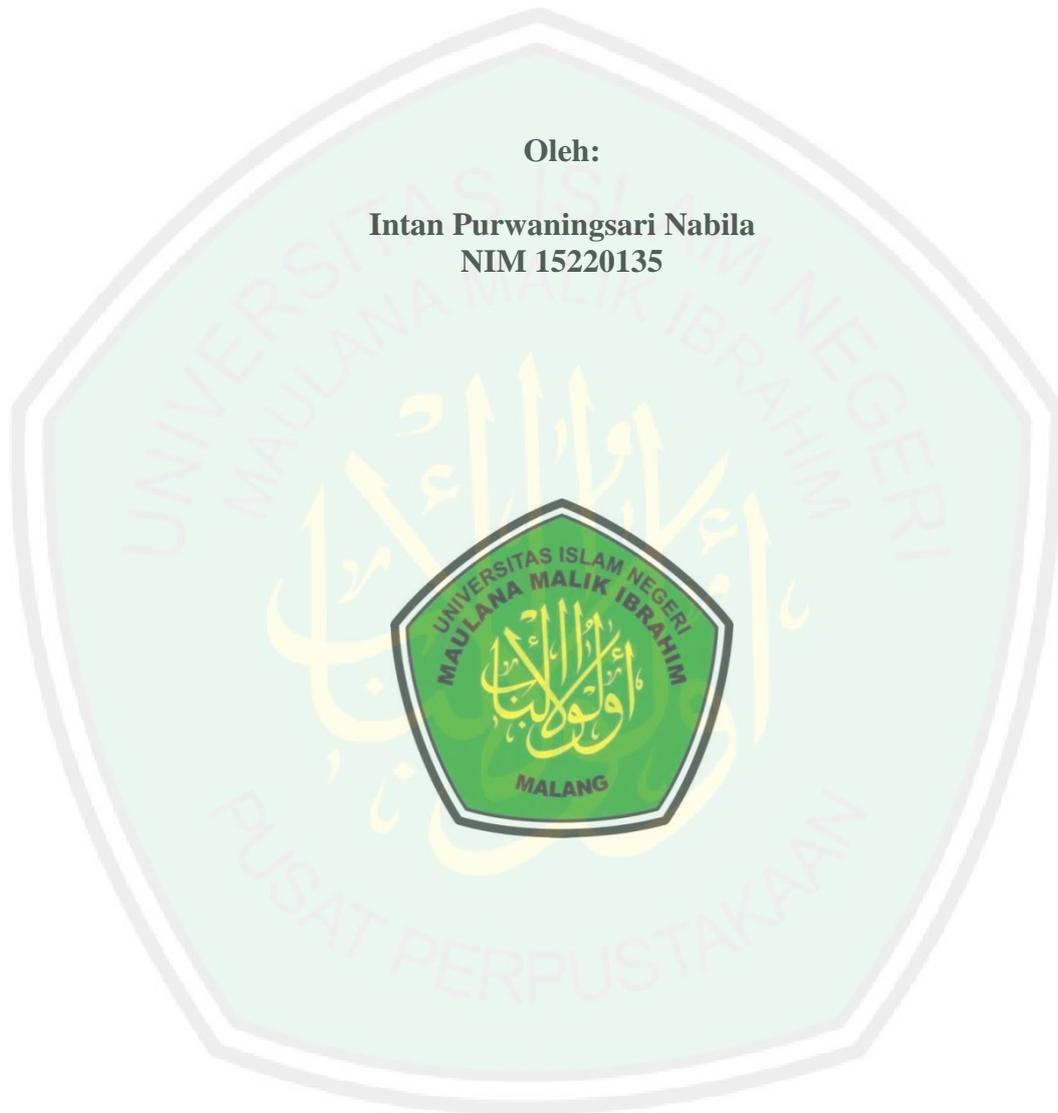


**JUAL BELI STIKER LINE OLEH *OFFICIAL ACCOUNT*
DI APLIKASI LINE
(PERSPEKTIF HUKUM ISLAM DAN HUKUM POSITIF)**

SKRIPSI

Oleh:

**Intan Purwaningsari Nabila
NIM 15220135**



**PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH
FAKULTAS SYARIAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2020**

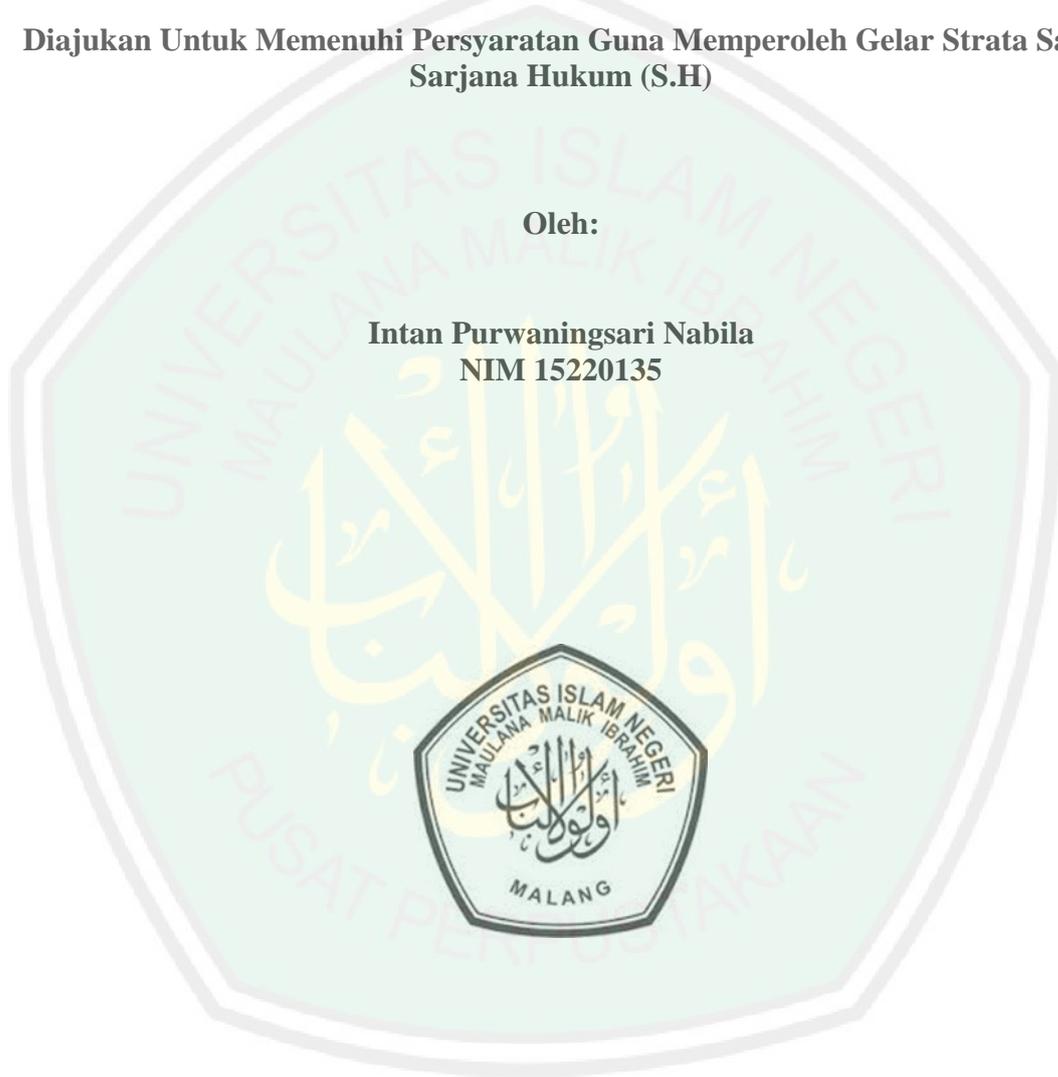
**JUAL BELI STIKER LINE OLEH *OFFICIAL ACCOUNT*
DI APLIKASI LINE
(MENURUT HUKUM ISLAM DAN HUKUM POSITIF)**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu
Sarjana Hukum (S.H)**

Oleh:

**Intan Purwaningsari Nabila
NIM 15220135**



**JURUSAN HUKUM EKONOMI SYARIAH
FAKULTAS SYARIAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2020**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Demi Allah SWT,

Dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab terhadap pengembangan keilmuan penulis menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

JUAL BELI STIKER LINE OLEH PIHAK KETIGA MELALUI *OFFICIAL ACCOUNT*

DI APLIKASI LINE (PERSPEKTIF HUKUM ISLAM DAN HUKUM POSITIF)

Benar-benar merupakan karya ilmiah yang disusun sendiri, bukan duplikat atau memindah data milik orang lain, kecuali yang di sebutkan dalam refrensi secara benar. Jika di kemudian hari terbukti disusun 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, 10 Desember 2019

Penulis,



Intan Purwaningsari Nabila

NIM. 15220188

HALAMAN PERSETUJUAN

Setelah membaca dan mengoreksi skripsi saudara Intan Purwaningsari Nabila, NIM 15220135, Jurusan Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan judul:

JUAL BELI STIKER LINE OLEH PIHAK KETIGA MELALUI *OFFICIAL ACCOUNT*

DI APLIKASI LINE

(PERSPEKTIF HUKUM ISLAM DAN HUKUM POSITIF)

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

Malang, 10 Desember 2019

Mengetahui,

Ketua Program Studi
Hukum Ekonomi Syariah


Dr. H. Fakhruddin, M.HI
NIP. 197408192000031002

Dosen Pembimbing,


Dr. Khoirul Hidayah, SH., MH.
NIP.197805242009122003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SYARIAH

Terakreditasi "A" SK BAN-PT Depdiknas Nomor : 157/BAN-PT/Ak-XVII/S/III/2013 (Al Ahwal Al Syakhshiyah)
Terakreditasi "B" SK BAN-PT Nomor : 021/BAN-PT/Ak-XIV/S1/III/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 : Intan Purwaningsari Nabila
NIM/Jurusan : 15220135/Hukum Ekonomi Syariah
Dosen Pembimbing : Dr. Khoirul Hidayah, SH., MH.
Judul Skripsi : Jual Beli Stiker Line oleh Pihak Ketiga Melalui *Official Account*
di Aplikasi Line (Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif)

No	Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	Paraf
1.	Selasa, 2 april 2019	Proposal Skripsi	
2.	Senin, 8 April 2019	ACC Proposal Skripsi	
3.	Senin, 15 April 2019	BAB I dan BAB II	
4.	Kamis, 24 Oktober 2019	BAB III dan BAB IV	
5.	Senin, 4 November 2019	Revisi BAB III dan BAB IV	
6.	Rabu, 20 November 2019	Revisi BAB III dan BAB IV	
7.	Senin, 2 Desember 2019	BAB V	
8.	Rabu, 4 Desember 2019	REVISI BAB V	
9.	Jumat, 6 Desember 2019	ABSTRAK	
10.	Selasa, 10 Desember 2019	ACC SKRIPSI	

Malang, 10 Desember 2019
Mengetahui
a.n Dekan
Ketua Program Studi Hukum Ekonomi
Syariah

Dr. Fakhruddin, M. H.I
NIP 197408192000031002

PENGESAHAN SKRIPSI

Dewan Penguji Skripsi saudara Intan Purwaningsari Nabila, NIM 15220135, mahasiswa Jurusan Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, dengan judul:

JUAL BELI STIKER LINE OLEH PIHAK KETIGA MELALUI *OFFICIAL ACCOUNT*

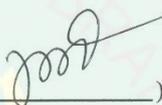
DI APLIKASI LINE

(PERSPEKTIF HUKUM ISLAM DAN HUKUM POSITIF)

Telah dinyatakan lulus dengan nilai A.

Dewan Penguji:

1. Dra. Jundiani, SH., MH.
NIP. 196104152000031001


(_____)
Ketua

2. Dr. Khoirul Hidayah, SH., MH.
NIP. 196509041999032001


(_____)
Sekretaris

3. Dr. Suwandi, M.H
NIP. 19610415200031001


(_____)
Penguji Utama

Malang, 10 Desember 2019

Dekan,



Dr. H. Syaifullah, S.H. M.Hum
NIP. 19651205200031001

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تُلْهِكُمْ أَمْوَالُكُمْ وَلَا أَوْلَادُكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ ۗ وَمَنْ يَفْعَلْ ذَلِكَ فَأُولَٰئِكَ هُمُ
الْخَاسِرُونَ

“Hai orang-orang yang beriman, janganlah harta-hartamu dan anak-anakmu melalaikan kamu dari mengingat Allah. Barangsiapa yang membuat demikian maka mereka itulah orang-orang yang rugi”.

(Q.S. Al Munafiqun ayat 9)



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamd li Allâhi Rabb al-‘Ālamîn, la Hawl wala Quwwat illa bi Allah al-‘Āliyy al-‘Ādhîm, dengan hanya rahmat-Mu serta hidayah-Nya penulisan skripsi yang berjudul **“JUAL BELI STIKER LINE OLEH OFFICIAL ACCOUNT DI APLIKASI LINE (MENURUT HUKUM ISLAM DAN HUKUM POSITIF)”** dapat diselesaikan. *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 syafaat dari beliau di akhirat kelak. Amin.

Dengan segala daya dan upaya serta bantuan, bimbingan maupun pengarahan dan hasil diskusi dari berbagai pihak dalam proses penulisan skripsi ini maka dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Abd. Haris, M.Ag, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. Saifullah, S.H,B M. Hum, selaku Dekan Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Fakhruddin, M.H.I, selaku Ketua Jurusan Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr, Suwandi, M.H, selaku Penguji Utama skripsi, Dra. Jundiani, S.H, M.Hum, selaku Ketua Penguji skripsi yang telah memberikan kritik yang membangun serta arahan dalam menyempurnakan kekurangan yang ada dalam penelitian penulis.
5. Dr. Khoirul Hidayah, S.H., M.H, selaku Dosen Pembimbing saya. Terimakasih saya haturkan atas waktu yang telah beliau limpahkan untuk bimbingan menyelesaikan penulisan skripsi ini.

6. Dr. Burhanuddin Susanto, S.HI, M.Hum, selaku dosen wali saya di Jurusan Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Terimakasih banyak penulis sampaikan kepada beliau yang telah memberikan motivasi selama menempuh perkuliahan.
7. Segenap Dosen Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah menyampaikan pengajaran, mendidik, membimbing, serta ilmunya dengan ikhlas. Semoga Allah SWT memberikan pahalanya yang sepadan kepada beliau semua.
8. Seluruh staf akademik fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Penulis ucapkan terimakasih atas partisipasinya dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Kepada kedua orang tua, yang senantiasa memberikan semangat, inspirasi, motivasi, kasih sayang, doa yang tak pernah putus untuk keberhasilan penulis hingga skripsi ini selesai dengan baik.
10. Terima kasih untuk teman-teman penulis yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terima kasih telah memberikan begitu banyak warna pengalaman hidup untuk penulis.

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 penulis sebagai manusia biasa yang tak pernah luput dari salah dan dosa, menyadari bahwasanya skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan.

Malang, 10 Desember 2020
Penulis,

Intan Purwaningsari Nabila
NIM. 15220135

PEDOMAN TRANSLITERASI

A. Umum

Transliterasi ialah pemindahalihan tulisan Arab ke dalam tulisan Indonesia (Latin), bukan terjemahan bahasa Arab ke dalam bahasa Indonesia. Termasuk dalam kategori ini ialah nama Arab dari bangsa Arab, sedangkan nama Arab dari bangsa selain Arab ditulis sebagaimana ejaan bahasa nasionalnya, atau sebagaimana yang tertulis dalam buku yang menjadi rujukan. Penulisan judul buku dalam *footnote* maupun daftar pustaka, tetap menggunakan ketentuan transliterasi ini.

Banyak pilihan dan ketentuan transliterasi yang dapat digunakan dalam penulisan karya ilmiah, baik yang berstandar 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 dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, tanggal 22 Januari 1998, No. 158/1987 dan 0543.b/U/1987, sebagaimana tertera dalam buku Pedoman Transliterasi Bahasa Arab (*A Guide Arabic Transliteration*), INIS Fellow 1992.

B. Konsonan

ا = Tidak dilambangkan	ض = dl
ب = b	ط = th
ت = t	ظ = dh
ث = ts	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
ش = sy	ه = h
ص = sh	ي = y

Hamzah (ء) yang sering dilambangkan dengan alif, apabila terletak di awal 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 lambang “ع”.

C. Vokal, Panjang dan Diftong

Setiap penulisan bahasa Arab dalam bentuk tulisan latin vokal *fathah* ditulis dengan “a”, *kasrah* dengan “i”, *dlommah* dengan “u”, sedangkan bacaan 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

Khusus 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, wawu dan ya’ setelah *fathah* ditulis dengan “aw” dan “ay”. Perhatikan contoh berikut:

Diftong (aw) = وو misalnya قول menjadi qawla

Diftong (ay) = وي misalnya خير menjadi khayrun

D. Ta’ marbûthah (ة)

Ta’ marbûthah ditransliterasikan dengan “ṭ” jika berada di tengah kalimat, tetapi apabila ta’ marbûthah tersebut berada di akhir kalimat, maka ditransliterasikan dengan menggunakan “h” misalnya الرسالة للمدرسة menjadi *al-risalaṭ li al-mudarrisah*, atau apabila berada di tengah-tengah kalimat yang terdiri dari susunan *mudlaf* dan *mudlaf ilayh*, maka ditransliterasikan dengan menggunakan t yang disambungkan dengan kalimat berikutnya, misalnya فى رحمة الله menjadi *fi rahmatillâh*.

E. Kata Sandang dan Lafdh al-Jalâlah

Kata sandang berupa “al” (ال) ditulis dengan huruf kecil, kecuali terletak di awal kalimat, sedangkan “al” dalam lafadh jalâlah yang berada di tengah-tengah kalimat yang disandarkan (*idhafah*) maka dihilangkan. Perhatikan contoh-contoh berikut ini:

1. Al-Imâm al-Bukhâriy mengatakan ...
2. Al-Bukhâriy dalam muqaddimah kitabnya menjelaskan ...
3. *Masyâ' Allâh kâna wa mâ lam yasya' lam yakun.*
4. *Billâh 'azza wa jalla.*

F. Nama dan Kata Arab Terindonesiakan

Pada prinsipnya setiap kata yang berasal dari bahasa Arab harus ditulis dengan menggunakan sistem transliterasi. Apabila kata tersebut merupakan nama Arab dari orang Indonesia atau bahasa Arab yang sudah terindonesiakan, tidak perlu ditulis dengan menggunakan sistem transliterasi. Perhatikan contoh berikut:

“...Abdurrahman Wahid, mantan Presiden RI keempat, dan Amin Rais, mantan Ketua MPR pada masa yang sama, telah melakukan kesepakatan untuk menghapuskan nepotisme, kolusi dan korupsi dari muka bumi Indonesia, dengan salah satu caranya melalui pengintensifan salat di berbagai kantor pemerintahan, namun ...”

Perhatikan penulisan nama “Abdurrahman Wahid,” “Amin Rais” dan kata “salat” ditulis dengan menggunakan tata cara penulisan bahasa Indonesia yang disesuaikan dengan penulisan namanya. Kata-kata tersebut sekalipun berasal dari bahasa Arab, namun ia berupa nama dan orang Indonesia dan terindonesiakan, untuk itu tidak ditulis dengan cara “Abd al-Rahmân Wahîd,” “Amîn Raîs,” dan bukan ditulis dengan “shalât.”

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN SKRIPSI.....	vi
MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI	x
DAFTAR ISI	xiii
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian	9
E. Definisi Operasional.....	10
F. Sistematika Penulisan	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
A. Penelitian Terdahulu	12
B. Kajian Teori	19
1. Media Sosial.....	19
2. LINE.....	22
3. Jual beli	26
4. Jual beli online	35
5. Hak Cipta Menurut Hukum Islam.....	36
6. Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik	37
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Jenis Penelitian.....	38
B. Pendekatan Penelitian	38
C. Lokasi Penelitian	39
D. Sumber dan jenis data	39
E. Metode Pengumpulan Data	40

F. Metode Pengolahan Data.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
A. Deskripsi obyek penelitian.....	43
B. Praktik Jual Beli Stiker LINE oleh <i>Official Account</i> di Aplikasi LINE ditinjau Berdasarkan Perspektif Hukum Islam	47
1. Transaksi jual beli stiker dari sudut pandang pembeli	49
2. Tansaksi jual beli stiker dari sudut pandang penjual.....	51
C. Analisis Praktik Sistem Jual Beli Stiker LINE oleh <i>Official Account</i> Berdasarkan Perspektif Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.....	61
BAB V PENUTUP	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....	71



ABSTRAK

Intan Purwaningsari Nabila, 15220135, **Jual Beli Stiker Line Oleh Pihak Ketiga Melalui *Official Account* Di Aplikasi Line (Menurut Hukum Islam Dan Hukum Positif)**. Skripsi. Jurusan Hukum Bisnis Syariah, Fakultas Syariah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Dosen Pembimbing: Dr. Khoirul Hidayah, SH., MH.

Kata Kunci: Jual Beli, *Official Account*, Stiker LINE,

Jual beli merupakan salah satu hal yang sangat digemari oleh masyarakat saat ini. Hal tersebut diatur dalam Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik yang salah satunya jual beli stiker LINE melalui *official account*. Jual beli stiker LINE melalui *official account* merupakan jual beli yang dilakukan oleh pihak ketiga. Fokus masalah dalam penelitian ini pada 1) jual beli stiker LINE oleh *official account* di aplikasi LINE ditinjau berdasarkan perspektif hukum Islam? 2) sistem jual beli stiker LINE oleh *official account* ditinjau berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik?

Penelitian ini adalah penelitian yuridis empiris, dengan pendekatan yuridis sosiologis. Pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan cara melakukan wawancara. Wawancara dilakukan di media sosial yaitu aplikasi LINE melalui *official account*. Kemudian analisis data yang dilakukan secara kualitatif.

Dengan demikian hasil dari penelitian yang diperoleh dilapangan dapat disimpulkan dari Fatwa Majelis Ulama Indonesia Tentang Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual. Setiap pelanggaran terhadap HKI, memakai, menjual menyediakan, memperbanyak, menjiplak, memalsukan, membajak HKI milik orang lain dengan tanpa hak merupakan kezaliman dan hukumnya adalah *haram*. Untuk pelaksanaan jual beli stiker LINE oleh *official account* melanggar aturan dalam Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik. Disebutkan bahwa jual beli stiker LINE oleh *official account* merupakan perbuatan yang dilarang dikarenakan pihak *official account* tidak mempunyai izin atau hak terhadap jual beli stiker LINE tersebut. Pihak *official account* terdapat menggandakan koin yang nantinya akan dijual kembali dalam bentuk stiker LINE oleh sebab jual beli stiker tersebut merupakan tindakan yang illegal dan hal tersebut adalah hal yang dilarang.

Sebaiknya disini pihak LINE lebih sering melakukan himbuan kepada para pengguna line agar para pengguna tersebut dapat mengurangi tarnsaksi pembelian stiker LINE dipihak ketiga. Sebaiknya para pengguna LINE mengurangi pembelian di *official account* atau pihak ketiga. Dan lebih membeli stiker LINE di LINE store maka hal tersebut dapat mengurangi kerugian yang dialami oleh LINE store.

ABSTRACT

Nabila, Intan Purwaningsari, 15220135, Buying and Selling Line Stickers by third parties through an official account in the application line (according to Islamic law and positive law). Thesis. Sharia Business Law Department, Sharia Faculty, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang, Advisor: Dr. Khoirul Hidayah, SH., MH.

Keywords: Buy and Sell, Official Accounts, LINE Stickers,

Buying and selling is one thing that is very popular with society today. This is regulated in the Electronic Information and Transaction Law, one of which is buying and selling LINE stickers through an official account. Buying and selling LINE stickers through an official account is a sale and purchase made by a third party. The focus of the problem in this study is on 1) buying and selling LINE stickers by an official account on the LINE application is reviewed based on the perspective of Islamic law? 2) the system of buying and selling LINE stickers by an official account is reviewed according to Law Number 11 Year 2008 Regarding Information and Electronic Transactions?

This research is an empirical juridical research, with a sociological juridical approach. Data collection is done by conducting interviews. Interviews were conducted on social media, namely the LINE application through an official account. Then the data analysis is done qualitatively.

Thus the results of the research obtained in the field can be concluded from the Indonesian Ulema Council Fatwa Number: 1 / MUNAS VII / MUI / 5/2005 Concerning Protection of Intellectual Property Rights (IPR). Every form of violation of IPR, using, selling, distributing, providing, multiplying, tracing, falsifying, hijacking IPR of other people without rights is tyranny and the law is haram. For the official sale and purchase of LINE stickers, the account violates the rules in the Information and Electronic Transaction Law. It is stated that buying and selling LINE stickers by an official account is prohibited because the official account does not have permission or rights to buy or sell the LINE sticker. The official account is there to duplicate coins which will be resold in the form of LINE stickers because buying and selling stickers is illegal.

It is better for LINE parties to appeal to line users more often so that these users can reduce the transaction of purchasing LINE stickers on third parties. LINE users should reduce purchases on official accounts or third parties. And more buying LINE stickers at the LINE store can reduce the losses suffered by the LINE store.

الملخص

شراء وبيع ملصقات الخط من قبل أطراف ثالثة من خلال حساب رسمي في خط التطبيق (وفقًا للشريعة الإسلامية والقانون الإيجابي). أطروحة. قسم الشريعة التجارية ، كلية الشريعة ، جامعة مولانا مالك إبراهيم الحكومية الإسلامية في مالانج ، المستشار: د. خوارول هداية ، ش. م.

كلمات البحث: البيع والشراء ، الحسابات الرسمية ، ملصقات الخط ،

يتم تنظيم هذا في قانون المعلومات. البيع والشراء هو شيء يحظى بشعبية كبيرة في المجتمع اليوم بيع وشراء. من خلال حساب رسمي LINE والمعاملات الإلكترونية ، أحدها هو شراء وبيع ملصقات ينصب تركيز. من خلال حساب رسمي هو عملية بيع وشراء تتم بواسطة طرف ثالث LINE ملصقات LINE من خلال حساب رسمي على تطبيق LINE المشكلة في هذه الدراسة على (1) شراء وبيع ملصقات تتم مراجعته استنادًا إلى منظور الشريعة الإسلامية؟ من خلال حساب رسمي وفقًا للقانون رقم 11 لعام LINE تتم مراجعة نظام بيع وشراء ملصقات (2) 2008 فيما يتعلق بالمعلومات والمعاملات الإلكترونية؟

يتم جمع البيانات عن طريق إجراء. هذا البحث هو بحث قانوني تجريبي ، مع نهج قانوني اجتماعي من خلال حساب LINE أجريت المقابلات على وسائل التواصل الاجتماعي ، أي تطبيق. المقابلات. ثم يتم تحليل البيانات نوعيًا. رسمي.

وبالتالي ، يمكن استنتاج نتائج البحث الذي تم الحصول عليه في هذا المجال من فتوى مجلس إن أي انتهاك لحقوق الملكية الفكرية ، أو العلماء الإندونيسي لحماية حقوق الملكية الفكرية استخدام ، أو بيع ، أو ضرب ، أو تتبع ، أو تزوير ، أو اختطاف ، أو انتهاك حقوق الملكية الفكرية LINE بالنسبة لبيع وشراء ملصقات. الخاصة بشخص آخر دون حقوق ، هو طغيان ، والقانون حرام ويذكر أن. بشكل رسمي ، ينتهك الحساب القواعد الواردة في قانون المعلومات والمعاملات الإلكترونية من خلال حساب رسمي محظور لأن الحساب الرسمي ليس لديه إذن أو LINE شراء وبيع ملصقات الحساب الرسمي موجود لتكرار العملات المعدنية التي سيتم إعادة. LINE حقوق لشراء أو بيع ملصق لأن بيع وشراء الملصقات غير قانوني ويحظر LINE بيعها في شكل ملصقات

أن تناشد المستخدمين المتصلين على نحو أكثر تواترًا حتى يتمكن هؤلاء LINE من الأفضل للأطراف LINE يجب على مستخدمي. على أطراف ثالثة LINE المستخدمون من تقليل معاملات شراء ملصقات LINE والمزيد من شراء ملصقات. تقليل عمليات الشراء على الحسابات الرسمية أو الجهات الخارجية LINE يمكن أن يقلل من الخسائر التي تكبدها متجر LINE في متجر

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Diera modern yang semakin maju seperti saat ini, perkembangan teknologi sangatlah berpengaruh dan menjadi bagian yang sangatlah penting bagi kelangsungan hidup sehari-harinya. Semakin bertambahnya teknologi dan informasi yang begitu cepat saat ini, keberadaan media sosial yang digunakan dalam komunikasi untuk penyebar pesan serta informasi terhadap suatu produk yang dijual perusahaan merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari hidup kita dalam memenuhi kebutuhan kita saat ini yang sangatlah haus akan informasi dan hiburan.

Jual beli *online* sudah tidak asing lagi saat ini, jual beli *online* menjadi hal yang lumrah dan sangat dibutuhkan oleh masyarakat umum karena jual beli tersebut dianggap sebagai sarana untuk melakukan transaksi dengan cepat dan mudah. Melalui media *online* tersebut memungkinkan seorang mudah untuk berinteraksi, berkomunikasi, bahkan melakukan perdagang dengan orang dari segala penjuru dunia.

Penggunaan internet tersebut menyebabkan terbentuknya sebuah arena baru yang lazim disebut dengan dunia maya atau media sosial. Disini, setiap individu memiliki hak untuk berhubungan dengan individu yang lain tanpa ada batasan apapun yang menghalanginya, dalam kata lain media sosial dapat menghubungkan seluruh masyarakat digital atau mereka yang sering menggunakan internet dalam aktivitas kehidupan sehari-hari.

Pengertian informasi sendiri adalah hasil pemrosesan data yang diperoleh dari setiap elemen sistem tersebut menjadi bentuk yang mudah dipahami dan

merupakan pengetahuan yang relevan dan dibutuhkan oleh setiap orang untuk menambah pemahaman terhadap fakta-fakta yang ada. Menurut R.Mcleod sistem informasi merupakan sistem yang mempunyai kemampuan untuk mengumpulkan informasi dari semua sumber dan menggunakan berbagai media untuk menampilkan informasi. Sistem informasi adalah suatu sistem didalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat menajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang di perlukan.

Perdagangan elektronik atau transaksi elektronik atau yang disebut juga dengan *e-commerce*, adalah penggunaan jaringan komunikasi dan komputer untuk melaksanakan proses bisnis, pandangan populer dari *e-commerce* adalah pengguna internet dan komputer dengan *browser web* untuk membeli dan menjual produk. Menurut Shely Cashman *e-commerce* merupakan transaksi bisnis yang terjadi dalam jaringan elektronik, seperti internet, dan memiliki cara untuk membayar barang-barang atau jasa yang mereka beli, dapat berpartisipasi dalam *e-commerce*.

Didalam Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik pengertian Informasi Elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, *electronic data interchange (EDI)*, surat elektronik (*elektronik mail*), telegram, teleks, telecopy atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya. Disebut juga didalam Pasal 1

ayat (2) Transaksi elektronik itu sendiri memiliki arti perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan atau media elektronik lainnya.

Dalam internet terdapat beberapa media sosial atau aplikasi yang terdapat fitur stiker. Pengertian stiker itu sendiri adalah suatu tampilan berupa gambar maupun tulisan-tulisan atau kata-kata yang didalamnya terdapat tuturan yang ditujukan bagi pembaca. Menurut kamus besar bahasa indonesia stiker adalah lembaran kertas kecil atau plastik yang ditempel, atau ilustrasi yang bisa digunakan dalam media sosial seperti *emoticon*. Kegunaan stiker sendiri yaitu memberikan informasi melalui tuturan yang terkandung didalamnya. Stiker juga merupakan salah satu media komunikasi yang banyak digunakan dalam berkomunikasi pasif.

Aplikasi media sosial yang salah satunya yaitu LINE, para pengguna aplikasi LINE saat ini lebih fokus kepada jumlah stiker yang dimilikinya. Aplikasi LINE sendiri adalah sebuah aplikasi pengirim pesan instan gratis yang dapat digunakan pada berbagai platform seperti telpon cerdas, tablet dan komputer. Aplikasi LINE difungsikan menggunakan jaringan internet sehingga pengguna LINE dapat melakukan aktivitas seperti mengirim teks, mengirim gambar, video, pesan suara, dan lain-lain. Aplikasi LINE sendiri diklaim sebagai aplikasi pengirim pesan instan terlaris diempat puluh dua negara. Pengguna aplikasi LINE tersebut berlomba-lomba untuk menggunakan stiker yang dapat diperjual belikan dengan harga murah dan mendapat koin yang banyak. Fenomena tersebut lagi-lagi menjadi peluang para pelaku bisnis untuk

mendapatkan sejumlah keuntungan, yaitu dengan cara menjual stiker LINE secara ilegal di *official account*.

Stiker LINE adalah gambar secara grafis yang disediakan dalam berbagai pose untuk memberi nuansa yang berbeda ketika pengguna LINE sedang berinteraksi didunia maya. Stiker dalam aplikasi LINE mempunyai peran yang cukup penting dalam kelancaran untuk bertukar informasi, dimana aplikasi LINE menyediakan karakter stiker berdasarkan emosi-emosi yang biasa dialami dalam kehidupan sehari-hari. Dari emosi tersebut LINE mampu menggabungkannya dengan karakter yang menarik sehingga pengekspresian lebih tepat dari penggunaanya saat melakukan obrolan dengan media *chatting*.

Stiker lebih mampu menggambarkan sebuah ekspresi dari penggunanya, kelebihan dari fitur stiker LINE ini adalah ukuran yang relatif besar, menampilkan seluruh anggota tubuh beserta background dan lengkap, sehingga fitur stiker LINE ini mampu menyajikan sebuah gambar yang terasa sangat mewakili dari emosi yang di alami oleh pengguna. Oleh sebab itu aplikasi LINE ini sangat digemari oleh kalangan masyarakat.

Untuk menarik konsumen para penyedia jasa stiker LINE biasanya menawarkan promo-promo menarik dengan potongan harga yang relatif murah, sebagai contoh untuk dua ratus lima puluh coin bisa dijual dengan lima belas ribu sampai dengan delapan belas ribu rupiah. Untuk proses pembelian stiker LINE tersebut pembeli dapat mentransfer uang melalui bank ke nomor rekening yang sudah diberikan oleh penjual, bisa juga pembayaran melalui pulsa. Setelah ada kesepakatan bersama si pembeli mengirimkan stiker berupa link yang

diinginkan atau yang ingin dibeli selanjutnya si penjual akan mengirim stiker melalui pesan chatting atau berupa hadiah atau *gift*.

Dalam transaksinya penjual stiker LINE tersebut tidak memberi adanya keterbukaan atau kejujuran terhadap konsumen dan didalam jual beli stiker LINE tersebut terdapat unsur-unsur yang masih ilegal atau ketidak jelasan. sehingga dapat menimbulkan unsur spekulasi. Berdasarkan observasi awal, bahwa jika pihak LINE mengetahui adanya penjualan stiker LINE tersebut pihak LINE bisa sewaktu-waktu dapat melakukan razia dan itu sangat merugikan pihak pembeli. Razia tersebut tidak dapat diprediksi waktunya, hal tersebut disebabkan karena pihak LINE tidak menghendaki adanya penjualan stiker LINE secara ilegal.

Stiker yang berbayar seharusnya tidak mempunyai batas waktu akhir atau *expired date* seperti stiker atau tema gratis. Lalu cara membeli stiker atau tema tersebut ada beberapa cara yaitu: lewat kartu kredit, lewat pulsa, dan lewat pihak ke-3 yaitu *seller* penjual koin/tema/stiker.

Cara pertama yaitu lewat kartu kredit jelas lebih sulit karena pengguna tidak semuanya punya. Cara kedua lewat pulsa memang lebih mudah. Tapi cara ketiga yang sepertinya paling ramai, karena kalau tidak maka tidak akan menjadi ramai aksi penarikan stiker/tema yang menurut LINE dibeli secara ilegal.

Jadi *seller* koin atau mari kita sebut pihak ke-3 biasanya memiliki akun *official* atau OA (*official account*) yang melayani pembelian koin/stiker untuk pengguna lainnya. Pihak ke-3 ini memang diminati karena terkadang bisa membantu membelikan tema/stiker yang dibatasi *region* atau *region lock*, dan dari segi harga memang lebih murah. Selain itu cara pembayaran juga relatif

lebih mudah, yaitu lewat transfer bank atau transfer pulsa kepada *seller*-nya. Untuk perbandingan 50 koin LINE setara dengan kurang lebih Rp15.000 lewat pulsa dan di *seller* pihak ke-3 bisa seharga Rp8.000 saja.

Ternyata lewat pernyataan yang relatif baru (pada tahun 2017), pihak LINE memutuskan bahwa *user* yang membeli lewat pihak ke-3 akan ditarik stiker/tema berbayar mereka karena menurutnya pihak ke-3 tersebut membelinya dengan koin ilegal. Dan memang mereka gencar menariknya, termasuk stiker/tema yang dibeli sebelum pernyataan itu dibuat. Yang jadi masalah adalah kita sebagai pembeli berada di posisi yang paling tidak menguntungkan.

Sebagai konsumen paling dirugikan lewat kebijakan ini karena tidak mendapat kompensasi apapun. Oke bisa saja menyalahkan pembeli yang membeli lewat pihak ke-3 karena tidak berhati-hati atau ditertawakan karena tergiur harga murah. Apakah *user* salah karena ingin memanfaatkan jasa pihak ke-3? Intinya *user* kan tidak selalu berhati picik.

Saya sebagai konsumen merasa kecewa. Bukan hanya saya, ribuan konsumen lain juga sama kecewanya karena kami sama-sama menggunakan uang untuk membeli, lalu dengan mudah LINE menariknya tanpa memberi kompensasi apapun. Jika yang ditarik itu koin/stiker yang dibeli setelah pernyataan keluar maka akan lebih masuk akal, tapi yang ditarik ini kan kita beli sebelum ada pernyataan itu atau bahwa ada kejelasan bahwa pihak ke-3 menjual koin ilegal.

Saya cuma satu di antara ribuan yang merasa kecewa. Mungkin jumlah ini relatif masih sedikit, jadi entah apa LINE pada akhirnya akan memberi

kompensasi atau tidak. Padahal tanpa konsumen, LINE tidak akan menjadi sebesar ini, dan kreator pun tidak akan berjulan di pasar yang sepi.¹

Dalam ayat 1 huruf a pasal 34 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik disebutkan bahwa “setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum produksi, menjual, mengadakan untuk digunakan, mengimpor, mendistribusikan, menyediakan, atau memiliki. Perangkat keras atau perangkat lunak komputer yang dirancang atau secara khusus dikembangkan untuk memfasilitasi perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 30.

Sedangkan di dalam kenyataannya stiker LINE itu dijual secara bebas oleh pihak ketiga dengan harga yang jauh lebih murah dari pada membeli di LINE *store*. Jika kita membeli di LINE store stiker tersebut selamanya tidak akan hilang atau ditarik oleh pihak LINE. Sedangkan jika kita membeli dipihak ke tiga dalam waktu tiga atau empat bulan stiker tersebut akan menghilang atau telah kadaluarsa. Dalam hal ini para penjual tidak melakukan kejujuran oleh sebab itu pembeli yang stikernya telah kadaluarsa merasa sangat dirugikan. Hal ini sangat bertentangan sekali dengan ayat 1 huruf a pasal 34 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik disebutkan bahwa “setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum produksi, menjual, mengadakan untuk digunakan, mengimpor, mendistribusikan, menyediakan, atau memiliki”.

Aplikasi LINE yang termasuk dalam program komputer didalamnya terdapat *coin* LINE yang di perjual belikan secara ilegal di *official account* yang

¹<https://mediakonsumen.com/2017/12/07/surat-pembaca/line-mana-kompensasi-untuk-user>

akan dijual sudah berbentuk stiker LINE. Sedangkan pembelian melalui *official account* atau yang bisa disebut pihak ketiga adalah pembelian stiker yang ilegal. Sedangkan pembelian stiker yang legal adalah hanya melalui aplikasi LINE *store*.

Didalam ayat (3) Pasal 9 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta di sebutkan bahwa “setiap orang yang tanpa izin penciptaan atau pemegang hak cipta dilarang melakukan penggandaan dan/atau penggunaan secara komersial”. Sedangkan dalam prakteknya terdapat oknum atau seseorang yang menggandakan *coin* LINE yang nantinya akan *digift* menjadi stiker LINE tanpa izin pencipta atau pemegang hak cipta yang kita ketahui pemilik LINE *corporation*. Dapat diartikan bahwa penjual stiker LINE di *official account* tidak memiliki izin kepada pihak aplikasi LINE terhadap stiker yang mereka jual.

Terdapat juga dalam Pasal 10 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta menyatakan bahwa “pengelola tempat perdagangan dilarang membiarkan penjual dan/atau penggandaan barang hasil pelanggaran hak cipta dan/atau hak terkait tempat perdagangan yang di kelolanya”. Sedangkan dalam kenyataannya penjual *coin* LINE dalam bentuk stiker ini menjual di *official account* dalam aplikasi LINE. Dimana disebutkan dalam Pasal 10 bahwa dilarang menjual penggandaan barang hasil pelanggaran hak cipta, yang mana penjual *official account* ini menjual stiker LINE secara ilegal di aplikasi LINE.

Berangkat dari persoalan tersebut maka penulis tertarik dan bertujuan untuk meneliti permasalahan tersebut dengan judul **“Praktik Jual Beli Stiker Line Oleh Pihak Ketiga Melalui Official Account Di Aplikasi Line (Menurut Hukum Islam Dan Hukum Positif)”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana praktik jual beli stiker LINE oleh *official account* di aplikasi LINE ditinjau berdasarkan perspektif hukum Islam?
2. Bagaimana praktik sistem jual beli stiker LINE oleh *official account* ditinjau berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui praktik jual beli stiker oleh *official account* di aplikasi LINE ditinjau berdasarkan Hukum Islam.
2. Untuk menganalisis praktek sistem jual beli stiker LINE oleh *official account* ditinjau berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian penulis mengharapkan agar penelitian ini dapat bermanfaat dan berguna karena penelitian yang sangat bermanfaat sangat berguna. Adapun manfaat yang dapat di ambil adalah:

Manfaat teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah suatu sumber pengetahuan tentang praktek jual beli stiker LINE di *official account*. Menambah wawasan masyarakat pada umumnya dan peneliti khususnya mengenai penyelesaian jual beli stiker LINE menurut Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Manfaat praktis dapat mengembangkan nalar berfikir dan kemampuan peneliti dalam menerapkan ilmu yang dapat dibangku kuliah. Dan bagi masyarakat dapat dijadikan sebagai sumber ilmu pengetahuan dan diharapkan dapat membantu pihak-pihak dengan masalah yang dilindungi.

E. Definisi Operasional

1. Stiker: gambar secara grafis yang di sediakan dalam berbagai pose untuk memberi nuansa yang berbeda ketika pengguna Line sedang berinteraksi di dunia maya
2. LINE: sebuah aplikasi pengirim pesan instan gratis yang dapat digunakan pada berbagai platform seperti telepon cerdas, tablet, dan komputer.²
3. *Official account*: akun resmi suatu instansi atau organisasi yang pada umumnya memberikan informasi penting mengenai instansinya.³

F. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini ada sistematika penulisan yang sesuai dengan petunjuk teknis penulisan skripsi yang sistematikanya terbagi menjadi lima bab pembahasan, yakni meliputi:

Bab Pertama menjelaskan latar belakang mengapa peneliti mengambil penelitian ini beserta penjelasannya. Sekaligus menjelaskan rumusan masalah yang menjadi pokok acuan pada pembahasan-pembahasan selanjutnya. Selain itu, dijelaskan mengenai tujuan dari penelitian ini sehingga dapat menjawab rumusan masalahnya. Selanjutnya yaitu manfaat penelitian secara teoritis maupun secara praktis.

² <https://id.wikipedia.org/wiki/LINE> di akses pada tanggal 10 Oktober 2019.

³³ <https://brainly.co.id/tugas/4863795> diakses pada tanggal 4 November 2019.

Bab Kedua berisi tentang tinjauan pustaka, yaitu dari penelitian terdahulu untuk memastikan orisinalitas penelitian dan teori yang berkaitan dengan pembahasan penelitian. Landasan teori yang akan di paparkan berupa kajian teori serta konsep-konsep yang digunakan untuk menganalisis masalah-masalah, sehingga nantinya dapat digunakan sebagai alat untuk menyelesaikan masalah.

Bab Ketiga berisi tentang metode penelitian. Bab ini berisi tentang jenis penelitian, pendekatan penelitian, lokasi penelitian diaplikasi LINE, jenis dan sumber data, metode pengumpulan data dan metode pengolahan data. Dengan adanya metode penelitian ini, maka peneliti akan lebih sistematis dalam mengumpulkan data, mengolah data serta menganalisa data. sehingga dapat menjawab segala permasalahan yang ditimbulkan pada rumusan masalah diatas.

Bab Keempat berisi tentang inti dari penelitian yaitu hasil penelitian serta pembahasan tentang jual beli stiker LINE diaplikasi LINE. Yang selanjutnya akan dianalisa sebagai jawaban dari permasalahan yang ditimbulkan dengan penelitian ini.

Bab Kelima merupakan bab akhir dari penelitian yang berisi tentang kesimpulan yang merupakan hasil analisa serta penilaian dari hasil penelitian dan saran-saran untuk kemajuan objek yang diteliti.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Mengenai penelitian yang berhubungan dengan praktek jual beli stiker LINE oleh pihak ketiga melalui *official account* di aplikasi LINE kajian perspektif hukum Islam dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

. Adapun beberapa penelitian yang mempunyai korelasi dengan penelitian penulis, antara lain:

1. Yusuf Kurniawan, *Pandangan Hukum Islam Terhadap Praktek Jual Beli Online Dengan Sistem Lelang (Studi Kasus Jual Beli Batu Mulia di Jejaring Sosial Facebook)*. Skripsi tahun 2017

Hasil dari penelitian ini disebutkan bahwa, Lelang salah satu sistem yang digunakan dalam transaksi jual beli melalui facebook dengan cara para penjual memajang foto dagangan mereka dihalaman facebook kemudian memberi keterangan bahwa barang tersebut dilelang serta menuliskan berbagai peraturan dan cara agar bisa mengikuti lelang tersebut. Kegiatan jual beli online dengan sistem lelang difacebook ini memperjual belikan berbagai macam barang, seperti buku, baju, batu mulia, dan lain-lain. Penjualan batu mulia di pasaran yang begitu tinggi, menjadi tempat jual beli yang banyak di gunakan oleh pedagang manapun pembeli batu mulia. Jaringan facebook yang digunakan penjualan batu mulia secara online, dan rata-rata untuk menjual batu mulia menggunakan sistem lelang yang paling banyak digunakan dibandingkan sistem berjualan yang lain.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan normatif, yaitu mendekati masalah yang diteliti dengan melihat manfaat dan mudharat dari sistem jual beli lelang batu mulia difacebook dengan menggunakan teori fikih muamalah.

Kesimpulan dari penelitian ini bahwa, dalam hukum Islam transaksi jual beli batu mulia secara online dengan sistem lelang adalah mubah. Kemudian jual beli sistem lelang maka harus terpenuhi seluruh rukun dan persyaratannya sesuai aturan dalam hukum Islam. Pada prakteknya, rukun dan syarat jual beli batu mulia difacebook dengan sistem lelang ini sudah terpenuhi.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian, fokus penelitian ini adalah pada obyek barang yang dijual yaitu batu mulia dan tinjauan hukum pada pandangan Hukum Islam. Sedangkan penelitian fokus pada barang yang dijual stiker LINE dengan metode pengumpulan data yaitu melalui wawancara kepada para penjual stiker LINE di *official account* dan para pembeli stiker LINE di *official account* beserta analisis data dengan tinjauan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Persamaan dengan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas mengenai praktek jual beli online dan sama-sama melakukan penelitian di media sosial.

Arif Yusuf, *Jual Beli Account Game Online Dalam Prespektif Hukum Islam (Studi Kasus di Budi Badong Traitor Purwokerto)*, Skripsi Tahun 2018.

Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa maraknya game online banyak pihak yang memanfaatkan untuk mengambil keuntungan baik oleh perusahaan penyedia *game online* dan *game center*. Sekarang sudah banyak gamer yang

memanfaatkan *game online* untuk mencari keuntungan dengan menjual *account game* milik mereka. Ada juga *gamer* yang membuat sendiri *chat room* transaksi *game online* yang kemudian diperjualbelikan. Cara memasarkan jual beli *account game online* dengan cara penjual memasang papan pengumuman dalam *game* tersebut (*chat room*) dan menyebutkan apa yang dijual lalu mereka meninggalkan alamat atau nomor telepon yang dapat di hubungi. Selain dengan cara tersebut ada juga yang menjual dengan cara menggelar dagangannya di forum-forum *game* lokal, bahkan kadang ada juga yang dilingkungan *game center* langganannya saja. Dengan cara menuliskan apa yang dijual dan nomor telponnya di *white-board* yang ada di *game center* tersebut tentunya dengan meninggalkan spesifikasi *game online* yang akan dijual tersebut kesepakatan harga dilakukan oleh kedua belah pihak saat mereka bertemu secara langsung.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*). Penelitian ini digolongkan penelitian deskriptif, yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status gejala yang ada. Penelitian ini di fokuskan kepada studi kasus dan fakta yang telah terjadi dilapangan yaitu proses transaksi jual beli *account game online*. Sumber data utama dalam penelitian ini diperoleh dari hasil pengamatan dilapangan yaitu tentang proses jual beli *account game online* yang dilakukan oleh para pelaku.

Kesimpulan dari penelitian ini bahwa jual beli *account game online* merupakan hal yang biasa dilakukan oleh para gamers. Jual beli *account game online* tidak jauh berbeda dengan jual beli online lainnya. Dalam jual beli *account*, ijab qobul jual beli *account* dilakukan langsung dengan penentuan waktu bertransaksi. Dilihat dari pandangan islam bahwa jual beli *account game*

online memiliki hukum sah, karena penjual dan pembeli telah memenuhi rukun dan syarat jual beli menurut hukum Islam. Adanya orang yang berakad, ijab qobul, ada barang yang diperjual belikan dan ada nilai tukar pengganti barang. Sedangkan syaratnya yakni adanya barang yang diperjual belikan.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah: fokus penelitian, fokus penelitian ini jual beli akun game online tinjauan hukum pada pandangan Hukum Islam. Sedangkan penelitian fokus pada barang yang dijual yaitu berupa stiker LINE dengan metode pengumpulan data yaitu melalui wawancara kepada para penjual stiker LINE di *official account* dan para pembeli stiker LINE di *official account* beserta analisis data dengan tinjauan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Persamaan dengan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas mengenai praktek jual beli dan sama-sama barang yang tidak berwujud.

Aulia Nur Agustin, *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Online Busana Muslim Pada Shofiya Collection Di Media Sosial*, Skripsi Tahun 2018

Kegiatan jual beli online di media sosial ini memperjual belikan berbagai macam barang seperti buku, elektronik, tas, sepatu dan lain-lain yang paling menarik adalah busana muslim Tahun 2012 muncul Shofiya Collection adalah salah satu usaha bisnis busana muslim, yang baru berkembang pada tahun 2015 karena internet memang sangatlah cepat memberikan pengaruh signifikan dalam segala aspek kehidupan manusia dengan adanya media sosial sangatlah bermanfaat sebagai promosi suatu produk. Hingga sekarang semakin banyak orang yang mengenal berbagai jenis model baju muslim dengan banyak aplikasi

yang menggiringnya, seperti di tambah payet, motif, bordir, efek kerut dan pilihan warna lebih variatif. Shofia Collection juga memiliki konveksi lebih dari dua dan memiliki pegawai lebih dari tiga puluh pegawai. Hukum syariat Islam sendiri telah mengatur kegiatan jual beli ini dengan cukup ketat, baik dalam dalil al-Qur'an, Hadist, Ijma', Qiyas. Dimana dibahas tentang syarat-syarat penjual, pembeli, barang yang dijual, juga tentang akad jual beli yang dilarang karena menimbulkan kemudharatan di salah satu pihak.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, yang digunakan adalah penelitian lapangan (*field research*) yang bertujuan untuk mempelajari secara intensif latar belakang keadaan sekarang, dan interaksi lingkungan suatu unit sosial individu, kelompok, lembaga masyarakat. Yaitu penjual/pegawai Shofia Collection dan Pembeli Shofia Collection. Adapaun penyusun yang meneliti keadaan yang sebenarnya terjadi disini adalah tentang jual beli online busana muslim pada Shofia Collection dimedia sosial. Penelitian mengenai ini menggunakan pendekatan normatif, yaitu mendekati masalah yang diteliti dengan melihat manfaat dan mudharat dari sistem jual beli online pada Shofia Collection dimedia sosial dengan menggunakan teori dalam fiqih muamalah.

Kesimpulan dari penelitian ini transaksi jual beli secara online pada toko online Shofia Collectin merupakan jual beli dengan menggunakan sistem media sosial atau dengan adanya *reseller/dropshipping*. Pada sistem ini penjual hanya menginformasikan melalui akun media sosial dan memasarkan kepada pembeli setelah pembeli memesan produknya yang sudah dipesan kepada si penjual

barang akan dipacking dan dikirim ke alamat si pembeli. Secara hukum Islam, toko online Shofia Collection telah memenuhi rukun dan syarat jual beli dalam hukum Islam. Toko online Shofia Collection tidak adanya unsur yang menyimpang dari syariat Islam seperti riba dan haram. Selanjutnya hak dan kewajiban para pihak sudah terlaksana dengan baik. Sistem jual beli online telah memenuhi rukun dan syarat yang sah yang berlaku dalam hukum Islam. Melihat dari proses dan skema sistem reseller, jual beli online dengan media sosial dan menggunakan reseller ini adalah bentuk jual beli yang diperbolehkan dalam Islam.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah: fokus penelitian, fokus penelitian ini jual beli online dengan memakai sistem reseller atau dropshipping tinjauan hukum pada pandangan Hukum Islam. Sedangkan penelitian fokus pada barang yang dijual yaitu berupa stiker LINE dengan metode pengumpulan data yaitu melalui wawancara kepada para penjual stiker LINE di *official account* dan para pembeli stiker LINE di *official account* beserta analisis data dengan tinjauan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Persamaan dengan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas mengenai praktek jual beli online dan sama-sama barang yang tidak berwujud.

Tabel 1: Penelitian Terdahulu

No	Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Yusuf Karuniawan/ fakultas Syari'ah/	<i>Pandangan Hukum Islam Terhadap Praktek Jual</i>	Persamaan dengan penelitian sebelumnya dengan penelitian	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian, fokus penelitian ini adalah pada obyek barang yang dijual

	Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Surakarta/ 2017	<i>Beli Online Dengan Sistem Lelang (Studi Kasus Jual Beli Batu Mulia Di Jejaring Sosial Facebook)</i>	ini adalah sama-sama membahas mengenai praktek jual beli online dan sama-sama melakukan penelitian di media sosial.	yaitu batu mulia dan tinjauan hukum pada pandangan hukum islam sedangkan penelitian fokus pada barang yang dijual stiker LINE dengan metode pengumpulan data yaitu melalui wawancara kepada para penjual stiker LINE di <i>official account</i> dan para pembeli stiker LINE di <i>official account</i> beserta analisis data dengan tinjauan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
2	Arif Yusuf/ Fakultas Syariah/ Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto/ 2018	<i>Jual Beli Account Game Online Dalam Prespektif Hukum Islam (Studi Kasus Di Budi Bodong Traitor Purwokerto)</i>	Persamaan dengan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas mengenai praktek jual beli dan sama-sama barang yang tidak berwujud.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah: fokus penelitian, fokus penelitian ini jual beli akun game online tinjauan hukum pada pandangan Hukum Islam. Sedangkan penelitian fokus pada barang yang dijual yaitu berupa stiker LINE dengan metode pengumpulan data yaitu melalui wawancara kepada para penjual stiker LINE di <i>official account</i> dan para pembeli stiker LINE di <i>official account</i> beserta analisis data dengan tinjauan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
3	Aulia Nur Agustin/ Fakultas	<i>Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual</i>	Persamaan dengan penelitian sebelumnya	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah:

	Syari'ah/ Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Surakarta/ 2018	<i>Beli Online Busana Muslim Pada Shofia Collection Di Media Sosial</i>	dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas mengenai praktek jual beli online dan sama-sama barang yang tidak berwujud.	fokus penelitian, fokus penelitian ini jual beli online dengan memakai sistem reseller atau dropshipping tinjauan hukum pada pandangan Hukum Islam. Sedangkan penelitian fokus pada barang yang dijual yaitu berupa stiker LINE dengan metode pengumpulan data yaitu melalui wawancara kepada para penjual stiker LINE di <i>official account</i> dan para pembeli stiker LINE di <i>official account</i> beserta analisis data dengan tinjauan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
--	--	---	---	--

B. Kajian Teori

1. Media Sosial

a) Pengertian Media Sosial

Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual.⁴ Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum di gunakan oleh seluruh masyarakat didunia. Pendapat lain mengatakan media sosial adalah situs yang menjadi tempat orang-orang berkomunikasi dengan teman-teman mereka kenal didunia nyata dan dunia maya.

⁴ Anang Sugeng Cahyono, *pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia*, (jurnal Universitas Tulungagung. 2016) h. 142.

b) Jenis-Jenis Media Sosial

Jenis-jenis media sosial dibagi menjadi enam bagian, yaitu⁵:

a. Proyek kolaborasi (*collaborative projects*)

Proyek kolaborasi merupakan bentuk demokrasi dari media sosial dimana banyak pengguna internet dapat berkolaborasi untuk menambah, mengubah, ataupun menghapus informasi dalam *wiki*, yaitu situs yang menyediakan layanan bagi penggunanya atau pembaca untuk melakukan perubahan-perubahan tersebut. Contoh dari bentuk proyek kolaborasi adalah wikipedia. Sebuah ensiklopedia online yang menyediakan beragam informasi dalam berbagai usaha.

b. Blog (*blogs*)

Blog merupakan salah satu bentuk media sosial terlama yang memperbolehkan penggunanya menulis entri baru berdasarkan urutan waktu penulisan. Blog telah digunakan oleh banyak orang dan memiliki fungsi yang beragam untuk masyarakat. Dari sekedar media untuk menyalurkan pengalaman sehari-hari atau yang sering juga disebut sebagai *diary* sampai sebagai media berbagi informasi dan bahkan sebagai media jual beli. Contoh blog salah satunya adalah *wordpress*.

c. Kontek komunikasi (*content community*)

Konten komunitas adalah media sosial yang tujuan utamanya untuk menampung konten dari pengguna dan membaginya ke pengguna lainnya. Contoh dari media ini adalah *youtube* untuk berbagi video.

⁵ Andreas M, Kaplan, Haenlain, Michael, *Users Of The World, Unite! The Challenges And Opportunities Of The Sosial Media*, (Business Horizons, 2010) h. 53-59.

d. Dunia game virtual (*virtual game worlds*)

Dunia game virtual tentu berkaitan dengan game online dimana pemainnya memiliki profil dan karakter sendiri di dunia game tersebut. Karakter mereka dapat berkomunikasi dengan karakter pemain lainnya dan melakukan aktivitas dalam game tersebut bersama-sama. Contoh dari dunia game virtual adalah game online seperti *mobile legend*.

e. Dunia sosial virtual (*virtual Sosial worlds*)

Dunia sosial virtual hampir sama dengan dunia game virtual hanya saja dengan tujuan mumi untuk membangun “kehidupan” lain diluar kehidupan nyata, dengan aspek yang sama seperti dunia nyata hanya saja penggunaanya dapat berperan sebagai orang lain. Contoh dari dunia sosial adalah *second life*.

f. Situs jejaring sosial (*social networking sites*)

Situs jejaring sosial adalah tempat dimana setiap pengguna memiliki profi yang berisi informasi pribadi (seperti tanggal lahir, alamat, jenis kelamin) dan dapat berkomunikasi dengan pengguna lainnya melalui melalui profil tersebut. Antar pengguna juga dapat melakukan *chatting* atau mengirim pesan teks, gambar, suara, maupun video. Pada situs tertentu, pengguna juga dapat mengikuti kegiatan keseharian dari teman-teman profil mereka melalui *status update* yang memberikan opsi kepada pengguna untuk membagi pengalaman keseharian mereka kepada teman-temannya. Contoh dari media sosial ini adalah *facebook, line, instagram, twiter*.

c) Manfaat kegunaan media sosial

Media sosial dapat digunakan untuk berbagai hal, diantaranya adalah sebagai media penyebaran informasi, media interaksi sosial, dan media usaha jual beli. Hryanto menyebutkan dalam karya ilmiahnya bahwa menggunakan media sosial sebagai sarana penyebaran informasi dan interaksi sosial merupakan langkah efektif karena informasi dapat ditemukan dengan cepat dan interaksinya tidak terbatas hanya untuk individu, namun juga untuk berkelompok.

Kemudian untuk kegunaan media sosial sebagai media usaha jual beli, Ariesta Ayu Permata menyebutkan bahwa dari hasil penelitiannya menyatakan, bahwa mayoritas pembeli sudah sangat terbiasa berbelanja online melalui aplikasi Line, hal ini di karenakan aplikasi Line sangat mudah di akses.⁶ Responden bisa mengakses Line kapanpun dan dimana pun hanya dengan koneksi internet. Mereka juga dengan mudah dapat memilih produk apa saja yang mereka inginkan dengan harga yang bersaing.

2. LINE

a) Pengertian LINE

Aplikasi LINE merupakan salah satu media dalam menyampaikan pesan. Pesan dalam aplikasi LINE dapat dikirim ataupun menerima dengan lebih mendalam di karenakan fitur media audio dan visual seperti stiker, pesan suara, pesan video dan lain-lain.

LINE adalah sebah aplikasi gratis yang dapat mengirim pesan teks, pesan suara, panggilan suara, mengirim gambar, video dan lain-lain. Jika kita

⁶ Ariesta Ayu Permata, *Pemanfaatan Media Sosial Untuk Jual Beli Online Di Kalangan Mahasiswa FISIP Universitas Airlangga Surabaya*, (Jurnal Unair 2017).

terhubung dengan internet line bisa beroperasi pada bagian platform seperti tablet, smartphone maupun notebook ataupun komputer. Namun line lebih populer pada smartphone android, apple dan blackberry.

Jaringan sosial media LINE merupakan salah satu aplikasi chatting yang sedang populer di dunia, sejak berdiri pada bulan maret 2011 line sudah mempunyai 300 juta pengguna di seluruh dunia dan 14 juta aktif di Indonesia. LINE di kenal dengan keunikannya menggunakan emoticon yang inovatif yang dikenal dengan stiker, selain itu didalam aplikasi line terdapat line games, line camera, line shopping dan lain-lain.

b) Fitur-fitur LINE

Fitur-fitur yang ditawarkan Line agar bisa bersaing dengan beragam aplikasi messenger lainnya adalah sebagai berikut:

a. *Free Call* (panggilan Gratis)

Panggilan gratis via internet terjangkau dengan jaringan 4G atau melalui jaringan WIFI fitur ini akan sangat bermanfaat dan sangat berfungsi, panggilan gratis ke semua negara dan daerah yang memiliki koneksi internet

b. Stiker

Emoticon yang terkenal sebagai stker yang menggambarkan kepala dengan macam ekspresi, lalu *Emoticons* berupa susunan karakter teks yang juga membentuk ekspresi yang unik karena gambar ikonnya lucu-lucu , berukuran besar dan lebih ekspresif. Sebuah fitur inovatif dan sangat menarik, karena selain emoji dan emoticon, diLine kita juga bisa bertukar stiker lucu-lucu bahkan saling mengejek.

c. *QR Code & Shake It*

Selain ID kita juga bisa menambah atau menemukan kontak teman melalui QR kode, dan fitur yang benar-benar baru, yaitu “Shake It!” suatu cara untuk menambah atau menemukan teman hanya dengan menggoyangkan ponsel berbarengan, kedua ponsel yang di goyang tersebut akan erhubung melalui GPS.

d. *LINE Games*

Selain menawarkan aplikasi *chatting* LINE juga menawarkan *LINE games*, dimana pengguna LINE chat dapat mengunduh games melalui *LINE chat*, aplikasi *LINE game* antara lain *LINE bubble*, *pokopang*, *LINE play* dan lain-lain.

e. *Keep*

Bagi pengguna yang sering saling bertukar berkas maka fitur keep ini merupakan salah satu fitur yang wajib digunakan. Selain itu dapat memudahkan dalam menyimpan file dikeep, pengguna juga dapat menghemat waktu dalam menemukan berkas yang telah disimpan sebelumnya untuk kemudian dibagikan kembali.

f. *LINE today*

Fitur *line today* ini memungkinkan pengguna untuk dapat membaca berita-berita dari situs terpopuler maupun situs biasa. Sehingga aplikasi line membuat pengguna tetap selalu *fresh* dengan informasi yang selalu *up to date*.

g. *LINE jobs*

LINE jobs ini sangat bermanfaat bagi pengguna yang sedang sibuk mencari pekerjaan. Pasalnya *LINE jobs* menyediakan banyak lowongan pekerjaan yang dapat pengguna cari sesuai lokasi maupun jenis pekerjaan.

h. *LINE shopping*

Tidak kalah menariknya fitur *LINE shopping* ini dapat digunakan bagi pengguna yang suka berbelanja *online*. *LINE* juga menyediakan cara pembayaran yang bervariasi guna memudahkan pengguna dalam bertransaksi.

i. *LINE square*

Hal yang menarik lainnya dari *line* yaitu adanya fitur *LINE square*. Pada dasarnya fitur ini merupakan grup dalam skala besar yang memungkinkan pengguna bergabung sesuai dengan aktivitas maupun hobi yang sama.⁷

c) Stiker *LINE*

Stiker *LINE* adalah gambar secara grafis yang di sediakan dalam berbagai pose untuk memberi nuansa yang berbeda ketika pengguna *LINE* sedang berinteraksi di dunia maya. Stiker dalam aplikasi mempunyai peran yang cukup penting dalam kelancaran untuk bertukar informasi, dimana aplikasi *LINE* menyediakan karakter stiker berdasarkan emosi-emosi yang biasa di alami dalam kehidupan sehari-hari. Dari emosi tersebut *LINE* mampu menggabungkannya dengan karakter yang menarik sehingga

⁷ <https://www.nesabamedia.com/pengertian-line/> di akses pada tanggal 15 oktober 2019.

pengekspresian lebih tepat dari penggunaannya saat melakukan obrolan dengan media *chatting*.

Stiker lebih mampu menggambarkan sebuah ekspresi dari penggunaannya, kelebihan dari fitur stiker LINE ini adalah ukuran yang relatif besar, menampilkan seluruh anggota tubuh beserta background dan lengkap, sehingga fitur stiker LINE ini mampu menyajikan sebuah gambar yang terasa sangat mewakili dari emosi yang di alami oleh pengguna. Oleh sebab itu alikasi line ini sangat di gemari oleh kalangan masyarakat.

3. Jual beli

a) Pengertian Jual Beli

Pengertian jual beli secara bahasa adalah tukar menukar sesuatu dengan sesuatu. Jual beli menurut syara' adalah akad tukar menukar harta dengan harta yang lain melalui tata cara yang telah di tentukan oleh hukum islam. Yang di maksud kata "harta" terdiri dari dua macam: yang pertama, harta yang berupa barang, misal buku, rumah, mobil dan lain-lain. Kedua; harat yang berupa manfaat (jasa), misalnya pulsa telephone, pulsa listrik, dan lain-lain.

Sedangkan menurut istilah, yang di maksud dengan jual beli yaitu Menukar barang dengan barang atau barang dengan uang dengan cara melepaskan hak milik dari satu kepada yang lain atas dasar saling merelakan. Menurut Syekh Muhammad Ibn Qasim Al-Ghazzi: pengertian jual beli yang tepat ialah, memiliki suatu harta (uang) dengan mengganti sesuatu atas dasar izin syara' sekedar memiliki izin manfaatnya saja yang di perbolehkan syara' untuk selamanya yang demikian itu harus dengan melalui pembayaran yang berupa uang.

Menurut Sayyid Sabiq dalam kitabnya Fiqh Sunnah, pengertian jual beli adalah, penukaran benda dengan benda lain dengan jalan saling atau memindai hak milik dengan ada penggantinya melalui jalan (cara) yang diperbolehkan. Ada sebagian ulama' memberikan pemaknaan tentang jual beli (ba'i) di antaranya: Ulama' Hanafiyah "jual beli adalah pertukaran harta dengan harta (benda) berdasarkan cara khusus (yang di perbolehkan) *syara'* yang di sepakati". Menurut Imam Nawawi dalam al majmu' mengatakan "jual beli adalah pertukaran harta dengan harta untuk kepemilikan". Menukar barang dengan barang atau barang dengan uang dengan jalan melepaskan hak milik atas dasar saling merelakan.⁸

b) Dasar Hukum Jual Beli

Jual beli sebagai sarana tolong menolong antara sesama manusia mempunyai landasan yang kuat dalam Al-qur'an dan As-sunnah Rasulullah SAW,

Terdapat terjemahan dari hadist tersebut:

Nabi Muhammad SAW. Pernah ditanya: "pekerjaan apakah yang paling baik?" Nabi menjawab, "pekerjaan seseorang dengan tangannya sendiri dan setiap jual beli yang terpuji." (HR. Al-Bazzar dan dihukumi sahih oleh Al-hakim).

Hadist diatas dengan jelas memperolehkan jual beli, bahkan menurut Rasulullah jual beli merupakan salah satu pekerjaan yang paling baik. Tidak ada perselisihan tentang jual beli. Islam jelas memperbolehkannya, hanya

⁸ Rachmat Syafe'i, *Fiqih Muamalah*, (Bandung: Cv. Pustaka setia, 2006) h. 44.

saja dalam perkembangannya mengalami beberapa bentuk atau model jual beli yang membutuhkan pemikiran baru atau ijtihad di kalangan umat islam.

c) Rukun Jual Beli

Menurut jumhur ulama rukun jual beli itu ada empat, yaitu:

1. Ada orang yang berakad atau muta'qidain (penjual dan pembeli)
2. Adanya shighat (lafadz ijab qobul)
3. Ada barang yang di perjual belikan
4. Adanya nilai tukar pengganti barang

d) Syarat Jual Beli

Adapun syarat-syarat jual beli yang dikemukakan jumhur ulama diatas adalah sebagai berikut:

1. Syarat orang yang berakad atau muta'qidain (penjual dan pembeli)

Adapun syarat-syarat bagi orang yang melakukan akad adalah sebagai berikut:

- a. Aqil (berakal)

Karena hanya orang yang sadar dan berakal yang sanggup melakukan transaksi dengan sempurna. Karena anak kecil belum tau apa-apa dan orang gila tidak diperbolehkan melakukan transaksi jual beli tanpa izin dari walinya. Karena akan menimbulkan berbagai kesulitan dan akibat buruk, misalnya penipuan dan sebagainya.

- b. Tamyiz (dapat membedakan)

Sebagai pertanda kesadaran untuk membedakan yang baik dan yang buruk.

c. Mukhtar (bebas atau kuasa memilih)

Bebas melakukan transaksi jual beli, lepas dari paksaan dan tekanan.

2. Syarat *shigat* (lafadz ijab qobul)

Para ulama' menetapkan tiga syarat dalam ijab dan qobul, yaitu:

- a. Ijab dan qobul harus jelas maksudnya sehingga di pahami oleh pihak yang melangsungkan akad.
- b. Antara ijab dan qobul harus sesuai dan tidak diselangi dengan kata-kata lain antara ijab dan qobul
- c. Antara ijab dan qobul harus bersambung dan berada ditempat yang sama jika kedua pihak hadir, atau berada ditempat yang sudah diketahui oleh keduanya.

3. Syarat barang yang di perjual belikan

Syarat-syarat yang terkait dengan barang yang diperjual belikan adalah:

- a. Barang itu ada, atau tidak ada di tempat, tetapi pihak penjual menyatakan kesanggupannya untuk mengadakan barang itu.
- b. Dapat di manfaatkan dan bermanfaat bagi manusia, Oleh karena itu bangkai khamar dan darah tidak sah menjadi objek jual beli, karena dalam pandangan syara' benda-benda seperti itu tidak bermanfaat bagi muslim
- c. Milik seseorang, Barang yang sifatnya belum dimiliki seseorang tidak boleh diperjual belikan, seperti memperjual belikan ikan di laut atau emas dalam tanah, karena ikan emas itu belum dimiliki

penjual. Boleh diserahkan saat akad berlangsung, atau pada waktu yang disepakati bersama ketika transaksi berlangsung.

4. Syarat nilai tukar pengganti barang

Adapun harga yang dapat di permainan para pedagang adalah:

- a. Harga yang disepakati kedua belah pihak harus jelas jumlahnya.
- b. Dapat diserahkan pada waktu akad (transaksi), sekalipun secara hukum pembayaran dengan cek atau kart kredit. Jika barang itu dibayar kemudian (hutang), maka waktu pembayarannya pun harus jelas waktunya.
- c. Apabila jual beli tersebut dilakukan secara barter, maka barang yang dijadikan nilai tukar, bukan barang yang diharamkan syara' seperti babi dan khamar, karena kedua jenis barang tersebut tidak bernilai dalam pandangan syara'.

e) Macam-Macam Jual Beli

1. *Bai' shohihah*, yaitu akad jual beli yang telah memenuhi syarat dan rukunnya;
2. *Bai' fasidah*, yaitu akad jual beli yang tidak memenuhi salah satu atau seluruh syarat dan rukunnya.
 - a. Macam-macam *Bai' shohihah*:
 - 1) Jual beli barang yang terlihat secara jelas dan ada ditempat terjadinya transaksi;
 - 2) Jual beli barang yang pesannya lazim dikenal dengan istilah dengan akad salam;

- 3) Jual beli emas atau perak, baik sejenis atau tidak;
 - 4) Jual beli barang dengan menyatakan harga perolehan ditambah keuntungan;
 - 5) Jual beli barang secara kerja sama atau serikat;
 - 6) Jual beli barang dengan cara penjual memberikan diskon kepada pembeli;
 - 7) Jual beli barang dengan harga pokok, tanpa ada keuntungan;
 - 8) Jual beli hewan dengan hewan;
 - 9) Jual beli barang dengan syarat khiyar, yaitu perjanjian yang telah disepakati antara penjual dan pembeli, untuk mengembalikan barang yang diperjual belikan, jika tidak ada kecocokan di dalam masa yang telah disepakati oleh keduanya;
 - 10) Jual beli barang dengan syarat tidak ada cacat;
- f). Macam-macam Bai' fasidah (terlarang, jual beli terlarang artinya jual beli yang tidak memenuhi rukun dan syarat jual beli, yaitu:

1. Jual beli dengan sistem ijon

Maksud dari jual beli sistem ijon adalah jual beli hasil tanaman yang masih belum nyata buahnya, belum ada isinya, belum ada buahnya, seperti jual beli padi yang masih muda, jual beli mangga yang berwujud bunga, semua itu kemungkinan besar masih bisa rusak yang akan dapat merugikan kedua belah pihak. Rasulullah SAW bersabda: “Dari Ibnu Umar, Nabi Muhammad SAW, telah melarang jual beli buah-buahan

sehingga nyata baiknya buah itu (pantas untuk di ambil dan di petik buahnya)” HR. Bukhori dan Muslim;

2) Jual beli barang haram

Jual beli barang yang di haramkan hukumnya tidak sah atau dilarang serta karena haram hukumnya. Seperti jual beli minuman keras (*khamr*), bangkai, darah, daging babi, patung berhala, dan sebagainya;

3) Jual beli sperma hewan

Jual beli sperma hewan tidak sah, karena sperma tidak dapat diketahui kadarnya dan tidak dapat menerima wujudnya, Rasulullah SAW, bersabda: *“Rasulullah SAW, telah melarang jual beli kelebihan air (sperma)”* HR. Muslim;

4) Jual beli anak binatang yang masih dalam kandungan induknya

Hal ini di larang karena belum jelas kemungkinannya ketika lahir hidup atau mati. Rasulullah SAW, Bersabda: *“sesungguhnya Rasulullah SAW, melarang jual beli anak binatang yang masih dalam kandungan induknya”* HR Bukhori dan Muslim;

5) Jual beli barang yang belum dimiliki

Maksudnya adalah jual beli yang barangnya belum diterima dan masih berada di tangan penjual pertama. Rasulullah bersabda: *“Nabi Muhammad SAW, telah bersabda janganlah engkau menjual sesuatu yang baru saja engkau beli, sehingga engkau menerima (memegang) barang itu”* HR ahmad dan Baihaqi;

6) Jual beli barang yang belum jelas

Contohnya seperti Menjual buah-buahan yang belum nyata buahnya, sabda nabi Muhammad, dari Ibnu Umar Ra: *“Nabi Muhammad SAW, telah melarang menjual buah-buahan yang tidak tampak manfaatnya”* HR Muttafaq Alaih.

g. Jual Beli Yang Sah Tetapi Dilarang Oleh Agama

Jual beli ini hukumnya sah, tetapi dilarang oleh agama karena adanya suatu sebab atau akibat dari perbuatan tersebut, yaitu:

1. Jual beli pada saat khutbah dan sholat jum'at

Larangan melakukan kegiatan jual beli pada saat khutbah dan sholat jum'at ini tentu bagi laki-laki muslim, karena pada waktu itu setiap muslim laki-laki wajib melaksanakan sholat jum'at, Allah SWT berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا نُودِيَ لِلصَّلَاةِ مِنْ يَوْمِ الْجُمُعَةِ فَاسْعَوْا إِلَىٰ ذِكْرِ اللَّهِ وَذَرُوا الْبَيْعَ
 ذَلِكُمْ خَيْرٌ لَكُمْ إِنْ كُنْتُمْ تَعْلَمُونَ

“hai orang-orang yang beriman, apabila di serukan untuk menunaikan sholat, maka bersegeralah kamu untuk mengingat Allah, dan tinggalkan jual beli, yang demikian itu lebih baik bagimu jika kamu mengetahui” (Q.S Al-Jum'ah : 9)

2. Jual beli dengan cara menghadang di jalan sebelum sampai ke pasar

Jual beli seperti ini, penjual tidak mengetahui harga pasar yang sebenarnya, dengan tujuan barang akan di beli dengan harga serendah-rendahnya, selanjutnya akan dijual kembali di pasar dengan harga setinggi-tingginya.

3. Jual beli dengan niat menimbun barang

Jual beli ini tidak terpuji, oleh karena itu dilarang, karena pada saat orang banyak membutuhkan justru ia menimbun dan akan dijual dengan harga setinggi-tingginya pada saat barang yang ia timbun menjadi langka.

4. Jual beli dengan cara mengurangi ukuran dan timbangan

Seperti contoh jual beli mengurangi ukuran dan timbangan yaitu apabila ia bermaksud menipu, ia menjual minyak tanah dengan mengatakan satu liter ternyata tidak ada satu liter, menjual beras 1 kg ternyata setelah ditimbang hanya 8 ons dan sebagainya.

5. Jual beli dengan cara mengecoh

Jual beli ini termasuk menipu sehingga di larang, misalnya penjual mangga meletakkan mangga yang bagus-bagus di atas meja atau tempat berjualan, sedangkan yang jelek-jelek di tempatkan di bawah meja atau tempat untuk berjualan.

6. Jual beli barang yang masih di tawar orang lain

Apabila terjadi tawar menawar antara penjual dan pembeli hendaknya penjual tidak menjual barang tersebut kepada orang lain, sebaliknya apabila seseorang akan membeli suatu barang maka hendaknya tidak ikut membeli suatu barang yang sedang di tawar oleh orang lain, kecuali sudah tidak ada kepastian dari orang tersebut atau sudah membatalkan jual belinya.⁹

⁹ Sulaiman Rasjid, *Fiqh Islam*, (Bandung : PT. Sinar Baru Algensindo, 2010) h. 28.

4. Jual beli online

Jual beli online atau jual beli didunia maya atau jual beli *e-commerce* merupakan salah satu produk dari internet yang merupakan sebuah jaringan komputer yang saling terhubung antara satu dengan yang lain melalui media komunikasi seperti kabel, telpon, satelit.¹⁰

E-commerce merupakan salah satu implementasi dari bisnis online. Berbicara mengenai bisnis online tidak terlepas dari transaksi jual beli online atau internet. Transaksi inilah yang terkenal dengan elektronik commerce atau bisa di sebut dengan *e-commerce*, yang artinya merupakan aktivitas pembelian, penjualan, pemasaran dan pelayanan atau produk dan jasa yang di tawarkan melalui jaringan komputer.¹¹

Transaksi didunia maya umumnya menggunakan media sosial seperti, instagram, line, whatsapp, facebook, twitter, dan lainnya. Dalam transaksi dunia maya antara para pihak yang bertransaksi tidak dapat bertatap muka secara langsung, akan tetapi dapat berkomunikasi dengan cara video maupun audio visual. Akad dalam transaksi elektronik didunia maya berbeda dengan akad secara langsung. Transaksi elektronik sendiri menggunakan akad tertulis, seperti sms, e-mail chatting dan sejenisnya.¹²

Jual beli melalui media elektronik adalah transaksi jual beli yang dilakukan via teknologi modern, tergantung rukun dan syarat yang berlaku dalam jual beli. Apabila rukun dan syarat terpenuhi maka transaksi semacam ini sah.¹³ Sebagai sebuah transaksi yang mengikat, apabila tidak terpenuhi, maka transaksi tersebut tidak sah.

Umumnya penawaran dan akad dalam transaksi elektronik dilakukan secara tertulis,

¹⁰ Imam Mustofa. "*transaksi Elektronik (E-commerce) dalam perspektif Fiqh*", *Jurnal Hukum Islam*, (Pekalongan: STAIN Pekalongan, Volume 10, No. 2, Desember 2012), h. 159.

¹¹ Ridwan Sanjaya dan Wisnu Sanjaya, *Membangun Kerajaan Bisnis Online (tuntutan Praktis Menjadi Pebisnis Online)*, (Jakarta: Kompas Gramedia, 2009), h. 36.

¹² Imam Mustofa, *Fiqh Muamalah Kontemporer*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), h.33.

¹³ Imam Mustofa, *Fiqh Muamalah Kontemporer*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), h.34.

dimana suatu barang diperpanjang dihalaman internet dengan dilebeli harga tertentu. Kemudian bagi konsumen atau pembeli yang menghendaki maka akan mentransfer uang sesuai dengan harga yang tertera dan di tambah ongkos kirim.¹⁴

5. Hak Cipta Menurut Hukum Islam

Hak berasal dari bahasa arab “*haqq*”, yang secara etimologi mempunyai beberapa pengertian yang berbeda, diantaranya berarti milik, ketetapan dan kepastian, menetapkan dan menjelaskan, bagian (kewajiban) dan kebenaran.¹⁵

Hak cipta dalam islam kontemporer di kena; dengan istilah *haqq al-ibtikar*. Diantara pengertian “*haqq*” adalah kekhususan yang dimiliki oleh seseorang atau kelompok orang atau sesuatu karya cipta yang baru diciptakan (*al-ibtikar*). Kata (*ibtikar*) secara etimologi berasal dari bahasa arab dalam bentuk *isim masdar*. Kata kerja bentuk lampau (*fi'il madhi*) dari kata ini adalah *ibtikar* yang berarti menciptakan. Jika dikatakan *ibtikara al-shaia* berarti ia telah menciptakan sesuatu.

Sedangkan menurut terminologi *haqq al-ibtikar* adalah ,hak istimewa atas suatu ciptaan yang pertama kali diciptakan’. Fathi al-Durainy mendefinisikannya dengan gambaran pemikiran yang dihasilkan seorang ilmuwan atau terpelajar dan semisalnya melalui pemikiran dan analisisnya, hasilnya merupakan penemuan atau kreasi pertama dan belum ada seorang ilmuwan pun yang mengemukakan sebelumnya.

Pendapat ulama tentang HAKI, antara lain: “mayoritas ulama dari kalangan mazhab maliki, syafii dan hambali berpendapat bahwa hak cipta atas ciptaan yang orisinil dan manfaat tergolong harta berharga sebagaimana benda jika boleh dimanfaatkan secara syara’ (hukum islam)”. Berkenan dengan hak kepengarangan *haqq al-ta'lifi*, salah satu hak cipta, wahbah al zuhaili menegaskan: berdasarkan hal (bahwa

¹⁴ Imam Mustofa, *Fiqh Muamalah Kontemporer*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), h.171.

¹⁵ Abdul Rahman Ghazaly Dan Ghuftron Ihsan, *Fiqh Muamalat*, (Jakarta: Kencana, 2010), 45.

hak kepengarangan adalah hak yang dilindungi oleh syara' atas dasar qaidah istilah) tersebut, mencetak ulang atau men-copy buku tanpa izin yang sah dipandang sebagai pelanggaran atau kejahatan terhadap pengarang, dalam arti bahwa perbuatan tersebut adalah kemaksiatan yang menimbulkan dosa dalam pandangan syara' dan merupakan pencurian yang mengharuskan ganti rugi terhadap hak pengarang atas naskah yang menimbulkan kerugian moril yang menyimpannya.¹⁶

6. Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik

Transaksi online terdapat pada media elektronik yang secara fisik tidak memerlukan pertemuan para pihak yang bertransaksi dan keberadaan media ini dalam *public network* atau sistem yang berlawanan dengan *privat network*. Pasal 1 angka 3 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dijelaskan mengenai perdagangan elektronik yaitu perdagangan barang maupun jasa yang dilakukan melalui jaringan komputer atau media elektronik lainnya.

Dalam Pasal 34 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik mengenai perbuatan yang di larang

setiap orang dengan sengaja tanpa hak atau melaan hukum, memproduksi, menjual, menggandakan untuk di gunakan mengimpor, mendistribusikan, menyediakan, atau memiliki: (a) perangkat keras atau perangkat lunak komputer yang di rancang atau secara khusus di kembangkan untuk memfasilitasi perbuatan di dalam pasal 27 sampai pasal 33.

Terdapat juga dalam Pasal 35 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik

setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan, memanipulasi, pencptaan, perubahan, penghilangan, pengrusakan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik dengan tujuan agar informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik tersebut dianggap data yang otentik.

¹⁶ Wahbah az-Zuhaili, *Fiqih Islam Wa Adillatuhu*, Penerjemah Abdul Hayyie al-Kattani, et al., Jilid 6', (Jakarta: Gema Insani, 2011), 475.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian merupakan suatu upaya pencarian.¹⁷ Penelitian ini termasuk dalam ruang lingkup penelitian hukum dimana penelitian hukum menurut Sue Milne dan Key Turkey adalah suatu proses yang berkaitan dengan analisis suatu permasalahan hukum tertentu yang disertai dengan penyelesaian permasalahan tersebut dengan menerapkan hukum yang sesuai dengan fakta-fakta yang terkait.¹⁸ Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwa jenis penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian empiris, yaitu penelitian dengan adanya data-data lapangan sebagai sumber utama, seperti halnya hasil wawancara dan observasi.¹⁹

B. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian pada metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian adalah pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif. Suatu penelitian deskriptif dimaksudkan memberikan data yang seteliti mungkin tentang manusia, keadaan atau gejala-gejala lainnya, agar membantu mempertegas hipotesa-hipotesa, atau memperkuat teori-teori.²⁰

Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, peneliti berusaha memahami data yang dinyatakan oleh responden secara tertulis atau lisan kemudian menganalisis, menggambarkan memberi arti dari data-data yang diperoleh. Untuk mengetahui praktek jual beli stiker LINE oleh pihak ketiga melalui *official account*

¹⁷ Zainuddin Ali, *Metode Penelitian Hukum*, (Jakarta; Sinar Grafika, 2011), 1.

¹⁸ Dyah Ochtorina dan A'an Efendi, *Penelitian Hukum (Legal Research)*, (Jakarta; Sinar Grafika, 2015), 2..

¹⁹ Bambang Suinggo. *Metode Penelitian Hukum*. (Jakarta : PT Raja Grafindio Persada), 43.

²⁰ Soejorno Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, (Jakarta: UI Press, 1986), 10.

di aplikasi LINE kajian perspektif Hukum Islam dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

C. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian. Penelitian ini mengambil lokasi di media sosial yaitu aplikasi LINE. Didalam aplikasi LINE sendiri peneliti melakukan penelitian di *official account* Dengan ini peneliti dapat melihat bagaimana praktek pelanggaran jual beli stiker diaplikasi LINE.

D. Sumber dan jenis data

Sumber data dalam penelitian adalah subyek dari mana data dapat diperoleh. sumber data adalah sumber rujukan dimana peneliti menuntukan sumber rujukan. Sumber data dalam sebuah kajian meliputi “catatan atau laporan resmi, barang cetakan, buku teks, buku-buku referensi, majalah, koran, buletin, dokumen, catatan, kesah-kisah sejarah, dan lain-lain”.²¹ Menurut Soerjono Soekanto jenis data dari sudut sumbernya dibekkan menjadi dua antara data yang diperoleh langsung dari masyarakat dan dari bahan pustaka.²² Jenis atau sumber data yang digunakan peneliti berupa masyarakat

Data primer adalah sumber pertama dimana sebuah data dihasilkan atau sumber pertama dilapangan. Data primer langsung dari sumber pertama, yaitu perilaku warga masyarakat melalui data penelitian.²³ Dalam hal ini yang menjadi sumber bahan hukum primer adalah dilakukan wawancara dengan lima penjual stiker LINE di *official account* dan tiga pembeli stiker LINE di *official account*. Mengenai tentang praktek jual beli stiker LINE oleh *official account* diaplikasi

²¹ Mardalis, *metode Penelitian Proposal*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1999), 128

²² Soejorno Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, (Jakarta: UI Press, 1986), 11.

²³ Soejorno Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, 12.

LINE studi analisis Hukum Islam dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Dan Hukum Islam.

Data sekunder, sumber data sekunder adalah sumber data kedua sesudah sumber data primer. Sumber data sekunder dapat membantu memberikan keterangan, atau data pelengkap sebagai data pembanding. sebagai bahan hukum sekunder yang terutama adalah buku-buku hukum termasuk skripsi, tesis dan jurnal-jurnal hukum, disamping itu kamus-kamus hukum dan komentar-komentar atas putusan pengadilan.²⁴ Dalam hal ini peneliti menggunakan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Eletronik, Undang-Undang Hak Cipta, dan buku-buku yang berhubungan dengan transaksi elektronik.

E. Metode Pengumpulan Data

Menurut Patton menyajikan tiga jenis data, pertama data yang diperoleh melalui wawancara yang mendalam (*indept*), kedua data yang diperoleh melalui pengamatan (*observation*), ketiga adalah dokumen, dokumen berupa material yang tersimpan. Peneliti disini akan menggunakan dua metode pengumpulan data yaitu:

1) Wawancara/ Interview

Wawancara merupakan cara yang digunakan untuk memperoleh keterangan secara lisan guna mencapai tujuan tertentu.²⁵ Peneliti akan menggunakan metode penelitian berupa wawancara mendalam. Wawancara mendalam dilaksanakan secara informal, dan biasanya wawancara ini digunakan dengan metode observasi partisipasi. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara kepada para penjual stiker LINE oleh *official account* di aplikasi line yang bernama Z store, Gops store, Rp store, Allen store, Mantan store dan

²⁴ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian hukum*, (Jakarta; Kencana, 2007), 155. .

²⁵ Burhan Ashshofa, *Metode Penelitian Hukum*, (Jakarta; PT Rineka Cipta, 2004), h. 95.

para pembeli stiker LINE yang membeli stiker di *official account* yaitu, Raina, frey, Hera.

2) Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu suatu teknik pengumpulan data melalui dokumen yang tidak secara langsung dibagikan pada subyek penelitian, biasanya data berupa catatan, transkrip, majalah, buku, surat kabar, notulen rapat, dan sebagainya. Dokumentasi dalam penelitian ini meliputi dokumentasi tempat, *screenshot* stiker LINE dan lain-lain yang tersaji dalam foto tempat dan keadaan serta seluruh data yang diperlukan.

F. Metode Pengolahan Data

Data diolah sejak kegiatan pengumpulan data dilakukan, maka tahapan selanjutnya adalah menganalisis data. Hal ini untuk menghindari agar tidak terjadi banyak kesalahan dan mempermudah dalam pemahaman maka peneliti dalam menyusun penelitian ini melakukan beberapa upaya di antaranya adalah:

Pemeriksaan data (*editing*) dalam prosesnya peneliti melakukan editing tersebut dengan data-data yang telah peneliti peroleh dari hasil wawancara. Hal ini bertujuan agar data yang diperoleh peneliti lebih berkualitas. Klasifikasi Data (*classifying*) Disini peneliti akan melakukan klasifikasi dari data-data yang telah di peroleh dari penjual stiker LINE di *official account* dan pembeli yang memilih membeli stiker LINE di *official account*.

Pemeriksaan (*verifying*) adalah menelaah secara mendalam data dan informasi yang di peroleh dari lapangan agar vasilitasnya terjamin.²⁶ Proses ini dapat peneliti lakukan mulai data yang dapat diperoleh penjual stiker LINE di

²⁶ Nana Saujana, *Ahwal Kusuma, Proposal Penelitian Di Perguruan Tinggi*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2000), 84.

official account dan pembeli yang memilih membeli stiker line di *official account*. Analisis (*analyzing*) adalah proses penyerderhanaan data kedalam bentuk yang lebih mudah dibaca. Analisis data harus menyesuaikan dengan metode dan pendekatan yang dipergunakan.²⁷ Dengan melalui wawancara dan observasi dengan sumber datanya seperti Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, Hukum Islam, jurnal dan lain Data yang diperoleh dianalisa dengan teori-teori yang ada untuk diperoleh jawaban atas rumusan masalah.

Kesimpulan (*concluding*) Dalam proses ini peneliti melakukan Pengambilan kesimpulan dari data-data yang diperoleh setelah dianalisa untuk memperoleh jawaban kepada pembaca atas kegelisahaan dari apa yang dipaparkan dilatar belakang masalah. Olehsebab itu kesimpulan ini dilakukan dengan mengkaji secara komprehensif terkait data yang diperoleh.

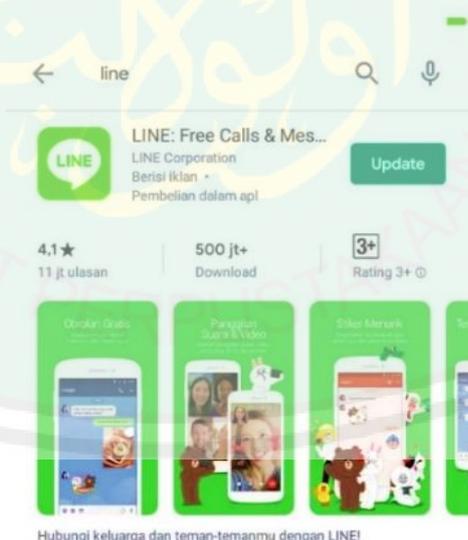
²⁷ Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. (Malang, 2015), h. 28

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi obyek penelitian

Gambaran umum aplikasi LINE adalah sebuah aplikasi gratis yang dapat mengirim pesan teks, pesan suara, panggilan suara, mengirim gambar, video dan lain-lain. Jika kita terhubung dengan internet LINE bisa beroperasi pada bagian platform seperti tablet, smartphone maupun notebook ataupun komputer. Namun LINE lebih populer pada smartphone android, apple dan blackberry.

Jaringan sosial media LINE merupakan salah satu aplikasi chatting yang sedang populer didunia, sejak berdiri pada bulan maret 2011 LINE sudah mempunyai 300 juta pengguna diseluruh dunia dan 14 juta aktif di Indonesia. LINE dikenal dengan keunikannya menggunakan *emoticon* yang inovatif yang dikenal dengan stiker, selain itu didalam aplikasi LINE terdapat *LINE games*, *LINE camera*, *LINE shopping* dan lain-lain.



Gambar 1 Aplikasi LINE²⁸

²⁸ Sumber hasil: *Screenshoot* aplikasi LINE dari *playstore* pada tanggal 1 Desember 2019

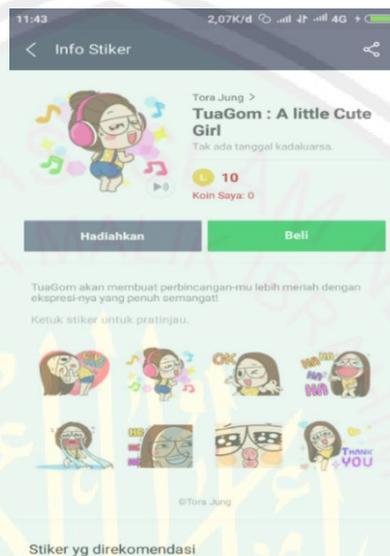
Sejarah berdirinya LINE dimulai ketika gempa besar yang diikuti tsunami di Jepang pada tahun 2011. Saat itu, karyawan NHN, perusahaan pemilik LINE terpaksa harus berhubung melalui internet satu sama lain. Oleh karena peristiwa tersebut NHN terinspirasi membangun aplikasi yang mampu melayani berbagai kebutuhan konsumen dalam satu platform.

LINE adalah aplikasi messaging yang dibuat oleh perusahaan NHN Corporation asal Korea Selatan. NHN Corporation juga mengoperasikan Naver, mesin pencari online terbesar di Korea Selatan. LINE diluncurkan pada 23 Juni 2011 oleh NHN cabang Jepang setelah terjadinya gempa bumi di Jepang. NHN Jepang menyadari kerusakan besar disistem komunikasi dan menemukan bahwa layanan data akan bekerja lebih efisien.

NHN memutuskan membuat aplikasi yang bisa diakses melalui smartphone, tablet dan dekstop untuk melakukan instan *messaging* secara gratis. Nama LINE terinspirasi dari antrian banyak orang ditelpon publik setelah gempa terjadi. LINE sangat diminati dan berkembang pesat. Bahkan pada Oktober 2011, layanan ini sempat mengalami *overload* dan terganggu karena banyaknya pengguna. Aplikasi LINE sendiri menawarkan game, aplikasi kamera dan platform sosial media miliknya sendiri. Bahkan platform sosial media LINE juga memiliki *timeline* dan *homepage*.

Aplikasi LINE merupakan salah satu bentuk *instant messaging*. Aplikasi LINE menggunakan sistem nomor telpon seluler penggunaanya sebagai basis untuk saling berhubungan. Aplikasi LINE saat ini tersedia untuk gadget yang memiliki sistem operasional IOS dan Android. Aplikasi LINE dapat diunduh secara gratis di *App Store* dan *Google Play*.

Aplikasi LINE berbeda dari aplikasi IM lainnya, karena ada emoticon yang bervariasi. Ada emoji yang menggambarkan kepala dengan bermacam ekspresi, lalu emoticons berupa susunan karakter teks yang juga membentuk ekspresi, serta ada stikers. Stiker ini yang cukup unik untuk LINE, karena gambar ikonnya lucu-lucu, berukuran besar dan lebih ekspresif.



Gambar 2 Stiker LINE²⁹

Stiker pada aplikasi LINE di satu sisi menjadi jembatan yang hilang pada komunikasi manusia yang sebenarnya, tetapi di sisi juga melakukan *generalisasi* terhadap ekspresi dan melakukan pemaksaan untuk sebuah pola komunikasi yang berbeda yang “memaksa” orang untuk meyakini bahwa apa yang digambarkan dari simbol pada stiker tersebut adalah apa yang seseorang hendak lakukan atau ekspresi. Identitas visual dan imajinasi dalam ekspresi menjadi sebuah pemaksaan yang dilakukan oleh teknologi untuk membuat penggunaannya merasa bahwa interaksi yang dilakukan adalah nyata.

²⁹ Hasil dari: *Screenshot* stiker Tuagom: A little Cute Girl di LINE store pada tanggal 1 Desember 2019

Dalam aplikasi LINE yang membuat aplikasi ini unik adalah dengan keberadaan Stiker. Stiker ini adalah gambar secara grafis yang disediakan dalam berbagai pose untuk memberi nuansa yang berbeda ketika pengguna LINE sedang berinteraksi di dunia maya. Stiker ini berupa olahan gambar *vector* didalam aplikasi LINE dimana didalamnya ada bermacam-macam ekspresi yang umumnya ditemui dalam interaksi antar manusia. Misalnya stiker karakter beruang memeluk karakter kelinci, secara eksplisit maknanya adalah “pelukan sayang”. Walaupun dalam interaksi manusia sebenarnya tidak ada pelukan secara nyata tentu saja.

Tetapi aplikasi ini memanfaatkan pola interaksi simbol dimana keberadaan gambar tersebut mewakili tindakan yang hendak disampaikan oleh pengirim stiker tersebut. Dengan kata lain, aplikasi Line mencoba menampilkan adanya sebuah *perilaku maya* yang didasarkan pada pola interaksi di dunia nyata. Menurut *Cooley* bahwasannya, visualisasi membuat adanya imajinasi dari seseorang untuk menafsirkan penampilan, kelakuan, perbuatan, dan karakter orang lain.

B. Praktik Jual Beli Stiker LINE oleh *Official Account* di Aplikasi LINE ditinjau Berdasarkan Perspektif Hukum Islam

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah pula menyebabkan hubungan dunia menjadi tanpa batas (*borderless*) dan menyebabkan perubahan sosial, ekonomi dan budaya secara signifikan berlangsung demikian cepat. Teknologi informasi mencakup masalah *system* yang mengumpulkan (*collect*), menyimpan (*save*), memproses, memproduksi dan mengirimkan informasi dari dan ke industri ataupun masyarakat secara efektif dan cepat.

Demikian juga dengan Indonesia, dimana penggunaan teknologi informasi berkembang dengan sangat cepat dan semakin penting artinya bagi masyarakat. Pemanfaatannya pun telah semakin meluas sehingga memasuki hampir semua segi kehidupan. Kenyataan saat ini hal yang terkait dengan pemanfaatan teknologi informasi tidak lagi dapat dilakukan pendekatan melalui sistem hukum konvensional, mengingat kegiatannya tidak lagi bisa dibatasi oleh teritorial suatu negara, aksesnya dengan mudah dapat dilakukan dari belahan dunia manapun, kerugian dapat terjadi baik pada pelaku internet maupun orang lain yang tidak pernah berhubungan sekalipun.

Diera teknologi ini, banyak sekali cara-cara atau media yang dapat kita gunakan untuk mempermudah dan menjaga hubungan komunikasi dengan orang-orang yang kita sayangi, baik itu teman, keluarga atau rekan kerja dan lainnya. Karena perkembangan teknologi tersebut, kita dapat mengatasi permasalahan ruang dan waktu dalam berkomunikasi. Contohnya, menggunakan internet, kita dapat mengirim pesan melalui jejaring sosial dan mengobrol secara *real-time* dengan orang yang berada jauh dari lokasi dimana kita berada.

Salah satu aplikasi dari teknologi yang sangat berkembang dan dapat memudahkan komunikasi tersebut adalah aplikasi pengirim pesan instan yang dapat digunakan di berbagai *platform* seperti komputer, telepon cerdas, dan *tablet* dengan berbagai macam fitur yang ditawarkan oleh perusahaan yang membuat aplikasi tersebut. Beberapa aplikasi pengirim pesan instan yang saat ini sedang berkembang adalah LINE, whatsapp, telegram, dan lain-lain.

LINE *Corporation* adalah suatu perusahaan yang menyediakan aplikasi komunikasi baru yang memungkinkan panggilan suara gratis dan mengirim pesan secara gratis kapan pun dan dimanapun, seharian penuh. Aplikasi LINE sendiri memiliki banyak fitur yang memudahkan para penggunanya diantaranya adalah panggilan suara dan panggilan video gratis, mengirim pesan cepat, stiker berbagai *official account* LINE, *timeline*, obrolan rahasia, dan juga aplikasi-aplikasi lainnya yang dapat diunduh melalui *playstore* untuk android atau *app store* untuk iOS secara gratis.

Didalam aplikasi LINE terdapat berbagai fitur menarik yang salah satunya adalah stiker. Stiker ini suatu hal dengan daya minat tinggi yang sangat disukai oleh para pengguna LINE dikarenakan bentuk dan ekspresi dari stiker LINE tersebut sangatlah unik dan lucu. Terdapat berbagai macam stiker LINE yaitu ada yang dapat bergerak, ada yang dapat tulisan, ada yang berupa gambar, ada yang berupa tulisan dan gambar saja, ada yang berupa gambar dan suara dan lain sebagainya.

Didalam transaksi jual beli stiker LINE sendiri penjual dan pembeli mempunyai transaksi yang berbeda dalam membeli koin LINE. Oleh sebab itu disini penulis melampirkan sistem transaksi jual beli stiker LINE dari penjual dan dari si pembeli:

1. Transaksi jual beli stiker dari sudut pandang pembeli

Dalam transaksi jual beli yang dilakukan oleh pembeli hal Pertama yang harus dilakukan oleh pembeli untuk membeli stiker LINE sendiri kita harus menginstal LINE terlebih dahulu dan membuat akun pribadi. Selanjutnya kita dapat membeli di *line store* resmi atau membeli di *official account* LINE yang dimana para penjualnya adalah para pengguna LINE itu sendiri. Disini saya meneliti tentang sistem jual beli yang dilakukan di *official account* yang dimana para penjualnya adalah para pengguna LINE seperti saya ini.

Untuk membeli stiker di *official account* kita harus mengetahui nama dari *official account* tersebut. Selanjutnya kita mengirim pesan kepada penjual atau *official account* bahwasannya kita ingin membeli stiker. Penjual menawarkan berbagai harga dalam transaksi tersebut penjual menjelaskan proses transaksi jual beli tersebut. Harganya pun juga ada bermacam-macam dengan harga sepuluh ribu rupiah kita bisa mendapatkan dua ratus coin ada juga yang menawarkan dengan harga sepuluh ribu rupiah mendapatkan seratus lima puluh coin.

saya pernah kak beli stiker di line di oa itu harganya beda-beda ada yang 10k dapet 150c ada yang di beda oa itu 10k dapet 200c.³⁰

Dalam transaksi jual beli stiker LINE pembeli tidak dapat membeli berupa coin, walaupun didalam format jualnya adalah berupa koin LINE. Akan tetapi berbentuk sudah berupa stiker LINE dengan cara mengirimkan *link* stiker yang diinginkan pembeli, bersama dengan mencantumkan id LINE. Disini pihak penjual juga menyediakan format pembelian stiker yang

³⁰ Hera, wawancara (Aplikasi LINE, 23 Oktober 2019).

berupa, *display name*, jumlah koin, link stiker, id line. Disini Penjual memberikan dengan bentuk *gift* atau hadiah.

iya kak awalnya dulu aku kaget gitu pas pertama beli kirain kita di kirim koinnya ternyata bukan hehehe. Jadi pas yang waktu di kirim itu berupa stiker tulisannya hadiah gtu kak.³¹

Untuk pembayaran penjual menawarkan berbagai macam pembayaran yaitu dengan cara transfer bank, atau bisa dengan via pulsa, bisa juga melalui ovo. Transaksi tersebut penjual memberikan nomor telepon atau nomor rekening kepada pembeli melalui pesan di *roomchat*. Selanjutnya pihak pembeli akan transfer melalui bank atau mengirim pulsa atau ovo dengan harga yang telah disepakati oleh penjual dan pembeli dengan melampirkan bukti transfer atau bukti transaksi pulsa telah berhasil dilakukan berupa *screenshot* sebagai bukti pembayaran kepada penjual bahwasannya pihak pembeli sudah mengirimkan uang berupa tranfer maupun via pulsa. Jika sudah melampirkan bukti pembayaran maka penjualan akan memproses pembelian stiker sesegera mungkin kepada pembeli sesuai dengan *format* yang sudah diberikan oleh pembeli.

aku biasanya beli pakek pulsa terus sama oa nya disuruh kasih ss bukti transfer pulsa. Kalo bayar via ovo atau transfer bank aku ga pernah biasanya aku bayar via pulsa.³²

Saat pembeli telah mentransfer sejumlah harga yang telah disepakati kepada penjual maka pembeli menunggu stiker dikirimkan oleh penjual melalui *gift* atau hadiah yang dikirim melalui pesan dan stiker yang diinginkan oleh pembeli tersebut dapat di download dengan mudah.

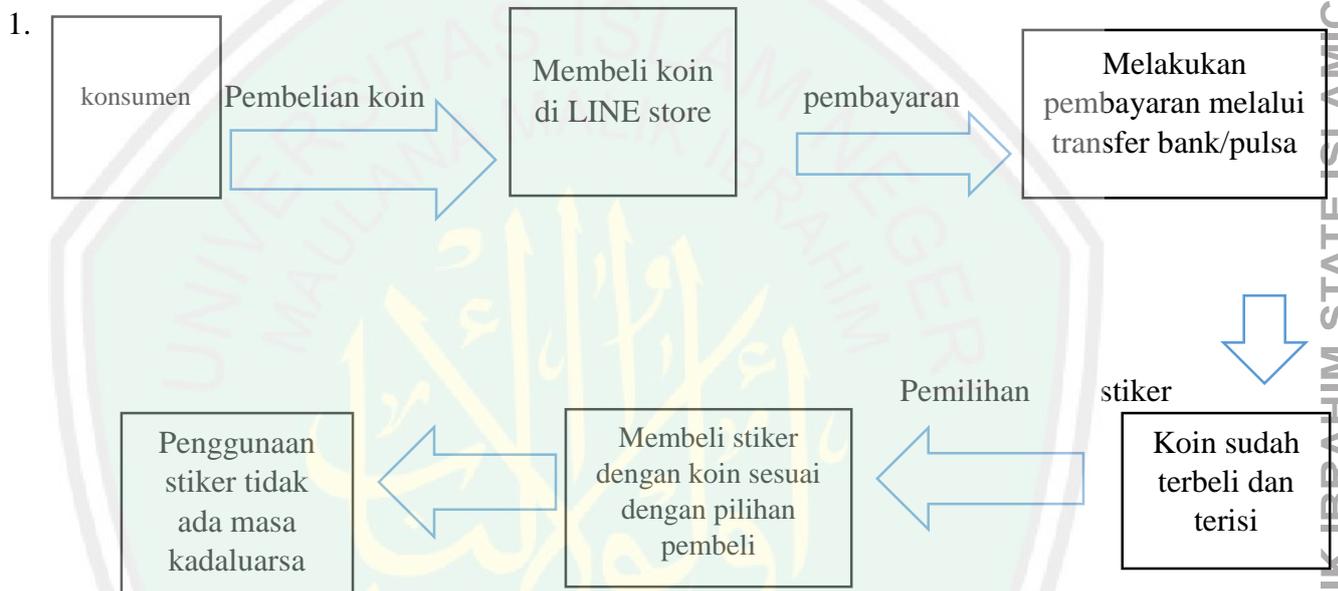
³¹ Raina, wawancara (Aplikasi LINE, 20 Oktober 2019)

³² Frey, wawancara (Aplikasi LINE, 24 Oktober 2019)

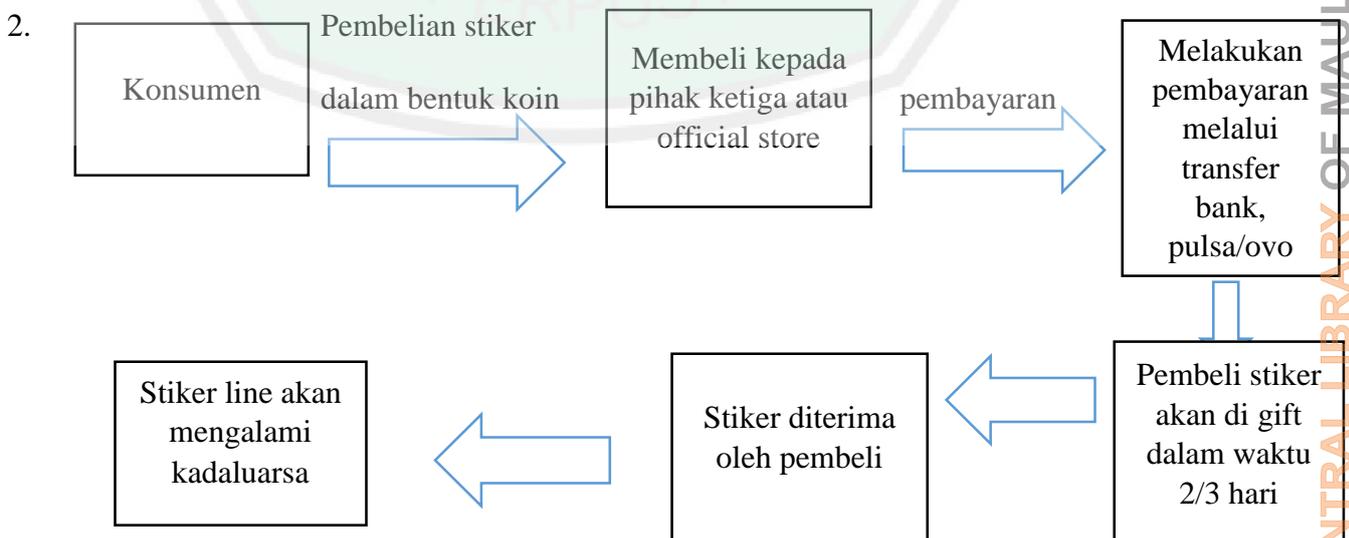
2. Tansaksi jual beli stiker dari sudut pandang penjual

Dalam transaksi jual beli stiker LINE terdapat dua macam yaitu stiker LINE ilegal (menggunakan sistem slot atau rate) dan legal. Untuk penjual sendiri biasanya menjual stiker legal dan ilegal tetapi ada juga yang menjual hanya yang ilegal saja. Untuk harganya juga berbeda antara stiker

Gambar 3 alur jual beli stiker line melalui line store legal



gambar 4 alur jual beli stiker melalui *official store* (ilegal)



LINE yang legal dan ilegal. untuk yang legal lima puluh coin didapat dengan harga tiga ribu rupiah, seratus coin di dapat dengan harga enam ribu rupiah, seratus lima puluh coin di dapat dengan harga sembilan ribu rupiah, dan seterusnya.

Untuk yang ilegal harganya juga bermacam-macam bisa dilihat dari pilihan pembayaran, untuk pembayaran melalui transfer bank, ovo, dan pembayaran pulsa XL sepuluh ribu rupiah sudah bisa mendapatkan seratus lima puluh coin, dua puluh ribu rupiah mendapatkan tiga ratus coin, dan seterusnya. Untuk pembayaran melalui pulsa Telkomsel dengan harga sepuluh ribu rupiah mendapatkan seratus dua puluh coin, dengan harga dua puluh ribu rupiah mendapatkan dua ratus lima puluh coin, dan seterusnya.

Dalam pembelian stiker ada juga pembelian stiker dengan memakai sistem slot, sistem *slot* ini bisa disebut dengan stiker *ilegal*. Sistem pembelian dalam stiker tersebut tidak dapat *digift* saat pembeli telah mentransfer, tetapi dengan cara menunggu slot terpenuhi setelah itu transaksi pembelian stiker akan diproses. Sistem slot sendiri itu ada berbagai macam ada yang seribu coin ada yang seribu lima ratus coin dan sebagainya.

Untuk memenuhi slot sendiri itu juga variatif ada yang dalam satu kali dua puluh empat jam langsung *digift*, ada juga yang sampai dua atau tiga hari baru dapat *gift*, tergantung dengan pemenuhan slot tersebut. Tetapi didalam sistm slot ini ada beberapa penjual yang tidak jujur yaitu dengan mengatakan akan di *gift* satu kali dua puluh empat jam, pada kenyataanya akan *digift* dua atau tiga hari kemudian. Hal itu merasa sangat tidak sesuai

dengan apa yang dikatakan atau tidak sama dengan apa yg dipromosikan di dalam *official account*.

sebenarnya ada beberapa kali kasus stiker kadaluarsa, tetapi jika hal tersebut terjadi kemungkinan operator line sedang melakukan razia pembelian stiker line yang di dapatkan secara ilegal.³³

Dalam sistem jual beli stiker berupa slot ini walaupun dijual dengan harga jauh lebih murah ini terdapat hal yang merugikan pihak pembeli, yaitu dengan adanya stiker yang sudah dibeli tersebut dapat kadaluarsa atau bisa di katakan *expired* di karenakan stiker dengan sistem slot ini tidak berlaku selamanya tetapi hanya berlalu sebentar saja. Bahkan ada pembeli stiker dengan sistem slot ini yang baru membeli dua minggu atau empat belas hari telah kadaluarsa atau *expired* dan dalam kadaluarsa yang terjadi tersebut itu dilakukan secara random atau secara acak oleh pihak operator LINE yang sedang melakukan razia terhadap jual beli stiker LINE yang didapatkan secara ilegal.

stiker kadaluarsa di lakukan secara acak, dan stiker yang ilegal juga bisa *expired* atau kadaluarsa.³⁴

Dari informasi yang didapat dari RP store stiker LINE yang kadaluarsa tersebut dilakukan secara random atau secara acak dan hal ini tidak memilih siapa stiker milik siapa yang akan ditarik atau bisa disebut kadaluarsa, hal ini sering kali terjadi kepada kasus jual beli stiker yang ilegal.

kalau stiker tersebut ilegal ya pasti akan di tarik sama pihak line, kalo stiker tersebut legal itu gak akan kadaluarsa.³⁵

³³ Z store (penjual), wawancara (Aplikasi LINE, 23 Oktober 2019).

³⁴ RP store (penjual), wawancara (Aplikasi LINE, 30 Oktober 2019).

³⁵ Gops store (penjual), wawancara (Aplikasi LINE, 23 Oktober 2019).

Dalam hal ini ada ada ketentuan yang berbeda yang menyangkut dengan stiker kadaluarsa dan tidak yang pertama yaitu stiker ilegal atau stiker dengan pembelian sistem slot. Untuk sistem slot sendiri atau yang bisa di sebut dengan stiker ilegal dapat mengalami *expired* atau biasa disebut kadaluarsa karena stiker tersebut dilakukan pembelian secara ilegal. Oleh sebab itu dari awal sudah bisa disimpulkan bahwasannya stiker ilegal dapat ditarik atau bisa disebut dengan kedaluarsa oleh pihak LINE secara acak atau random.

saya mendapatkan coin dari penjual yang menjual akun line berisi coin line, saya sendiri juga tidak paham bagaimana dan dari mana orang tersebut mendapatkan dan memiliki banyak coin pada akun linanya.³⁶

Dalam transaksi jual beli stiker LINE pihak penjual sendiri pun ternyata tidak membeli dari *official account* dari pihak LINE akan tetapi penjual stiker LINE tersebut membeli koin dalam jumlah banyak yang pada akhirnya dijual kembali kepada pembeli stiker LINE. Dalam hal ini penjual pun juga tidak mengetahui siapa yang menjual maupun identitas orang tersebut dari mana mendapatkan koin LINE sebanyak itu hanya saja penjual mengetahui bahwa ada orang menjual koin LINE dalam jumlah banyak

Dalam pembelian koin stiker dalam sistem slot penjual melakukan transaksi dengan minimal pembelian seribu coin dan maksimal lima puluh koin untuk harganya pun juga bermacam-macam setiap *official account* menjual dengan harga yang berbeda tetapi ada juga sama. Untuk *Daxe store* menjual seribu seratus coin dengan harga enam puluh ribu dengan pembayaran melalui tranver bank atau ovo. Untuk *moo store* dengan harga

³⁶ Z store (penjual), wawancara (Aplikasi LINE, 23 Oktober 2019).

lima puluh ribu rupiah mendapatkan seribu coin melalui pembayaran transfer bank atau ovo. Untuk *Bri store* dengan harga lima puluh lima ribu rupiah mendapatkan seribu koin dengan pembayaran melalui ovo maupun transfer bank.

(orang pertama) pemilik akun menjual akun berisi koin line, lalu di jual kepada penjual atau penjual gift stiker, lalu jika ada pembeli yang berminat untuk membeli stiker line dengan harga murah maka si penjual gift stiker akan mengirim hadiah sesuai dengan yang diinginkan pembeli.³⁷

Dalam hal ini para penjual *gift* stiker membeli koin LINE kepada orang yang menjual khusus koin LINE dan penjual *gift* stiker sendiri membeli koin dalam jumlah banyak yang selanjutnya di jual kembali kepada pembeli yang menginginkan stiker dengan harga murah yang selanjutnya penjual gift stiker akan mengirimkan stiker dalam bentuk *gift* atau yang bisa disebut dengan hadiah.

saya membeli koin dalam jumlah banyak di official account juga.³⁸

Disini penulis juga sempat memberikan pertanyaan kepada penjual stiker LINE yang lain yaitu gops store menurut wawancara yang didapat penjual stiker LINE gops store juga membeli koin LINE di *official account* yang khusus menjual koin dan penjual tersebut hanya menjual kepada pembeli yang dapat membeli banyak koin atau bisa di sebut penjual stiker *gift*.

Dibeli dengan kartu kredit menggunakan VPN untuh mengalihkan data negara supaya harga yang di dapat lebih murah dari negara indonesia perbandingannya sepuluh ribu rupiah mendapatkan tujuh

³⁷ Z store (penjual), wawancara (Aplikasi LINE, 19 Oktober 2019).

³⁸ Gops store (penjual), wawancara (Aplikasi LINE, 28 Oktober 2019).

sampai selapan stiker regional jepang tetapi hanya dua sampai tiga stiker regional Indonesia.³⁹

Untuk pembelian koin LINE membeli dengan cara membayar melalui kartu kredit yang menggunakan VPN untuk mengalihkan data negara. Agar harga yang didapatkan jauh lebih murah dari pada membeli koin LINE di negara Indonesia. Terdapat perbedaan yang sangat jauh dalam pembelian koin LINE di negara Jepang dan Indonesia, di negara Jepang sepuluh ribu rupiah bisa mendapat tujuh sampai delapan regional jepang, tetapi jika membeli koin di Indonesia sepuluh ribu rupiah hanya mendapat dua sampai tiga stiker regional Indonesia.

Dalam ayat (3) Pasal 9 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta disebutkan bahwa

setiap orang yang tanpa izin pencipta atau pemegang hak cipta dilarang melakukan penggandaan dan/atau penggunaan secara komersial ciptaan.

Dijelaskan bahwa setiap orang yang tanpa izin pencipta dilarang melakukan penggandaan, “penggandaan disini ini adalah menduplikasi”, dan dilarang menggunakan secara komersial ciptaan tanpa izin dari pencipta tersebut.

Dalam hal ini terdapat seseorang yang melakukan penggandaan coin LINE yang mana penggandaan coin LINE tersebut tidak mendapatkan izin dari pihak LINE store selaku pemilik asli dari coin LINE, dan dalam hal ini adalah perbuatan yang dilarang.

Dari undang-undang diatas terdapat fenomena yang tidak sesuai dengan dengan praktek dilapangan tersebut, yang mana terdapat seseorang yang menggandakan coin LINE, penggandaan coin LINE tersebut

³⁹ Allen store (penjual), wawancara (Aplikasi LINE, 26 Oktober 2019).

menggunakan program/software, selanjutnya coin LINE tersebut akan dijual oleh *official account* berupa stiker LINE. Dalam hal ini maka stiker yang dijual oleh *official account* atau yang bisa disebut pihak ketiga tersebut adalah ilegal.

Ditinjau dari hukum islam berdasarkan permasalahan diatas, memakai hak orang lain tanpa seizin pemiliknya maka tidak dapat dibenarkan karena hak cipta merupakan (*property*) bagi pemiliknya. Selain itu menggunakan barang milik orang lain tanpa seizin pemiliknya apalagi sampai memperjual belikan barang tersebut sama halnya dengan berbuat dzolim terhadap sang pemilik.

Di Indonesia, pengaturan hukum Islam terkait hak cipta diatur dalam Fatwa Majelis Ulama Indonesia (MUI) Nomor 4 tahun 2003.”Fatwa tersebut menjelaskan bahwa dalam hukum Islam,” Hak Cipta dipandang sebagai salah satu *huqud maliyyah* (hak kekayaan) yang mendapat perlindungan hukum (*mashun*) sebagaimana *mal* (kekayaan).”Ditetapkannya fatwa MUI nomor 04 tahun 2003 tersebut berlandaskan pada ayat Al-Qur’an Surat 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 (QS. al-Nisa’ [4]: 29)

Tafsir ayat ini adalah : “Hai orang beriman! Janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil”, batil disini artinya jalan yang haram menurut agama seperti riba dan ghasab. “kecuali dengan jalan perniagaan” maksudnya ialah kecuali terjadi dengan jalan perniagaan yang berlaku. “dengan suka sama suka diantara kamu” maksudnya ialah

perniagaan tersebut boleh dilakukan, dan harta tersebut boleh dimakan apabila dilakukan dengan kerelaan hati masing-masing.

Ayat ini menjelaskan bahwa seseorang tidak diperbolehkan untuk memakan harta orang lain dengan cara yang batil. "Cara yang batil ini seperti misalnya dilakukan dengan cara mencuri, merampok, termasuk dengan cara menipu dan mengelabui, atau perbuatan lainnya yang dilarang oleh syariat Islam dan ayat ini juga menjelaskan bahwa kegiatan perniagaan diperbolehkan asalkan dilakukan dengan jalan suka sama suka, dan tidak ada pihak yang merasa dirugikan."⁴⁸

Lebih lanjut, maksud dari ayat ini ialah perintah kepada orang-orang yang beriman untuk tidak memakan harta orang lain dengan jalan yang haram, "seperti memakan riba, "berjudi, "mencuri, "menyuap, "dan berbagai macam jenis jual beli yang diharamkan. Sesungguhnya semua perbuatan tersebut termasuk yang diharamkan Allah SWT di dalam kitab-Nya (Al-Qur'an) dan sunnah Rasul SAW.⁴⁹"

Dalam ruang lingkup hak cipta jika seseorang melanggar hak cipta orang lain tanpa adanya izin, maka itu berarti mengambil hak milik orang lain tanpa adanya keridhaan dari pemiliknya dan hal ini hukumnya haram, karena hak milik harta seorang muslim itu terjaga.

Firman Allah dalam surat al-Baqarah ayat 188:"⁸⁷

"Dan janganlah sebahagian kamu memakan harta sebahagian yang lain di antara kamu dengan jalan yang bathil dan (janganlah) kamu membawa (urusan) harta itu kepada hakim, supaya kamu dapat memakan sebahagian daripada harta benda orang lain itu dengan (jalan berbuat) dosa, Padahal kamu mengetahui."

Kata dalam arti diatas menunjukkan kepada kepemilikan penuh seseorang terhadap harta yang ia miliki atau kuasai, ia berhak menggunakannya atau memberikan izin kepada orang lain untuk menggunakan harta yang ia miliki. Kepemilikan adalah kekuasaan orang terhadap sesuatu (barang atau harta) dan barang tersebut dalam genggamannya baik secara riil maupun secara hukum. Dimensi kekuasaan ini direfleksikan dalam bentuk bahwa orang yang memiliki sesuatu barang berarti mempunyai kekuasaan terhadap barang tersebut sehingga ia dapat mempergunakannya menurut kehendaknya dan tidak ada orang lain, baik itu secara individual maupun kelembagaan, yang dapat menghalanghalanginya dari memanfaatkan barang yang dimilikinya itu.

MUI juga menjelaskan bahwa Kekayaan Intelektual adalah kekayaan yang timbul dari hasil olah pikir yang menghasilkan suatu produk atau proses yang berguna untuk manusia dan diakui oleh negara berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Fatwa Majelis Ulama Indonesia Nomor: 1/MUNAS VII/MUI/5/2005 Tentang Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI).

- a. Dalam hukum islam, HKI dipandang sebagai salah satu *huquq maliyyah* (hak kekayaan) yang mendapat perlindungan hukum (*mashun*) sebagaimana *mal* (kekayaan).

Dari pemaparan diatas bahwasannya Hak Kekayaan Intelektual dipandang sebagai salah satu *huquq maliyyah* atau bisa disebut hak kekayaan. Hak kekayaan dalam hal ini coin LINE yang dimiliki oleh LINE store, dalam hal ini coin LINE yang dimiliki oleh LINE store dianggap sebagai hak kekayaan dan mendapat perlindungan hukum, maksud dari

perlindungan hukum ini adalah dapat disamakan sebagaimana kekayaan atau harta.

- b. Setiap bentuk pelanggaran terhadap HKI, termasuk namun tidak terbatas pada menggunakan, mengungkapkan, membuat, memakai, menjual, mengimpor, mengekspor, mengedarkan, menyerahkan, menyediakan, mengumumkan, memperbanyak, menjiplak, memalsukan, membajak HKI milik orang lain secara tanpa hak merupakan kezaliman dan hukumnya adalah *haram*.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam hukum islam melarang atau diharamkan adanya menggandakan milik orang lain tanpa izin pemilik asli tersebut. Dalam hal ini transaksi jual beli stiker LINE yang mana terdapat penggandaan coin LINE yang dilakukan oleh *official account* adalah suatu hal yang tidak boleh dilakukan karena hal tersebut merupakan perbuatan yang dzalim dan haram hukumnya.

C. Analisis Praktik Sistem Jual Beli Stiker LINE oleh *Official Account* Berdasarkan Perspektif Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Pengertian jual beli secara bahasa adalah tukar menukar sesuatu dengan sesuatu. Jual beli menurut syara' adalah akad tukar menukar harta dengan harta yang lain melalui tata cara yang telah di tentukan oleh hukum Islam. Yang dimaksud kata "harta" terdiri dari dua macam: yang pertama, harta yang berupa barang, misal buku, rumah, mobil dan lain-lain. Kedua; harat yang berupa manfaat (jasa), misalnya pulsa telephone, pulsa listrik, dan lain-lain.

Stiker ini adalah gambar secara grafis yang disediakan dalam berbagai pose untuk memberi nuansa yang berbeda ketika pengguna LINE sedang berinteraksi didunia maya. Stiker ini berupa olahan gambar *vector* didalam aplikasi LINE dimana didalamnya ada bermacam-macam ekspresi yang umumnya ditemui dalam interaksi antar manusia. Misalnya stiker karakter beruang memeluk karakter kelinci, secara eksplisi maknanya adalah "pelukan sayang". Walaupun dalam interaksi manusia sebenarnya tidak ada pelukan secara nyata tentu saja.

Untuk pelaksanaan jual beli stiker sendiri dalam aplikasi LINE terdapat suatu hal yang mengganjal dikarenakan stiker yang di gunakan di aplikasi LINE hanya boleh di lakukan di *LINE store* saja tetapi pada faktanya banyak penjual yang menawarkan jual beli stiker di *official account* atau bisa disebut dengan pihak ketiga.

Untuk pembelian di *official account* memang harganya jauh lebih murah dari pada membeli di *LINE store* tetapi jika membeli stiker LINE di *official account* resiko stiker akan ditarik atau bisa disebut dengan kadaluarsa. Dalam hal ini mengapa pembelian di *official account* disebut sebagai jual beli ilegal disebabkan memperjual belikan milik *LINE store* dengan harga lebih murah sedangkan didalam

line store sendiri diterdapat himbauan larangan untuk memperjual belikan stiker LINE yang diperjual belikan oleh *official account*.

Pelaksanaan jual beli online atau jual beli *e-commerce* di Indonesia diatur dalam beberapa peraturan yaitu:

1. Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik
2. Peraturan Pemerintah Nomor 82 tahun 2012 Tentang Penyelenggaraan Sistem Dan Transaksi Elektronik

Di Indonesia, Undang-Undang khusus yang mengatur mengenai kegiatan transaksi elektronik adalah Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik . dua hal penting dalam Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik yakni, pertama pengakuan transaksi elektronik dan dokumen elektronik berdasarkan kerangka hukum perikatan dan hukum pembuktian, sehingga kepastian hukum transaksi elektronik dapat terjamin. Kedua klasifikasi terhadap tindakan-tindakan pelanggaran hukum yang terkait penyalahgunaan teknologi informasi beserta sanksi pidananya.

Pada transaksi jual beli melalui internet, bila para pihak terkait melakukan hubungan hukum melalui suatu bentuk perjanjian, menurut Pasal 1 Ayat Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik disebut sebagai kontrak elektronik , yaitu:

1. Ada kontrak dagang
2. Kontrak itu di laksanakan dengan media elektronik
3. Kehadiran fisik dari para pihak tidak di perlukan
4. Kontrak itu terjadi dalam jaringan publik

5. Sistemnya terbuka, yaitu dengan internet atau world wide web
6. Kontrak itu terlepas dari batas.

Terdapat dalam ayat 1 Pasal 34 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik yang termasuk perbuatan yang dilarang, yakni:

Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum memproduksi, menjual, menggandakan untuk digunakan, mengimpor, mendistribusikan, menyediakan, atau memiliki. Perangkat keras atau perangkat lunak komputer yang dirancang atau secara khusus dikembangkan untuk memfasilitasi perbuatan

Jika setiap orang dengan sengaja melakukan perbuatan melawan hukum seperti memproduksi, menjual, menggandakan untuk digunakan, mengimpor, dan mendistribusikan seperti contoh perangkat keras dan perangkat lunak komputer yang dikembangkan secara khusus untuk memfasilitasi publik maka seseorang yang melakukan perbuatan tersebut itu dilarang.

Terdapat fenomena dimasyarakat yang mana fenomena tersebut bertentangan dengan undang-undang diatas bahwasannya seseorang terdapat menggandakan coin LINE yang seharusnya coin LINE tersebut tidak seharusnya digandakan. Setelah koin tersebut digandakan coin LINE tersebut diperjual beli atau mendistribusikan coin LINE dalam bentuk stiker. Untuk penjualan mereka melakukan transaksi jual beli di *official account*. Dalam hal ini penggandaan dan pendistribusian coin yang selanjutnya akan dijual dalam bentuk stiker LINE adalah perbuatan yang tidak seharusnya dilakukan atau dilarang.

Dalam hal pihak dari LINE *store* sendiri telah melakukan himbauan bahwasannya dilarang membeli stiker LINE kepada pihak ketiga atau membeli dari

official account disebabkan transaksi jual beli melalui pihak ketiga dapat menyebabkan banyak kerugian terhadap LINE store.

Selanjutnya didalam Pasal 35 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik juga termasuk perbuatan yang dilarang yakni:

setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan manipulasi, penciptaan, perubahan, penghilangan, pengrusakan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dengan tujuan agar Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik tersebut dianggap seolah-olah data yang otentik.

Terdapat juga didalam didalam Pasal 36 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik bahwasannya:

setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai 34 yang mengakibatkan kerugian bagi orang lain.

Dari Undang-undang diatas terdapat fenomena, seseorang yang menjual belikan stiker atau *official account* terdapat melakukan suatu hal yang melakukan perbuatan hukum dengan cara manipulasi data negara dan hal tersebut memiliki tujuan agar dapat membeli stiker LINE yang terdapat di negara lain, hal tersebut seharusnya hal tersebut juga dilarang atau tidak dapat dibeli oleh pengguna aplikasi LINE dari negara Indonesia. Tetapi para penjual stiker LINE oleh *official account* menjual hal tersebut terhadap para pembeli stiker dari warga negara Indonesia. Dalam hal ini ada cara yang dilakukan oleh penjual stiker LINE yaitu dengan cara memanipulasi data negara. membuat data palsu atau identitas palsu milik orang dari negara tersebut. Dengan tujuan menjual kembali stiker yang dibeli di negara lain tersebut. Hal ini merupakan perbuatan yang dilarang karena dapat merugikan pihak lain maupun diri sendiri.

Terdapat dalam Pasal 49 Peraturan Pemerintah Nomor 82 Tahun 2012 Tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik.

pelaku usaha yang menawarkan produk melalui sistem elektronik wajib menyediakan informasi yang lengkap dan benar berkaitan dengan syarat kontrak dan produk yang di tawarkan. Pelaku usaha wajib memberikan kejelasan informasi tentang penawaran kontrak atau iklan.

Setiap penjual atau pelaku usaha yang melakukan jual beli melalui sistem elektronik atau *e-commerce* wajib menyediakan informasi yang lengkap dan benar yang berkaitan dengan produk atau barang yang diperjual belikan. Dan penjual wajib memberikan informasi dengan jelas yang berhubungan dengan produk atau barang yang di jual tersebut.

Melihat yang terjadi dalam perjual belian stiker LINE di *official account* ada beberapa pelaku usaha yang berbuat curang dengan cara iklan yang tertera ditimeline *official account*. Dalam beberapa hal ada pihak pembeli yang merasa dirugikan jika stiker LINE yang dibeli di *official account* tersebut mengalami kadaluarsa atau *expired*. Tetapi dalam kasus ini pihak penjual tidak melakukan adanya keterbukaan terhadap pembeli bahwasannya jika stiker LINE yang dijual adalah ilegal dan dapat *expired* sewaktu-waktu dan tidak dapat ditentukan waktunya.

Didalam iklan yang tertera ditimeline *official account* juga terdapat kecurangan lagi yaitu terdapat pembelian stiker akan di gift dala waktu 1x24 jam itu artinya akan dilakukan satu hari dalam dua puluh empat jam tetapi dalam faktanya penjual stiker LINE tersebut melakukan kecurangan yaitu dengan cara gift stiker akan dilakukan setelah slot stiker terpenuhi yang waktunya tidak dapat ditentukan. Biasanya stiker akan digift setelah waktu dua atau tiga hari selesai kita bertransaksi

dengan official account tersebut. Dalam hal ini pembeli akan merasa dirugikan karena ilan yang dicantumkan tidak sama dengan fakta yang terjadi.

Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwasannya terjadinya transaksi stiker line ini akan tetap ada walaupun ilegal. dikarenakan permintaan dari pembeli sangatlah banyak. Pembelian stiker ilegal ini sangatlah diminati karena dengan harga murah bisa mendapat banyak coin yang nantinya akan di gift dalam bentuk stiker. Walaupun nantinya stiker tersebut akan kadaluarsa atau *expired*, para pembeli tetap akan membeli dari pihak ke tiga. Dari pada membeli di LINE store atau pihak line.

Pihak LINE store sendiri sering melakukan himbuan terhadap para pengguna aplikasi line untuk tidak melakukan transaksi pembelian koin dan stiker dengan menggunakan pihak ketiga atau *official account*. Tetapi di karenakan para pembeli masih sangat berminat untuk membeli stiker di *official account*.

Didalam Pasal 50 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik terdapat ketentuan pidana yakni:

- (1) setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam pasal 34 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) dan/atau denda paling banyak Rp 10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah).
- (2) Jika seseorang terdapat melakukan perbuatan melawan hukum sebagai mana dimaksud dalam pasal 34 ayat (1) maka dipidana dengan ancaman pidana penjara paling lama sepuluh dan atau dapat didenda dengan denda paling banyak sepuluh miliar rupiah.

Didalam Pasal 51 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik terdapat ketentuan pidana yakni:

- (1) Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana yang dimaksud dalam pasal 35 dipidana dengan pidana penjara paling lama 12 (dua belas) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 12.000.000.000,00 (dua belas miliar rupiah)

- (2) Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana yang dimaksud dalam pasal 36 dipidana dengan pidana penjara paling lama 12 (dua belas) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 12.000.000.000,00 (dua belas miliar rupiah).

Jika seseorang terdapat melakukan perbuatan melawan hukum sebagai mana dimaksud dalam pasal 35 dan 36 dipidana dengan ancaman pidana penjara paling lama dua belas tahun dan atau dapat didenda dengan denda paling banyak dua belas miliar rupiah.

Oleh sebab itu jika terdapat seseorang yang melakukan pendistribusian stiker LINE (*official store*) yang tidak mempunyai hak milik terdapat stiker LINE tersebut maka dapat dipidana penjara paling banyak sepuluh tahun dan atau didenda paling banyak sepuluh milyar.

Selanjutnya jika seseorang melakukan manipulasi data bahkan sampai memanipulasi data negara agar dapat bertransaksi stiker LINE di negara lain yang mana dijual kembali stiker LINE tersebut maka dipidana dengan ancaman pidana penjara paling lama dua belas tahun dan atau dapat didenda dengan denda paling banyak dua belas miliar rupiah.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian lapangan terkait jual beli stiker LINE oleh pihak ketiga melalui *official account* di aplikasi LINE menurut hukum positif dan hukum islam maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Jual beli stiker LINE yang dilakukan *official store* dalam hukum islam merupakan hal yang dilarang hal tersebut juga dijelaskan dalam Fatwa Majelis Ulama Indonesia Tentang Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual bahwasannya Setiap bentuk pelanggaran terhadap HKI, seperti membuat, memakai, menjual, mengimpor, mengekspor, menyediakan, mengumumkan, memperbanyak, menjiplak, memalsukan, membajak HKI milik orang lain merupakan kezaliman dan hukumnya adalah *haram*.

Terdapat dalam ayat (3) Pasal 9 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, dijelaskan bahwa jika seseorang melakukan penggandaan tanpa izin dari pencipta maka hal tersebut adalah dilarang. Tetapi hal tersebut dilakukan seseorang yang menggandakan coin LINE dengan cara menggunakan program/software yang nantinya coin LINE tersebut akan dijual oleh *official account* berupa stiker LINE. Dalam hal ini maka stiker yang dijual oleh *official account* atau yang bisa disebut pihak ketiga tersebut adalah ilegal oleh sebab itu transaksi jual beli coin dalam bentuk stiker LINE adalah hal yang dilarang.

2. Jual beli stiker LINE yang dilakukan oleh *official account* terdapat pelanggaran yang dilakukan oleh *official account*. Jika setiap orang melakukan perbuatan melawan hukum seperti memproduksi, menjual,

mengandalkan untuk digunakan, mengimpor, dan mendistribusikan seperti contoh perangkat keras dan perangkat lunak komputer yang dikembangkan secara khusus untuk memfasilitasi publik maka seseorang yang melakukan perbuatan tersebut itu dilarang.

Terdapat banyak orang yang menjual dan mendistribusikan stiker LINE dalam bentuk coin melalui *official account* yang seharusnya dijual oleh LINE store. Padahal pembelian stiker LINE melalui pihak ketiga tersebut adalah perbuatan yang dilarang. Terdapat juga penjual stiker LINE atau *official account* melakukan manipulasi data negara dengan memiliki tujuan agar dapat membeli stiker yang terdapat di negara lain, yang seharusnya hal tersebut juga dilarang atau tidak dapat dibeli oleh pengguna aplikasi LINE dari negara Indonesia. Tetapi para penjual stiker LINE oleh *official account* menjual hal tersebut terhadap para pembeli stiker dari warga negara Indonesia. Dalam hal ini ada cara yang dilakukan oleh penjual stiker LINE yaitu dengan cara memanipulasi data negara. membuat data palsu atau identitas palsu milik orang dari negara tersebut. Dengan tujuan menjual kembali stiker yang dibeli di negara lain tersebut. Hal ini merupakan perbuatan yang dilarang karena dapat merugikan pihak lain maupun diri sendiri.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas yang dapat dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti, perlu disarankan sebagai berikut:

1. LINE store telah melakukan himbauan kepada para pengguna LINE agar membeli stiker di LINE store. Sebaiknya disini pihak LINE lebih sering melakukan himbauan kepada para pengguna line agar para pengguna tersebut dapat mengurangi tarnsaksi pembelian stiker LINE dipihak ketiga.
2. Pembeli stiker LINE mempunyai beberapa alasan. Sebaiknya para pengguna LINE mengurangi pembelian di *official account* atau pihak ketiga. Dan lebih membeli stiker LINE di LINE store maka hal tersebut dapat mengurangi kerugian yang dialami oleh LINE store. Terlebih kepada para pengguna LINE yang sangat menyukai membeli stiker di *official account*.

DAFTAR PUSTAKA

AL-QUR'AN AL KARIM

BUKU

- Andreas M, Kaplan, Haenlain, Michael. Users Of The World, Unite! The Challenges And Opportunities Of The Sosial Media. Business Horizons. 2010
- Imam Mustofa. Fiqh Muamalah Kontemporer. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2016
- Johan Nasution Bahder. Metode Penelitian Hukum. Bandung: CV. Mandar Maju. 2008
- Khoirul Hidayah. Hukum Hak Kekayaan Intelektual. Malang: Setara Press. 2017
- Nana Saujana, Ahwal Kusuma. Proposal Penelitian Di Perguruan Tinggi. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Rachmat Syafe'i. Fiqih Muamalah. Bandung: Cv. Pustaka setia. 2006
- Ridwan Sanjaya, Wisnu Sanjaya. Membangun Kerajaan Bisnis Online (tuntutan Praktis Menjadi Pebisnis Online). Jakarta: Kompas Gramedia. 2009
- Soerjono, H. Abdurrahman. Metode Penelitian Suatu Pemikiran Dan Penerapan. Jakarta: Rineka Cipta. 1999
- Soerjono Soekamto. Pengantar Penelitian Hukum. Bandung: Media Press, 1999
- Suharsimi Arikunto. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta. 2006
- Sulaiman Rasjid. Fiqh Islam. Bandung : PT. Sinar Baru Algensindo 2010
- Zainuddin Ali. Metode Penelitian Hukum. Jakarta; Sinar Grafika. 2016

JURNAL

- Anang Sugeng Cahyono. "pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia". Universitas Tulungagung. 2016
- Andreas M, Kaplan, Haenlain, Michael. "Users Of The World, Unite! The Challenges And Opportunities Of The Sosial Media". Business Horizons. 2010
- Ariesta Ayu Permata. "Pemanfaatan Media Sosial Untuk Jual Beli Online Di Kalangan Mahasiswa FISIP Universitas Airlangga Surabaya". Universitas Airlangga. 2017

PERUNDANG-UNDANGAN

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik

Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Peraturan Pemerintah Nomor 82 tahun 2012 Tentang Penyelenggaraan Sistem Dan Transaksi Elektronik

Keputusan Fatwa MUI Nomor: 1/MUNAS VII/MUI/5/2005 Tentang Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI)

INTERNET

<https://www.nesabamedia.com/pengertian-line/>

<https://id.wikipedia.org/wiki/LINE>

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/media%20sosial>

<https://brainly.co.id/tugas/4863795>



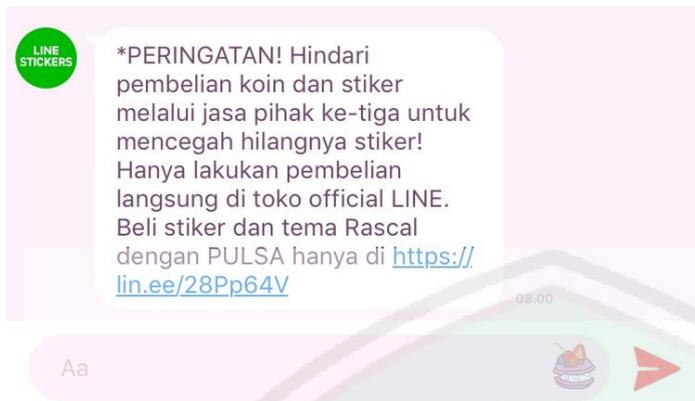
DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama Lengkap : Intan Purwaningsari Nabila
Tempat & Tanggal lahir : Malang, 07-Agustus-1997
NIM : 15220135
Tahun Masuk UIN : 2015
Jurusan : Hukum Bisnis Syariah
Nama Orang Tua : 1. Ayah : Imam Bahruddin
2. Ibu : Siti Asiyah
Alamat Rumah : Jalan Banjarasari, Rt/001 Rw/007 Bakalan
Bululawang, Malang.
Alamat Kos : Jalan Sunan Kalijaga Dalam Nomor 18B Dinoyo
Lowokwaru Malang
Nomor Telepon / HP : 081249175623
E-mail : inabila321@gmail.com

Pendidikan Formal

2001-2003 : TK Miftahul Ulum
2003-2009 : SDN 1 Miftahul Ulum
2009-2012 : MTS Almaarif 01 Singosari Malang
2012-2015 : MA Almaarif Singosari Malang
2015-2019 : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Gambar 3 Himbauan dari LINE store kepada para pengguna LINE



Gambar 4 harga stiker LINE di official account



⁴⁰ Sumber hasil: *screenshoot roomchat* aplikasi LINE pada tanggal 2 Desember 2019

⁴¹ Sumber hasil: *screenshoot* dari *timeline* Dorska store pada tanggal 2 Desember 2019

Gambar 5 harga koin

L 50 (+0)	Rp15.000
L 100 (+0)	Rp29.000
L 150 (+0)	Rp45.000
L 200 (+0)	Rp59.000
L 500 (+100)	Rp119.000
L 800 (+200)	Rp179.000
L 1,600 (+400)	Rp339.000
L 3,300 (+900)	Rp689.000
L 10,000 (+2,730)	Rp1.999.000

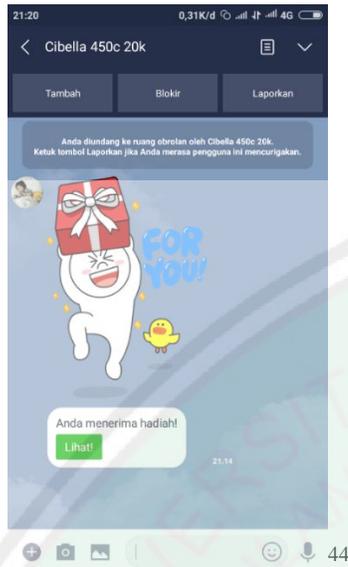
42

Gambar 6 format pembelian stiker oleh *official account*

⁴² Sumber hasil: *Screenshot* harga koin LINE dari LINE store pada tanggal 2 Desember 2019

⁴³ Sumber hasil: *screenshot* dari roomchat aplikasi LINE pada tanggal 2 Desember 2019

Gambar 7 gift stiker LINE oleh *official account*



Gambar 8 stiker LINE yang sudah dibeli dan dapat di download secara mudah

⁴⁴ Sumber hasil: *screenshot* dari *roomchat* aplikasi LINE pada tanggal 2 Desember 2019



⁴⁵ Sumber hasil: *screenshot* dari *roomchat* aplikasi LINE pada tanggal 2 Desember 2019

