

**PEMBELIAN *CRATE* PADA PERMAINAN *PLAYER UNKNOWN'S  
BATTLEGROUNDS* PERSPEKTIF FIQIH MUAMALAH**  
**(Studi di Squad “SGD MALABAR” di Desa Jatikerto Kromengan  
Kabupaten Malang)**

**SKRIPSI**

OLEH

**Evi Nur Azizah**

**NIM. 16220096**



**PROGAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH**  
**FAKULTAS SYARI'AH**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM**  
**MALANG**  
**2020**

**PEMBELIAN *CRATE* PADA *PERMAINAN PLAYER UNKNOWN'S  
BATTLEGROUNDS* PERSPEKTIF FIQH MUAMALAH**  
**(Studi di Squad “SGD MALABAR” di Desa Jatikerto Kromengan  
Kabupaten Malang)**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi kelulusan S1 Hukum Ekonomi Syariah

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Oleh:

**Evi Nur Azizah**

**NIM. 1622009**



**PROGAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH**

**FAKULTAS SYARI'AH**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM**

**MALANG**

**2020**

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Bisnillahirohmanirohim,

Demi Allah,

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

### **PEMBELIAN *CRATE* PADA *PERMAINAN PLAYER UNKNOWN'S BATTLEGROUNDS* PERSPEKTIF *FIQH MUAMALAH***

**(Studi di Squad "SGD MALABAR" di Desa Jatikerto Kromengan Kabupaten Malang)**

Benar-benar merupakan skripsi yang di susun sendiri berdasarkan kaidah penulisan karya ilmiah yang dapat dipertanggungjawabkan. Jika dikemudian hari laporan penelitian ini merupakan hasil plagiasi karya orang lain baik sebagian atau keseluruhan, maka skripsi sebagai prasyarat mendapat predikat gelar sarjana dinyatakan batal demi hukum.

Malang, 09 April 2020

Penulis,



Evi Nur Azizah

NIM. 16220096

## **HALAMAN PERSETUJUAN**

Setelah membaca dan mengoreksi skripsi saudara Evi Nur Azizah NIM 16220096  
Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri  
Maulana Malik Ibrahim Malang dengan judul :

### **PEMBELIAN *CRATE* PADA *PERMAINAN PLAYER UNKNOWN'S BATTLEGROUNDS* PERSPEKTIF FIQH MUAMALAH**

**(Studi di Squad “SGD MALABAR” di Desa Jatikerto Kromengan  
Kabupaten Malang)**

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

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Hukum Ekonomi Syariah

Dr. Fakhruddin, M.HI

NIP. 19740819 200003 002

Malang, 09 April 2020

Dosen Pembimbing

Dr. Fakhruddin, M.HI

NIP.19740819 200003 002

## PENGESAHAN SKRIPSI

Dewan Penguji Skripsi saudara Evi Nur Azizzah, NIM 16220096 , Mahasiswa Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, dengan judul :

**PEMBELIAN *CRATE* PADA PERMAINAN PLAYER UNKNOWN'S BATTLE  
GROUND'S PERSPEKTIF FIQH MUAMALAH  
(Studi di Squad "SGD MALABAR" di Desa Jatikerto Kromengan Kabupaten  
Malang)**

Telah dinyatakan lulus dengan nilai : B+

Malang, 19 Agustus 2020  
Dekan,  
  
Dr. H. Saifullah, SH., M.Hum  
NIP. 196512052000031001



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

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

**BUKTI KONSULTASI**

Nama : Evi Nur Aziah  
NIM : 16220096  
Progam Studi : Hukum Ekonomi Syariah  
Dosen Pembimbing : Dr. Fakhruddin, M.HI  
Judul Skripsi : Pembelian *Crate* Pada Permainan *PlayerUnknow's BattleGround's* Perspektif Fiqih Muamalah (Studi Squad "SGD MALABAR" di Desa Jatikerto Kromengan Kabupaten Malang)

| No | Hari/Tanggal            | Materi Konsultasi                          | Paraf |
|----|-------------------------|--|-------|
| 1  | Selasa, 15 Oktober 2019 | Proposal                                   | 1.    |
| 2  | Rabu, 23 Oktober 2019   | Acc Proposal                               | 2.    |
| 3  | Senin, 13 Januari 2020  | Bab I, II, III                             | 3.    |
| 4  | Rabu, 22 Januari 2020   | Revisi Bab I, II, III                      | 4.    |
| 5  | Jumat, 31 Januari 2020  | Revisi Bab II dan III                      | 5.    |
| 6  | Rabu, 12 Februari 2020  | Bab IV dan V                               | 6.    |
| 7  | Rabu, 19 Februari 2020  | Revisi Bab IV                              | 7.    |
| 8  | Rabu, 1 April 2020      | Revisi Bab V                               | 8.    |
| 9  | Kamis, 07 Mei 2020      | Abstrak, Kata Pengantar dan Cara penulisan | 9.    |
| 10 | Jum'at, 15 Mei 2020     | ACC Skripsi                                | 10.   |

Malang, 09 April 2020

Mengetahui,

Ketua Progam Studi

Dr. Fakhruddin, M.HI

NIP. 19740819 200003 002

## MOTTO

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

*Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu; sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu”.*

*.” (Q.S An-Nisa’: 29)*

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum Wr.Wb

Alhamdulillah Robbi'Alamin, segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat taufik dan hidayahnya-Nya kepada hamba-hambaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Shalawat serta salam yang selalu senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhamad SAW, penyampai amanah dan memberi pemberi nasihat kepada umat manusia, serta para sahabat, keluarga dan para pengikutnya yang istiqamah dan di ridhoi Allah SWT.

Skripsi yang berjudul **“Pembelian *Crate* Pada Permainan *PlayerUnknow’s BattleGround’s* Perspektif Fiqih Muamalah (Studi di Squad “SGD MALABAR” di Desa Jatikerto Kromengan Kabupaten Malang)”** dapat penulis selesaikan tepat pada waktunya. Skripsi ini saya susun dalam rangka memenuhi dan melengkapi persyaratan untuk meraih gelar Sarjana (S1) pada progam studi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah) di Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya khususnya kepada kedua orangtua tercinta Ibunda Siti Malikhah dan Ayahanda Suwarno yang sungguh aku tak mampu membalas semua pengorbanannya, baktiku pun tak akan pernah bisa membalas setiap hembusan kasih,



luapan cinta yang mempertaruhkan selama hidupnya, yang telah melahirkan, membesarkan dan mendidik dengan sepenuh hati.

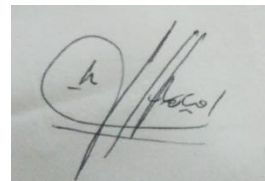
Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan bimbingan berbagai pihak dari mulai periode perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk dapat menyelesaikan dengan baik. Oleh karena itu, izinkan penulis untuk dapat mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak yang telah berjasa tersebut, antara lain kepada :

1. Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. Saifullah, S.H, M.Hum selaku Dekan Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Fakhruddin, M.H.I selaku Ketua Progam Studi Hukum Ekonomi Syariah dan Dosen Pembimbing. Terima kasih atas limpahan bimbingan, arahan serta motivasi dalam penyyeesaian skripsi ini.
4. Ramadhita M.HI selaku Dosen Wali. Terima kasih penulis haturkan kepada beliau yang telah memberikan bimbingan, saran serta motivasi selama menempuh perkuliahan.
5. Staf akademik fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah membantu penulis dalam mengurus surat-surat dan berkas-berkas yang dibutuhkan untuk penyelesaian skripsi ini.
6. Teman-teman dan sahabat yang selama ini memberikan banyak motivasi, bantuan dan telah menjadi teman diskusi yang hebat bagi penulis.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dalam menambah wawasan khususnya bagi umat manusia. Semoga Allah senantiasa meridhoi aktivitas kita berjuang dijalanNya serta menjadikan kita semua sebagai hambaNya yang bahagia di dunia dan akhirat.

Wasalamu'alaikum Wr.Wb

Malang, 03 April 2020

A handwritten signature in black ink on a light-colored background. The signature is stylized, starting with a large circle containing a lowercase 'h', followed by several vertical and diagonal strokes.

Evi Nur Azizah

NIM. 16220096

## PEDOMAN TRASLITERASI

### 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 naman Arab dari bahasa Arab, sedangkan nama Arab dari bahasa 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 berstandart internasional, nasional maupun ketentuan yang khusus yang digunakan penerbit tertentu. Transliterasi yang digunakan Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahi Malang menggunakan EYD plus, yaitu transliterasi yang didasarkan atas Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Mnteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, tanggal 22 Januari 1998, No. 158/1987 dan 0543. b/U/1987, sedangkan 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 ditengah atau akhir kata, maka dilambangkan dengan tanda koma di atas (‘), terbalik dengan koma (‘) untuk pengganti lambang “ع”.

### C. Vokal, Panjang dan Diftong

Setiap penulisan Bahasa Arab dalam bentuk tulisan latin vokal *fathah* ditulis dengan “a”, *karah* dengan “i”, *dhomah* 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) = و misalinya قول menjadi qawlun |
| Diftong (ay) = ي misalinya خير menjadi khyrun |

#### D. Ta' marbûthah (ة)

*Ta' marbûthah* ditrasliterasi dengan “t” jika berda ditengah kalimat, tetapi apabila *ta' marbûthah* tersebut di akhir kalimat, maka transliterasikan dengan menggunakan “h” misalinya الرسالة للمدرسة menjadi *al-risalat li al-mudarrisah*, atau apabila berada ditengah-tengah kalimat yang terdiri dari susunan *mudlaf* dan *mudlaf ilayh*, maka ditransliterasikan dengan menggunakan *t* yang disambungkan dengan kalimat berikutnya, misalinya في رحمة الله menjadi *fi rahmatillâh*.

#### E. Kata Sandang dan Lafdh- al-Jalâlah

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

1. Al-Imam al-Bukhâriy mengatakan.....
2. Al-Bukhâriy dalam muqaddimah kitabnya menjelaskan.....

3. *Masyâ Allah kâna wa mâ lam yasyâ lam yakun.*

4. *Billâh ‘azza wa jalla.*

#### **F. Nama dan Kata Arab Terindonesiakan**

Pada prinsipnya kata yang berasal dari bahasa Arab harus ditulis dengan menggunakan sistem transliterasi. Apabila kita tersebut merupakan nama Arab dari orang Indonesia atau bahasa Arab yang sudah terindonesiakan, jika perlu ditulis dengan menggunakan sistem transliterasi. Perhatikan contoh sebagai 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 satu caranya melalui pengintensifan salat diberbagai kantor pemerintah, namun.....”

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

## DAFTAR ISI

|                                  |       |
|----------------------------------|-------|
| HALAMAN DALAM.....               | i     |
| PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI..... | ii    |
| HALAMAN PERSETUJUAN.....         | iii   |
| HALAMAN PENGESAHAN.....          | iv    |
| BUKTI KONSULTASI.....            | v     |
| MOTTO.....                       | vi    |
| KATA PENGANTAR.....              | vii   |
| PEDOMAN TRANSLITERASI.....       | x     |
| DAFTAR ISI.....                  | xv    |
| DAFTAR GAMBAR.....               | xviii |
| DAFTAR TABEL.....                | xix   |
| ABSTRAK.....                     | xx    |
| ABTRACT.....                     | xxi   |
| ملخص البحث.....                  | xxii  |

### BAB I PENDAHULUAN

|                                |   |
|--------------------------------|---|
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah.....        | 6 |
| C. Tujuan Penelitian.....      | 7 |
| D. Manfaat Penelitian.....     | 7 |
| E. Definisi Operasional.....   | 8 |
| F. Sistematika Penulisan.....  | 9 |



## **BAB II            TINJAUAN PUSTAKA**

|  |    |
|--|----|
| A. Penelitian Terdahulu.....                                       | 11 |
| B. Kerangka Teori.....   | 21 |
| 1. Jual Beli dan <i>Gharar</i> dalam Islam.....                    | 21 |
| a. Pengertian Jual Beli.....                                       | 21 |
| b. Rukun dan Syarat Jual Beli.....                                 | 23 |
| c. Pengertian <i>Gharar</i> .....                                  | 30 |
| d. Macam-macam <i>Gharar</i> .....                                 | 32 |
| e. Akibat Hukum <i>Gharar</i> dalam Perspektif Hukum<br>Islam..... | 35 |
| 2. Permainan dalam Islam.....                                      | 36 |
| a. Jenis permainan yang diperbolehkan Islam.....                   | 36 |
| b. Jenis permainan yang dilarang Islam.....                        | 37 |

## **BAB III            METODE PENELITIAN**

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| A. Jenis penelitian.....        | 40 |
| B. Pendekatan Penelitian.....   | 40 |
| C. Lokasi Penelitian.....       | 41 |
| D. Metode Penentuan Subjek..... | 41 |
| E. Sumber Data.....             | 42 |
| F. Teknik Pengumpulan Data..... | 44 |
| G. Teknik Pengolahan Data.....  |    |

## **BAB IV            HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

|  |    |
|--|----|
| A. Mekanisme pembelian <i>Crate</i> pada permainan<br><i>PlayerUnknown's BattleGrounds</i> ..... | 47 |
|--|----|

|              |  |           |
|--------------|--|-----------|
|              | B. Analisis hukum fiqih muamalah terhadap pembelian<br><i>Crate</i> dalam permainan <i>PlayerUnknown's<br/>BattleGrounds</i> ..... | 61        |
| <b>BAB V</b> | <b>PENUTUP</b>   |           |
|              | A. Kesimpulan.....   | 70        |
|              | B. Saran.....  | 71        |
|              | <b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....  | <b>72</b> |
|              | <b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b> .....   | <b>75</b> |
|              | <b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b> .....  | <b>78</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|            |  |    |
|------------|--|----|
| Gambar 1.1 | Logo <i>PlayerUnknown's BattleGround's</i> ..... | 40 |
| Gambar 1.2 | <i>Purchase</i> .....                            | 45 |
| Gambar 1.3 | <i>Soldiers Crate</i> .....                      | 46 |
| Gambar 1.4 | <i>Supply Crate</i> .....                        | 47 |
| Gambar 1.5 | <i>Classic Crate</i> .....                       | 48 |
| Gambar 1.6 | <i>Premiun Crate</i> .....                       | 49 |
| Gambar 1.7 | <i>Crate</i> .....                               | 50 |

## DAFTAR TABEL

|           |   |    |
|-----------|---|----|
| Tabel 1.1 | Harga <i>Unknown's Cash</i> .....               | 45 |
| Table 1.2 | Tingkat Keberuntungan Setiap <i>Crate</i> ..... | 50 |

## ABSTRAK

Evi Nur Azizah, 16220096, **Pembelian *Crate* Pada Permainan *PlayerUnknown's BattleGround's* Perspektif Fiqih Muamalah (Studi Squad "SGD MALABAR" di Desa Jatikerto Kromengan Kabupaten Malang).** Skripsi. Progam Studi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah), Fakultas Syariah, Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Dr. Fakhruddin, M.HI

---

**Kata kunci :** *Crate*, Online, *Gharar*

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan masyarakat. Sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam bidang teknologi salah satu contohnya adalah *game online*. *Game online* merupakan sebuah gaya hidup baru beberapa orang disetiap kalangan. Pada *game online* pun juga terdapat transaksi jual beli, namun perlu di ingat bahwa jual beli melalui media elektronik tentu memberikan banyak resiko dan ketidakjelasan. Oleh karena itu hal ini layak dikaji berdasarkan hukum Fiqih Muamalah.

Skripsi ini membahas mengenai Pembelian *Crate* Pada Permainan *PlayerUnknown's BattleGround's* Perspektif Fiqih Muamalah (Studi Squad "SGD MALABAR" di Desa Jatikerto Kromengan Kabupaten Malang), merupakan hasil penelitian untuk menjawab pertanyaan bagaimanakah praktek pembelian *Crate* pada permainan *PlayerUnknown's BattleGround's*, yang mana akad dan mekanismenya dalam jual beli ini belum bisa diterangkan secara jelas, karena barang yang digunakan transaksi jual beli bukan barang yang bersifat nyata yang bisa diraba karena objeknya tersebut ada di dunia maya dan bagaimana analisis hukum fiqih muamalahnya terhadap pembelian *Crate* pada permainan *PlayerUnknown's BattleGround's*.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian empiris yaitu penelitian yang menggunakan fakta-fakta empiris yang diampil dari perilaku manusia, sedangkan pendekatan penelitiannya adalah pendekatan kualitatif. Data yang dihimpun melalui teknik wawancara setelah menghimpun data yang diperoleh, data memasuki tahapan *editing*, *organizing*, dan *analizing* kemudian ditarik sebuah kesimpulan.

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa *crate* pada permainan *PlayerUnknown's BattleGround's* adalah transaksi jual beli dengan objek *crate* yang berisi barang-barang pada sebuah permainan. Dalam transaksi ini terjadi layaknya jual beli biasa yaitu adanya rukun dan syarat jual beli akan tetapi dalam pembelian *crate* ini ada beberapa rukun yang tidak memenuhi syarat seperti apa yang telah dipaparkan di hukum Fiqih Muamalah dan yang menjadi permasalahan dalam transaksi ini adalah player yang melakukan jual beli *crate* tidak langsung mendapatkan barang yang diinginkan atau dibeli melainkan harus menggunakan system acak (*gacha*) sehingga *player* bisa merasakan dampak rugi. Maka dalam Fiqih Muamalah dapat disimpulkan bahwa transaksi jual beli *crate* menimbulkan unsur ketidakjelasan (*gharar*).

## ABSTRACT

Evi Nur Azizah, 16220096, **Purchasing Crate in the Player Game Unknown's BattleGround's Perspective of Fiqih Muamalah (Squad Study "SGD MALABAR" in Jaticerto Kromengan Village, Malang Regency).** Essay. Sharia Economic Law Study Program (Muamalah), Faculty of Sharia, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Supervisor Dr. Fakhruddin, M.HI

---

**Keywords:** Crate, Online, Gharar

The rapid development of science and technology brings changes in all walks of life. Thereby encouraging the acquisition of new findings in the field of technology, one example is online gaming. Online gaming is a new lifestyle of several people in every circle. In online games also there are transactions of buying and selling, but it is important to remember that buying and selling through electronic media certainly provides a lot of risk and inelement. Therefore this is worth studying according to the Muamalah Fiqh law.

This thesis discusses the purchase of Crate in the PlayerUnknown's BattleGround's Game of Perspective Fiqih Muamalah (Squad Study "SGD MALABAR" in Jaticerto Kromengan Village, Malang Regency), is the result of research to answer the question of how to purchase Crate in the PlayerUnknown's BattleGround's game, which is the contract and mechanism in selling Jaticerto Kromengan, Malang Regency. This purchase can not be explained clearly, because the goods used in the sale and purchase transaction are not tangible goods that can be touched because the object is in cyberspace and how to analyze the legal muamalah law against Crate purchases in the game Player Unknown's BattleGround's.

This type of research is empirical research that is research that uses empirical facts displayed from human behavior, while the research approach is a qualitative approach. Data collected through interview techniques after collecting the data obtained, the data enters the stages of editing, organizing, and analyzing then drawn a conclusion.

The results of this study conclude that the crate in PlayerUnknown's BattleGround game is a sale and purchase transaction with a crate object that contains items in a game. In this transaction, it occurs like an ordinary sale and purchase, namely the existence of pillars and terms of sale and purchase, but in the purchase of this crate, there are several pillars that do not meet the requirements as described in the law of Fiqh Muamalah and the problem in this transaction is the player who makes the sale and purchase. Crate does not immediately get the desired item or purchase but must use a random system (gacha) so that players can feel the impact of the loss. So in Fiqih Muamalah it can be concluded that the buying and selling transaction of crate creates an element of obscurity (gharar).

## ملخص البحث

إيفي نور عزيزة، ١٦٢٢٠٠٩٦ شراء صندوق في لعبة اللاعب وجهة نظر ساحة المعركة المجهول لفقته العملية (دراسة فرقة "SGD MALABAR" في قرية جاتيكيرتو كرومينجان، مالانغ ريجنسي). أطروحة. برنامج دراسة القانون الاقتصادي الشرعي (المعاملة) ، كلية الشريعة ، جامعة الدولة الإسلامية مولانا مالك إبراهيم مالانغ. المشرف د. فخر الدين ، م

الكلمات الرئيسية: قفص ، أون لاين ، غرار

التطور السريع للعلم والتكنولوجيا يجلب تغييرات في جميع مناحي الحياة. مما يشجع على اكتساب نتائج جديدة في مجال التكنولوجيا ، أحد الأمثلة على ذلك هو اللعب عبر الإنترنت. الألعاب عبر الإنترنت هي أسلوب حياة جديد للعديد من الأشخاص في كل دائرة. في الألعاب عبر الإنترنت ، هناك أيضًا معاملات شراء وبيع ، ولكن من المهم أن نتذكر أن الشراء والبيع من خلال الوسائط الإلكترونية يوفر بالتأكيد الكثير من المخاطر والاستفادة. لذلك يستحق الدراسة وفق قانون الفقه المعلمي

هذه الأطروحة بعنوان شراء صندوق في وجهة نظر PlayerUnknown's BattleGround's منظور فقه العملية (دراسة فرقة في قرية ختيكرتو كرميعن مالانغ) هو نتيجة البحث للإجابة على سؤال حول كيفية شراء قفص في PlayerUnknown's BattleGround's حيث لا يمكن حتى الآن شرح العقد والآلية في البيع والشراء بوضوح ، لأن السلع المستخدمة في عملية البيع والشراء ليست عناصر ملموسة PlayerUnknown's BattleGround's يمكن لمسها لأن الكائن في الفضاء الإلكتروني وكيفية تحليل فقه . القانوني المعاملي عند شراء صندوق في لعبة

هذا النوع من البحث هو بحث تجريبي ، وهو بحث يستخدم الحقائق التجريبية المعروضة من السلوك البشري ، في حين أن نهج البحث هو نهج نوعي. البيانات التي تم جمعها من خلال تقنيات المقابلة بعد جمع البيانات التي تم الحصول عليها ، تدخل البيانات في مراحل التحرير والتنظيم والتحليل ثم استخلاص النتيجة.

خلصت نتائج هذه الدراسة إلى أن الصندوق في لعبة PlayerUnknown's BattleGround's عبارة عن معاملة بيع وشراء مع كائن صندوق يحتوي على عناصر في لعبة. لإعطاء عناصر في الصندوق ، يجب على اللاعبين شراء أموال افتراضية أولاً ثم يمكن للاعبين الاختيار. في شراء السلع الواردة في صندوق الشحن لا يمكن شراء أو الحصول على العنصر المطلوب مباشرة ولكن البضائع تأتي بنظام عشوائي بحيث لا يمكن للاعب تخمين ما إذا كانت العناصر التي تخرج هي عناصر مختارة. عند النظر إليها من حيث يفى PlayerUnknown's BattleGround's فقه المعاملة ، فإن بيع وشراء الأموال الافتراضية في لعبة بشروط وأحكام البيع والشراء. لكن الأثر الناتج عن البيع والشراء يؤدي إلى فعل محظور وهو وجود عنصر الغرر

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan masyarakat. Kreatifitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam bidang teknologi yang dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia. Salah satu produk kreativitas manusia tersebut adalah permainan internet atau disebut juga dengan *game online*. Sebagai media, permainan internet sangat berpengaruh terhadap pikiran manusia yang diserap melalui panca indera yakni melihat dan mendengar<sup>1</sup>.

*Game online* merupakan sebuah gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan umurnya. Realita yang terjadi pada masyarakat kita dikota maupun didesa dengan banyaknya game center dapat menjadi candu bagi pemainnya. Dalam perspektif sosiologi hukum orang yang menjadikan game online sebagai candu, cenderung akan menjadi egosentris dan mengedepankan individualis. Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial individu tersebut, mereka dengan sendirinya menjauh dari lingkungan sekitar dan dimungkinkan akan memarjinalkan diri sehingga beranggapan bahwa kehidupannya adalah di dunia maya dan lingkungan sosialnya hanya pada dimana dia bermain game tersebut.

---

<sup>1</sup> Okto Dinata, *Relationship Online Clash Of Clans Game On Sosial Behavior*, Jom FISIP Volume 4 No.2 Oktober 2017, h 3



Jika dilihat dari permainannya, ada beberapa jenis permainan online seperti *Mobile Legends*, *Dota 2*, *Market Glory*, *Golden Tow* dan yang lagi viral pada saat ini adalah *PlayerUnknown's BattleGround's* (PUBG). PUBG atau *PlayerUnkonwon's Battleground's* merupakan permainan yang adal di *smartphone* yang merupakan game perang beraliran FPS (*First Person Shooter*) dan *Online Multiplayer*, dimana semua pemain yang ada harus saling membunuh sampai hanya tersisa satu pemain yang akan menjadi pemenang. Inti dari permainan ini bukanlah sebagaimana pemain mendapatkan skor tertinggi, melainkan bagaimana menjalankan permainan sehingga menyisakan satu pemain saja yang menjadi pemenangnya. Biasanya permainan dimainkan dalam kondisi *solo* (solo), *duo* (berdua) dan *squad* (4 orang). Kebanyakan para *player* bermain permainan online seperti ini adalah untuk menghilangkan stress setelah melakukan aktivitas sehari-hari.

Saat ini, jumlah pengguna bulanan game PUBG *Mobile* secara global di Indonesia mencapai angka 100 juta sebagai lokasi dengan jumlah pengguna kedua terbanyak di dunia. Selain itu, angka yang tidak kalah banyak juga diperoleh game tersebut dari sector unduhan. Dalam 8 bulan terakhir, game ini diunduh sebanyak 200 juta kali<sup>2</sup>.

Permasalahan yang timbul dari permainan PUBG ini adalah dari segi ketidakjelasan yang terdapat dalam permainan ini pada saat *player*

---

<sup>2</sup> Rahmad Fauzan, “ Jumlah Pemain PUBG di Indonesia”, 27 Mei 2019 <https://teknologi.bisnis.com/read/20190527/282/927760/pemain-pubg-mobile-di-indonesia-paling-banyak-kedua-di-dunia>

melakukan pembelian *crate*, *crate* disini adalah sebuah kotak atau peti yang berisi barang-barang atau item yang dapat kita beli di permainan PUBG dengan menggunakan *Unknown's Cash* (UC). Dalam pembelian *crate* ini *player* tidak bisa langsung membeli barang yang terdapat di dalam *crate* namun *player* harus membeli *crate* dengan menggunakan system *gacha* yaitu barang yang keluar adalah hasil acak sehingga kita tidak bisa mengira apakah barang yang keluar tersebut merupakan barang yang kita pilih.

Tujuan mendapatkan barang-barang yang terdapat dalam *crate* ini adalah untuk melihat berbeda dari *player* yang terdapat pada permainan PUBG. Dalam membeli barang-barang ini pembeli harus membelinya dengan sistem acak atau *gacha*, sehingga pembeli tidak bisa mendapatkan barang yang diinginkan secara langsung, tetapi harus membeli agar mendapatkan barang yang diinginkan. Hal ini sangat merugikan *player* karena harus mengeluarkan banyak uang untuk mendapatkan barang yang diinginkan. Sebagaimana dalam salah satu rukun jual beli yaitu yang membahas mengenai objek transaksi adalah objek tersebut harus memiliki manfaat dan terhindar dari unsur *gharar*.

Islam memberikan kebebasan kepada manusia untuk melakukan berbagai transaksi jual beli, dengan catatan tidak melanggar syarat yang telah ditentukan dalam *syara'*.

Berbagai acuan telah digariskan oleh syariat Islam pada Fiqih Muamalah seperti aturan dalam jual beli, utang piutang, sewa-menyewa dan sebagainya. Atas dasar itu maka sasaran dari suatu akad harus senantiasa

mengacu pada tujuan yang dikehendaki *syara'*, yaitu kemaslahatan umat manusia secara keseluruhan, jika pada suatu transaksi terdapat indikasi kemaslahatan berarti disitu terdapat hukum Allah SWT, untuk itu dengan cara apapun kemaslahatan itu bisa dicapai, maka syarat-syarat itupun disyariatkan.<sup>3</sup>

Aturan jual beli dalam Fiqih Muamalah meliputi syarat dan rukun, dimana rukun adalah komponen substansial (pokok) dari sebuah transaksi, sedangkan syarat adalah sebagai penentu dan pengikat layak atau tidaknya suatu menjadi suatu komponen substansial dari transaksi tersebut. Yang dimaksud dengan benda dapat mencakup pada pengertian barang dan uang, sedangkan sifat benda tersebut harus dapat dinilai, yakni benda-benda yang berharga dan dapat dibenarkan penggunaannya menurut *syara'*. Benda itu adakalanya bergerak (dipindahkan) dan adakalanya tetap (tidak dapat dipindahkan), yang dapat dibagi-bagi, adakalanya tidak dapat di bagi-bagi, harta yang ada perumpamaan dan tidak ada yang menyerupainya dan yang lain-lainnya, penggunaan harta tersebut dibolehkan sepanjang tidak dilarang *syara'*.<sup>4</sup>

Harta yang dikatakan bernilai menurut *syara'* adalah jika memenuhi 2 syarat. Yang pertama, bisa dimanfaatkan pada saat yang dibutuhkan. Kedua, kemanfaatan yang *mubah* secara *syara'*. Suatu barang yang tidak bisa dimanfaatkan seperti satu gandum, maka tidak dianggap bernilai

---

<sup>3</sup> Imam al-ghazali, *Benang Tipis Antara Halal & Haram* (Surabaya : Putra Pelajar, 2002), 65.

<sup>4</sup> Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, ( Jakarta : Rajawali Press, 2014) , 69

menurut syara'. Begitu juga ketika barang itu tidak diperbolehkan menurut syara' seperti *khamr* dan babi walaupun sering dimanfaatkan oleh sebagian masyarakat, namun tidak dianggap harta yang bernilai menurut syara'.

Oleh karena itu suatu perjanjian jual beli tak lain isinya adalah janji untuk mengikatkan dirinya satu sama lain sehingga timbulah perikatan tersebut. Kedua orang atau pihak tersebut haruslah mencapai kesepakatan terlebih dahulu sebelum melakukan jual beli, karena itu nantinya yang menyebabkan sah atau tidaknya suatu jual beli. Dengan demikian seorang muslim yang melakukan aktivitas jual beli harus mengetahui komponen yang substansial dari jual beli agar nantinya tidak bertentangan dengan ajaran Islam.

Di dalam Islam dijelaskan apabila kita ingin mendapatkan barang maka salah satu caranya adalah dengan jual beli. Allah SWT berfirman dalam surat Al-Baqarah : 275 yang berbunyi :

وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا

Artinya : “Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba<sup>5</sup>”

Permasalahan yang ada pada penelitian ini adalah ketidakjelasan barang yang diperjualbelikan dalam permainan tersebut yang dimana tidak sesuai dengan rukun dan syarat jual beli dalam Fiqih Muamalah. Pada penelitian kali ini penulis akan mewawancari salah satu dari beberapa orang

---

<sup>5</sup> QS. Al-Baqarah (2): 275

dalam sebuah Squad yang bernama “SGD MALABAR” yang bertempat di desa Jatikerto Kromengan Kabupaten Malang yang mana orang tersebut bertindak sebagai subjek, kemudian objek dari penelitian ini sendiri adalah pembelian *crate* yang terdapat pada permainan itu. Yang menarik perhatian penulis mengenai penelitian kali ini adalah pada objek transaksi pembelian tersebut yang berupa *crate* yang berisi beberapa *item* yang khusus pada permainan tersebut yang hanya berupa gambar maya semata.

Dari uraian latar belakang tersebut, maka penulis memandang perlu untuk mengkaji dan meneliti secara komprehensif agar memperoleh kejelasan dalam mengidentifikasi jual beli tersebut, maka penulis tertarik untuk menulis skripsi yang berjudul “PEMBELIAN *CRATE* DALAM PERMAINAN *PLAYER UNKNOWN’S BATTLEGROUNDS* (PUBG) PERSPEKTIF FIQIH MUAMALAH (Studi kasus Squad SGD MALABAR Desa Jatikerto Kromengan Kabupaten Malang)”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka pokok masalah yang dapat diangkat dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana mekanisme pembelian *Crate* pada permainan *PlayerUnknown’s BattleGrounds*?
2. Bagaimana analisis hukum fiqih muamalah terhadap pembelian *Crate* dalam permainan *PlayerUnknown’s BattleGrounds*?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui mekanisme pembelian *Crate* pada permainan *PlayerUnknown's BattleGrounds*.
2. Untuk mengetahui analisis hukum fiqih muamalah terhadap pembelian *Crate* dalam permainan *PlayerUnknown's BattleGrounds*.

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dan bermanfaat, minimal dapat digunakan dalam dua aspek, diantaranya :

#### 1. Secara Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian kali ini dapat digunakan untuk pengembangan intelektual bagi pembaca, khususnya dalam dunia akademik dan kepatutan hukum.

#### 2. Secara Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang cukup terhadap masyarakat muslim pada umumnya, agar lebih memahami hukum dari permainan *Player Unknown's Battleground's*.

## E. Definisi Operasional

Dalam mempermudah para pembaca untuk memahami dan mengkaji terkait topik permasalahan yang penulis angkat ini, maka penulis memberikan sedikit gambaran beberapa definisi untuk menjelaskan secara operasional dalam tulisan proposal ini, antara lain :

### 1. *Player Unknown's BattleGround's* (PUBG)

*PlayerUnknown's BattleGrounds* (PUBG) merupakan permainan atau game perang beraliran FPS (*First Person Shooter*) dan online multiplayer, dimana semua pemain yang ada harus saling membunuh sampai hanya tersisa satu pemain yang menjadi pemenang. Inti dari permainan *PlayerUnknown's BattleGrounds* pemain bukanlah yang memperoleh skor terbanyak dalam membunuh lawan lain, melainkan menjadi pemain yang dapat membunuh pemain terakhir. Namun dalam permainan PUBG *player* bisa bermain sebagai tim atau squad (satu tim maksimal berisi 4 orang pemain). Jadi dalam hal ini pemenang bukanlah milik satu orang pemain atau solo tetapi kemenangan suatu tim<sup>6</sup>.

### 2. Pembelian *Crate*

Pembelian *Crate* adalah Transaksi yang dilakukan oleh *player* dengan pihak pengembang yang menjadi penjual *crate*. Sedangkan

---

<sup>6</sup> Fahmi Firdausi, "PlayerUnknown's BattleGround's," *Blogspot*, 24 November 2017, <http://ahmadfahmifirdaussugati.blogspot.com/2017/12/game-pubg.html>

*Crate* merupakan suatu kotak kecil yang berisi barang atau item yang diperjualkan dalam permainan *PlayerUnknown's BattleGround's*. Dimana *player* membeli uang virtual atau *Unknown Cash* yang ditukar dengan uang resmi kepada distributor tersebut untuk mendapat sejumlah uang virtual atau *Unknown Cash* sesuai dengan nominal atau harga yang telah disepakati sebelumnya. Yang mana uang tersebut digunakan dalam pembelian *crate*.

## **F. Sitematika Pembahasan**

Untuk mempermudah pembahasan penelitian maka diperlukan adanya sistematika pembahasan dari penelitian ini sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan. Bagian pertama adalah pendahuluan. Pada bagian ini diuraikan latar belakang penelitian, permasalahan yang tercakup pada penelitian, tujuan dalam penelitian, manfaat penelitian , definisi operasional dan sistematika pembahasan dalam penelitian ini.

BAB II Kajian Putaka. Bagian kedua berisi tentang penelitian terdahulu yang berisi informasi penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya guna menghindari duplikasi, dan kajian teori dimana peneliti akan mengkaji permasalahan yang akan diteliti dengan mengeksplorai sejumlah literature yang berhubungan dengan konsep yang akan diteliti.

BAB III Metode penelitian. Bagian ketiga berisi tentang langkah-langkah yang digunakan untuk membahas permasalahan dalam



penelitian. Pada bagian ini dijelaskan alat dan metode yang dilakukan untuk melakukan perancangan.

BAB IV Pembahasan. Bagian keempat ini berisi tentang pembahasan atas permasalahan yang mencakup tentang penelitian penulis.

BAB V Penutup. Bagian kelima atau terakhir ini berisi penutup. Pada bagian ini telah dipaparkan kesimpulan dari seluruh bahasan sebagaimana yang ada pada rumusan masalah. Dengan disertai saran yang membangun agar menjadi masukan bagi peneliti serta dapat berguna bagi pembaca.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai perkembangan teknologi di Indonesia sebenarnya sudah banyak di bahas oleh para peneliti namun penelitian yang khusus meneliti mengenai jual beli teknologi belum banyak dilakukan oleh beberapa peneliti. Diantara peneliti skripsi yang pernah membahas permasalahan yang sama antara lain :

1. Yasinta Dewi pada skripsinya tahun 2010 tentang “Analisa Hukum Islam Tentang Jual Beli Gold Pada Game Online Jenis *Word Of Warcraft* (WOW)”. Dalam penelitian ini membahas tentang bagaimana proses jual beli *gold* pada game online jenis *World of Warcraft* (WOW) dan bagaimana analisis hukum islamnya, jual beli ini dilakukan dengan cara online melalui lembaga keuangan bank yang seperti *Liberty Reserve* (bank online yang digunakan untuk transaksi jual beli gold). Persamaan pada penelitian yang saya angkat adalah sama-sama melakukan transaksi yang tidak sesuai dengan hukum islam sedangkan perbedaanya adalah objek game online yang digunakan peneliti ini menggunakan game online Jenis *Word Of Warcraft* (WOW) dan

penelitian yang saya angkat menggunakan game online jenis *Playerunknown's BattleGround's*<sup>7</sup>.

2. Nur Khasanah pada skripsinya tahun 2009 tentang “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Benda Maya Dalam Game Online” yang dijelaskan bahwa transaksi jual beli yang ada pada permainan *game online* adalah tidak sesuai dengan hukum Islam terutama transaksinya, penentuan harga, penyerahan barang yang dilakukan secara *online* yang pada dasarnya tidak ada kejelasan atau mengandung unsur *gharar*<sup>8</sup>. Persamaan dengan penelitian yang saya angkat adalah sama-sama melakukan transaksi jual beli yang mengandung *gharar* karena transaksinya, penentuan harga, penyerahan barang yang dilakukan secara *online* yang pada dasarnya tidak ada kejelasan dan perbedaannya adalah penelitian ini meneliti secara umum tentang semua game online sedangkan penelitian saya memfokuskan kepada game online *Playerunknown's BattleGround's*.
3. Muhammad Imam Sabirin dalam skripsinya pada tahun 2015 yang berjudul “Transaksi Jual Beli Dengan Bitcoin Dalam Perspektif Hukum Islam” dalam penelitian ini membahas bagaimana *Bitcoin* digunakan sebagai alat untuk bertransaksi jual-beli, kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa transaksi menggunakan *bitcoin* lebih

---

<sup>7</sup> Yasinta Devi, Jual Beli Gold Pada Game Online Jenis *Word Of Warcraft* (WOW), (Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah, 2010) <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/19165/1/YASINTA%20DEVI-FSH.pdf>

<sup>8</sup> Nur Khasanah, Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Benda Maya Dalam Game Online, (Skripsi, IAIN Sunan Ampel, 2009) <http://digilib.uinsby.ac.id/7740/4/BAB%204.pdf>

banyak mengandung madharat-nya ketimbang manfaatnya. Persamaan penelitian yang saya angkat ini dengan penelitian yang ditulis oleh Muhammad Imam Sabirin kali ini adalah berdasarkan objeknya yaitu sama-sama merupakan benda yang tidak nyata atau virtual sedangkan perbedaan dengan penelitian penulis adalah dari segi subjeknya. Subjek transaksi dengan *bitcoin* bisa berupa benda yang nyata atau konkret artinya semua benda yang diperjualbelikan di *merchant* bisa dibeli dengan *bitcoin*. Sedangkan dalam penelitian yang penulis angkat ini adalah mengenai pembelian *create* yang mana sangat berbeda dengan *bitcoin*<sup>9</sup>.

4. Doddy Ardian dalam skripsinya pada tahun 2018 yang berjudul “Tinjauan Fiqih Muamalah Terhadap Transaksi Game Online Jenis *Rising Force Classic*”. Dalam penelitian ini membahas tentang bagaimana mekanisme transaksi jual beli online jenis *Rising Force Classic* dan bagaimana tinjauan Fiqih Muamalah terhadap pelaksanaan transaksi melalui game online jenis *Rising Force Classic*, jual beli ini awalnya terjadi karena adanya dua orang (penjual dan pembeli) yang bertransaksi dengan akad jual beli atas barang yang terdapat dalam permainan tersebut melalui *character* yang dipertemukan di arena permainan. Melalui *chatting*, para pemain dapat memperbincangkan harga hingga tujuan untuk mentransfer uang. Dam jual beli ini

---

<sup>9</sup> Muhamad Imam Sabirin, “Transaksi Jual Beli Dengan Bitcoin Dalam Perspektif Hukum Islam”, (Skripsi, Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2015) <http://digilib.uin-suka.ac.id/15999/>

dinyatakan tidak sah syarat sebab barang yang diperjualbelikan bukan milik si penjual, barang yang diperjualbelikan memiliki sedikit manfaat dan membeli barang tersebut merupakan pemborosan. Persamaan dalam penelitian yang saya angkat adalah sama-sama merupakan suatu pemborosan karena dalam jual beli *crate* menggunakan system *gacha* atau acak yang mana pembeli tidak selalu mendapatkan barang yang diinginkan maka semakin pemain menginginkan barang yang didapatkan semakin mereka banyak mengeluarkan uang untuk membeli item tersebut. Sedangkan perbedaannya adalah jenis dari game online nya dari penelitian ini menggunakan jenis *Rising Force Classic* sedangkan dalam penelitian yang saya angkat adalah *Playerunknown's BattleGround's* (PUBG).<sup>10</sup>

5. Iin Yuliasutik dalam skripsinya pada tahun 2016 yang berjudul "Pendapat Ulama MUI Kota Malang Terhadap Jual Beli *Clash of Clans* (COC)". Dalam penelitian ini membahas tentang bagaimana praktek transaksi jual beli *Account Clash of Clans (COC)* dan bagaimana pendapat Ulama MUI tentang transaksi tersebut, jual beli *account Clash of Clans* ini barang yang dijualbelikan bukan milik pribadi melainkan milik game master. Sebagaimana dalam objek jual beli barang yang diperjualbelikan yakni barang yang dapat dimanfaatkan dan barang yang diakadkan ada ditangan dan milik orang yang

---

<sup>10</sup> Doddy Ardian, "Tinjauan Fiqih Muamalah Terhadap Transaksi Game Online Jenis *Rising Force Classic*"(Skripsi, UIN raden Fatah Palembang, 2018) <http://eprints.radenfatah.ac.id/2846/1/DODDY%20ARDIAN%20%2813170022%29.pdf>

melakukan akad, namun pada dalam permasalahan ini barang yang diperjualbelikan bukan milik sendiri melainkan milik game master. Maka dari itu jual beli *Account Clash of Clans* tidak memiliki unsur-unsur yang ada dijual beli atau akadnya tidak sah. Persamaan dari penelitian yang saya angkat adalah sama-sama melakukan transaksi yang mengandung unsur gharar karena tidak memenuhi atau sesuai dengan unsur-unsur jual beli dalam islam. Sedangkan perbedaannya adalah dalam penelitian ini objek yang digunakan adalah *Account* sedangkan di penelitian yang saya angkat objeknya adalah *Crate*.<sup>11</sup>

6. Anifayaqun Nisa Shahab pada skripsinya pada tahun 2018 yang berjudul “Tinjauan Hukum Perjanjian Syariah Terhadap Jual Beli Akun Sosial Media Instagram”. Dalam penelitian ini membahas tentang bagaimana prosedur transaksi jual beli akun instagram dan bagaimana pandangan hukum islam terhadap jual beli akun instagram, dan dalam tinjauan hukum perjanjian syariah jual beli ini tidak sesuai dengan rukun dan syarat *ma'qud 'alaih*, dimana barang yang diperjualbelikan harus jelas barangnya, jenis, suci, bermanfaat, dapat diserahkan dan diketahui oleh kedua belah pihak. Sehingga praktik jual beli ini tidak diperbolehkan karena adanya unsur (*tadlis*) yakni suatu transaksi yang sebagian informasinya tidak diketahui oleh salah satu pihak karena adanya menyembunyikan informasi buruk oleh pihak lainnya, dan

---

<sup>11</sup> Iin Yuliasutik, “Pendapat Ulama MUI Kota Malang Terhadap Jual Beli *Clash of Clans* (COC)” (Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016) <http://digilib.uin-suka.ac.id/15999/>

pihak yang menyembunyikan informasi adalah dari pihak penjual sehingga hal ini merugikan pihak pembeli dalam transaksi jual beli tersebut. Persamaan dari penelitian yang saya angkat adalah sama-sama melakukan transaksi yang mengandung unsur gharar karena tidak memenuhi atau sesuai dengan unsur-unsur jual beli dalam islam. Sedangkan perbedaannya adalah dalam penelitian ini objek yang digunakan adalah Akun Instagram sedangkan di penelitian yang saya angkat objeknya adalah *Crate*.<sup>12</sup>

**Tabel 1.1**

**Penelitian Terdahulu**

| No | Nama Penelitian                                     | Judul   | Metode Penelitian | Persamaan   | Perbedaan   |
|----|---|---|-------------------|---|---|
| 1  | Yasinta Dewi<br>UIN Syarif<br>Hidayatullah/<br>2010 | Analisa<br>Hukum<br>Islam<br>Tentang<br>Jual Beli<br>Gold Pada<br>Game<br>Online<br>Jenis | Empiris           | Sama-sama<br>melakukan<br>transaksi<br>yang tidak<br>sesuai dengan<br>hukum islam | Objek game<br>online yang<br>digunakan peneliti<br>ini menggunakan<br>game online Jenis<br><i>Word Of Warcraft</i><br>(WOW) dan<br>penelitian yang<br>saya angkat |

<sup>12</sup> Anifayaqun Nisa Shahab, "Tinjauan Hukum Perjanjian Syariah Terhadap Jual Beli Akun Sosial Media Instagram"(Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018) <https://pdfs.Semanticscholar.org/abd2/1aade9cde9d0b8fce54bac121b0aa540a3a2.pdf>

|   |                                    |  |          |   |  |
|---|------------------------------------|--|----------|---|--|
|   |                                    | <i>Word Of Warcraft (WOW)</i>  |          |   | menggunakan game online jenis <i>Playerunknown's BattleGround's</i>  |
| 2 | Nur Khasanah IAIN Sunan Ampel/2009 | Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Benda Maya Dalam Game Online | Normatif | Sama-sama melakukan transaksi jual beli yang mengandung <i>gharrar</i> karena transaksinya, penentuan harga, penyerahan barang yang dilakukan secara <i>online</i> yang pada dasarnya tidak ada kejelasan | Penelitian ini meneliti secara umum tentang semua game online sedangkan penelitian saya memfokuskan kepada game online <i>Playerunknown's BattleGround's</i> |



|   |   |   |          |  |  |
|---|---|---|----------|--|--|
| 3 | Muhammad Imam Sabirin Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta/2 015 | Transaksi Jual Beli Dengan Bitcoin Dalam Perspektif Hukum Islam | Normatif | Berdasarkan objeknya yaitu sama-sama merupakan benda yang tidak nyata atau virtual | Subjek transaksi dengan <i>bitcoin</i> bisa berupa benda yang nyata atau konkret artinya semua benda yang diperjualbelikan di <i>merchant</i> bisa dibeli dengan <i>bitcoin</i> .<br><br>Sedangkan dalam penelitian yang penulis angkat ini adalah mengenai pembelian <i>create</i> yang mana sangat berbeda dengan <i>bitcoin</i> |
| 4 | Doddy Ardian UIN raden Fatah Palembang/2 018              | Tinjauan Fiqih Muamalah Terhadap Transaksi                      | Normatif | Sama-sama merupakan suatu pemborosan karena dalam                                  | Jenis dari game online nya dari penelitian ini menggunakan jenis <i>Rising Force</i>   |

|  |  |  |  |   |   |
|--|--|--|--|---|---|
|  |  | Game<br>Online<br>Jenis<br><i>Rising<br/>Force<br/>Classic</i> |  | <p>jual beli <i>crate</i> menggunakan system <i>gacha</i> atau acak yang mana pembeli tidak selalu mendapatkan barang yang diinginkan maka semakin pemain menginginkan barang yang didapatkan semakin mereka banyak mengeluarkan uang untuk membeli item tersebut</p> | <p><i>Classic</i> sedangkan dalam penelitian yang saya angkat adalah <i>Playerunknown's<br/>BattleGround's</i> (PUBG)</p> |
|--|--|--|--|---|---|

|   |   |   |         |  |   |
|---|---|---|---------|--|---|
| 5 | Iin Yuliasutik UIN Maulana Malik Ibrahim Malang/2016  | Pendapat Ulama MUI Kota Malang Terhadap Jual Beli <i>Clash of Clans</i> (COC) | Empiris | Penelitian yang saya angkat adalah sama-sama melakukan transaksi yang mengandung unsur gharar karena tidak memenuhi atau sesuai dengan unsur-unsur jual beli dalam islam | Penelitian ini objek yang digunakan adalah <i>Account</i> sedangkan di penelitian yang saya angkat objeknya adalah <i>Crate</i> |
| 6 | Anifayaqun Nisa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang/2018 | Tinjauan Hukum Perjanjian Syariah Terhadap Jual Beli Akun Sosial              | Empiris | Sama-sama melakukan transaksi yang mengandung unsur gharar karena tidak memenuhi   | Penelitian ini objek yang digunakan adalah Akun Instagram sedangkan di penelitian yang saya angkat                              |

|  |  |                    |  |  |                                 |
|--|--|--------------------|--|--|---------------------------------|
|  |  | Media<br>Instagram |  | atau sesuai<br>dengan unsur-<br>unsur jual beli<br>dalam islam | objeknya adalah<br><i>Crate</i> |
|--|--|--------------------|--|--|---------------------------------|

## B. Kerangka Teori

### 1. Jual Beli dan *Ghararr* dalam Islam

#### a. Pengertian jual beli

Jual beli dalam istilah fiqh disebut dengan *al-ba'i* yang artinya menjual, mengganti, dan menukar sesuatu dengan yang lain. Lafad *al-ba'i* dalam bahasa Arab terkadang digunakan untuk pengertian lawannya, yaitu kata *asy-syira'* (beli). Dengan demikian kata *al-ba'i* berarti jual, tetapi sekaligus juga berarti beli.<sup>13</sup>

Menurut terminologi yang dimaksud dengan jual beli adalah sebagai berikut :

- 1) Menukar barang dengan barang atau barang dengan uang dengan cara melepaskan hak milik dari yang satu kepada yang lain atas dasar saling rela.<sup>14</sup>

<sup>13</sup> Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Gaya Media Pratama, 2000), 111

<sup>14</sup> Ibnu Mas'ud dan Zainal Abidin, *Fiqh Madzhab Syafi'i*, (Bandun: Pustaka Setia, 2000), 22

2) Kepemilikan harta benda dengan cara tukar menukar yang sesuai dengan syara'.<sup>15</sup>

Perkataan jual beli terdiri dari dua suku kata yaitu jual dan beli. Sesungguhnya kata jual dan beli memiliki arti yang satu sama lainnya bertolak belakang. Kata jual menunjukkan bahwa adanya perbuatan menjual, sedangkan beli adalah adanya perbuatan membeli.

Dengan demikian perkataan jual beli menunjukkan adanya dua perbuatan dalam satu peristiwa, yaitu satu pihak menjual dan pihak lain membeli, maka dalam hal ini terjadilah peristiwa hukum jual beli.<sup>16</sup>

Maka dapat dipahami bahwa inti jual beli adalah suatu perjanjian tukar menukar benda atau barang yang mempunyai nilai secara sukarela di antara kedua belah pihak, yang satu menerima benda-benda dan pihak lainnya menerimanya sesuai dengan perjanjian atau ketentuan yang telah dibenarkan syara' dan disepakati.

Sesuai dengan ketetapan hukum maksudnya ialah memenuhi persyaratan-persyaratan, rukun-rukun, dan hal-hal yang ada kaitannya dengan jual beli. Sehingga apabila syarat-syarat dan

---

<sup>15</sup> Hendi Suhendi, *Fiqih Mu'amalah*, (Jakarta:PT Raja Gravindo, 1997), 67

<sup>16</sup> Chairuman Pasaribu, *Hukum Perjanjian Islam*, (Jakarta: Sinar Grafika,1994), 33

rukunnya tidak terpenuhi berarti tidak sesuai dengan kehendak syara’.

#### **b. Rukun dan Syarat Jual Beli**

Menurut ulama Hanafiyah, rukun jual beli adalah *ijab* dan *qabul* yang menunjukkan pertukaran barang secara ridha, baik dengan ucapan maupun perbuatan. Adapun rukun jual beli meliputi : *Akid* yaitu *Bai’* (penjual) dan *Mushtari* (pembeli), *Sighat* (ijab dan qabul), *Ma’qūd ‘alaih* (benda atau barang)<sup>17</sup>.

- 1) *Akid* yaitu *Ba’i* (penjual) dan *Mushari* (pembeli) *Bai’* (penjual).

Adalah seorang atau sekelompok orang yang menjual benda atau barang kepada pihak lain atau pembeli baik berbentuk individu maupun kelompok, sedangkan *Mustari* (pembeli) adalah seorang atau sekelompok orang yang membeli benda atau barang dari penjual baik berbentuk individu maupun kelompok.

- 2) *Sighat* (ijab dan qabul)

Yaitu ucapan penyerahan hak milik dari satu pihak dan ucapan penerimaan di pihak lain baik dari penjual dan pembeli.

---

<sup>17</sup> Nasrun Harun, *Fiqh Muamamah*, (Jakarta: Gaya Media Pratama, 2007), 115.

3) *Ma'qud 'alaih* (benda atau barang)

Merupakan obyek dari transaksi jual beli baik berbentuk benda atau barang.

Adapun persyaratan yang harus dipenuhi dalam akad jual beli adalah sebagai berikut :

1) Terkait dengan subyek akad (*Aqid*)

Subyek akad (*Aqid*) yaitu penjual dan pembeli yang dalam hal ini bisa dua atau beberapa orang yang melakukan akad adapun syarat-syarat bagi orang yang melakukan akad yaitu:

- a) Berakal, jual beli yang dilakukan oleh anak kecil yang belum berakal dan orang gila hukumnya tidak sah. Adapun anak kecil yang sudah mumayyiz, menurut ulama Hanafiyah, apabila akad yang dilakukannya membawa keuntungan bagi dirinya, seperti menerima hibah, wasiat dan sedekah maka akadnya sah. Sebaliknya, apabila akad itu membawa kerugian bagi dirinya, seperti meminjamkan 25 hartanya kepada orang lain, mewakafkan atau menghibahkan, maka tindakan hukumnya ini tidak boleh dilaksanakan. Apabila transaksi yang dilakukan anak kecil yang telah mumayyiz mengandung manfaat dan madharat

sekaligus, seperti jual beli, sewa menyewa dan perserikatan dagang, maka transaksi ini hukumnya sah, jika walinya mengizinkan. Yang mana wali anak kecil yang telah mumayyiz itu benar-benar mempertimbangkan kemaslahatan anak kecil itu<sup>18</sup>.

Jumhur ulama berpendapat, bahwa orang yang melakukan akad jual beli itu harus akil baligh dan berakal. Apabila anak yang telah mumayyiz melakukan akad jual beli itu tidak sah walaupun telah mendapatkan izin dari walinya. Sedangkan jual beli yang berlaku di masyarakat sekarang ini dapat dibenarkan karena telah menjadi tradisi (*urf*) dalam masyarakat asalkan barang yang dibeli anak tersebut tergolong barang yang bernilai rendah.

- b) Kehendak sendiri, hendaknya transaksi ini di dasarkan pada prinsip-prinsip kerelaan (suka sama suka) antara penjual dan pembeli yang di dalamnya tersirat makna muhtar, yakni bebas melakukan transaksi jual beli dan terbebas dari paksaan dan tekanan<sup>19</sup>.
- c) Keadaannya tidak mubazir, maksudnya para pihak yang mengikatkan diri dalam perjanjian jual beli bukanlah

---

<sup>18</sup> Nasrun Harun, *Fiqh Muamamah* , 115

<sup>19</sup> Hamzah Ya'qub, *Kode Etik Dagang Menurut Hukum Islam*, (Bandung: CV Diponegoro, 1992), 81.



manusia yang boros atau mubazir, sebab orang yang boros menurut hukum dikategorikan sebagai orang yang tidak cakap bertindak, artinya dia tidak dapat melaksanakan perbuatan hukum sendiri walaupun berkaitan dengan kepentingannya sendiri.

d) Baligh, berumur 15 tahun ke atas atau dewasa. Anak kecil tidak sah jual belinya. Adapun anak-anak yang sudah mengerti tetapi belum sampai umur dewasa, menurut pendapat sebagian ulama, mereka diperbolehkan jual beli barang-barang yang kecil, karena kalau tidak diperbolehkan, sudah tentu menjadi kesulitan dan kesukaran, sedangkan agama Islam sekali-kali tidak akan menetapkan peraturan yang mendatangkan kesulitan kepada pemeluknya<sup>20</sup>.

## 2) Sighat akad (*ijab qabul*)

Ulama fiqh sepakat menyatakan, bahwa urusan utama jual beli adalah kerelaan kedua belah pihak. Kerelaan ini dapat terlihat pada saat akad berlangsung. Ulama fiqh telah menyebutkan bahwa syarat *ijab qabul* adalah sebagai berikut :

a) Orang yang mengucapkannya yaitu penjual dan pembeli (*bai'* dan *mustari*) telah akil baligh dan berakal.

---

<sup>20</sup> Sulaiman Rasjid, *Fiqh Islam* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010,) 281

- b) *Qabul* sesuai dengan *ijab*, dalam arti seorang pembeli menerima segala apa yang diterapkan oleh penjual dalam *ijab*-nya. Misal: “saya jual sepeda ini dengan harga sepuluh ribu rupiah”, kemudian pembeli menjawab, “saya beli dengan harga sepuluh ribu rupiah”.
- c) *Ijab* dan *qabul* dilakukan dalam satu majelis, maksudnya adalah bahwa kedua belah pihak yang melakukan akad jual beli hadir dan membicarakan masalah yang sama. Apabila penjual mengucapkan *ijab*, kemudian pembeli beranjak sebelum mengucapkan *qabul* atau pembeli mengadakan aktivitas lain yang tidak ada kaitannya dengan akad jual beli tersebut, kemudian sesudah itu mengucapkan *qabul*, maka menurut kesepakatan ulama fiqih, jual beli itu tidak sah, sekalipun mereka berpendirian, bahwa *ijab* tidak harus dijawab langsung dengan *qabul*. Maka<sup>21</sup> dapat diambil kesimpulan bahwa *ijab qabul* atau setiap perkataan atau perbuatan yang dipandang urf (kebiasaan) merupakan tolak ukur syarat suka sama suka atau saling rela yang tidak tampak. Rukun akad adalah *ijab* dan *qabul*. *Ijab* dan *qabul* dinamakan *shighatul aqdi* atau ucapan yang

---

<sup>21</sup> M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), 120

menunjukkan kepada kehendak kedua belah pihak. Lafadz yang dipakai untuk *ijab* dan *qabul* harus terang pengertian menurut *urf* (kebiasaan). Haruslah *qabul* itu sesuai dengan *ijab* dari segala segi. Apabila *qabul* menyalahi *ijab*, maka tidak sah akadnya. Kalau pihak penjual menjual sesuatu dengan harga seribu, kemudian pihak pembeli menerima dengan harga lima ratus, maka teranglah akadnya tidak sah, karena tidak ada *tawafuq bainal ibaratin* (penyesuaian antara dua perkataan). Untuk sighat *ijab* dan *qabul* haruslah menggambarkan ketentuan iradad tidak diucapkan ragu-ragu, apabila sighat akad tidak menunjukkan kemauan atau kesungguhan, akad itu tidak sah.

### 3) *Ma'qud 'alaih*

*Ma'qud 'alaih* adalah obyek transaksi, sesuatu dimana transaksi dilakukan di atasnya, sehingga akan terdapat implikasi hukum tertentu. *Ma'qud 'alaih* bisa berupa aset-aset financial (sesuatu yang bernilai ekonomis) ataupun aset non financial, seperti wanita dalam akad pernikahan ataupun bisa berupa manfaat seperti halnya dalam akad ijarah (sewa).

*Ma'qud 'alaih* harus memenuhi beberapa syarat sebagai berikut :

- a) Suci, bersih barangnya. Barang najis tidak sah untuk diperjual belikan dan tidak boleh dijadikan uang sebagai alat tukar, seperti kulit bangkai yang belum disamak.
- b) Dapat dimanfaatkan dan bermanfaat bagi manusia. Oleh karena itu, bangkai, babi dan benda-benda haram lainnya tidak sah menjadi obyek jual beli, karena benda-benda tersebut tidak bermanfaat bagi manusia dalam pandangan syara'.
- c) Barang itu ada atau tidak ada di tempat, tetapi pihak penjual menyatakan kesanggupannya untuk mengadakan barang itu. Namun dalam hal ini yang terpenting adalah saat diperlukan barang itu sudah ada dan dapat dihadirkan pada tempat yang telah disepakati bersama.
- d) Barang yang dimiliki, barang yang boleh diperjualbelikan adalah barang milik sendiri. Bahwa orang yang melakukan jual beli atas suatu barang adalah pemilik sah barang tersebut atau telah mendapat izin dari pemilik sah barang tersebut.
- e) Mengetahui atau barang yang dijual ini diketahui oleh pihak penjual maupun pembeli. Barang yang diperjuabelikan harus dapat diketahui banyaknya, beratnya, takarannya atau ukurannya, maka tidaklah sah

suatu jual beli yang menimbulkan keraguan salah satu pihak<sup>22</sup>.

### c. Pengertian Gharar

*Gharar* menurut bahasa artinya keraguan, tipuan atau tindakan yang bertujuan merugikan pihak lain. Suatu akad mengandung unsur penipuan, karena tidak ada kepastian baik mengenai ada atau tidak ada obyek akad, besar kecil jumlah maupun menyerahkan obyek akad tersebut.

Pengertian *Gharar* menurut para ulama fikih Imam al-Qarafi, Imam Sarakhsi, Ibnu Taimiyah, Ibnu Qayyim al-Jauziyah, Ibnu Hazam, sebagaimana dikutip oleh M. Ali Hasan<sup>23</sup> adalah sebagai berikut: Imam al-Qarafi mengemukakan *Gharar* adalah suatu akad yang tidak diketahui dengan tegas, apakah efek akad terlaksana atau tidak, seperti melakukan jual beli ikan yang masih dalam air (tambak). Pendapat al-Qarafi ini sejalan dengan pendapat Imam Sarakhsi dan Ibnu Taimiyah yang memandang *gharar* dari ketidakpastian akibat yang timbul dari suatu akad. Ibnu Qayyim al-Jauziyah mengatakan, bahwa *gharar* adalah suatu obyek akad yang tidak mampu diserahkan, baik obyek itu ada maupun tidak ada, seperti menjual sapi yang sedang lepas. Ibnu

---

<sup>22</sup> Suhrawardi K. Lubis, *Hukum Ekonomi Islam* (Jakarta: Sinar Grafika, 2000), 133

<sup>23</sup> M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), 147

Hazam memandang *gharar* dari segi ketidaktahuan salah satu pihak yang berakad tentang apa yang menjadi akad tersebut.

Dari beberapa definisi di atas dapat diambil pengertian bahwa *gharar* yaitu jual beli yang mengandung tipu daya yang merugikan salah satu pihak karena barang yang diperjual-belikan tidak dapat dipastikan adanya, atau tidak dapat dipastikan jumlah dan ukurannya, atau karena tidak mungkin dapat diserahkan-terimakan. Hukum jual beli *gharar* dilarang dalam Islam berdasarkan al-Qur'an dan hadis. Larangan jual beli *gharar* didasarkan pada ayat-ayat al-Qur'an yang melarang memakan harta orang lain dengan cara batil, sebagaimana firman Allah dalam surat An-Nisa' ayat 29:<sup>24</sup>

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا

أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu; sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu”.

---

<sup>24</sup> QS. An-Nisa' (4): 29

#### **d. Macam-macam Gharar**

*Gharar* yang dilarang ada 10 macam yaitu sebagai berikut :

1) Tidak dapat diserahkan

Yaitu tidak ada kemampuan penjual untuk menyerahkan obyek akad pada waktu terjadi akad, baik obyek akad itu sudah ada maupun belum ada. Misalnya: menjual janin yang masih dalam perut binatang ternak tanpa menjual induknya atau contoh lain yaitu menjual ikan yang masih dalam air (tambak).

2) Menjual sesuatu yang belum berada di bawah penguasaan penjual

Yaitu apabila barang yang sudah dibeli dari orang lain belum diserahkan kepada pembeli, maka pembeli itu belum boleh menjual barang itu kepada pembeli lain. Akad semacam ini mengandung *gharar*, karena terdapat kemungkinan rusak atau hilang obyek akad, sehingga akad jual beli pertama dan kedua menjadi batal.

3) Tidak ada kepastian tentang jenis sifat tertentu dari barang yang dijual Misalnya, penjual berkata: “saya jual sepeda yang ada di rumah saya kepada anda”, tanpa menentukan ciri-ciri sepeda tersebut secara egas. Termasuk ke dalam

bentuk ini adalah menjual buah-buahan yang masih di pohon dan belum layak dikonsumsi.

- 4) Tidak ada kepastian tentang jumlah yang harus dibayar  
Misalnya, orang berkata: “saya jual beras kepada anda sesuai dengan harga yang berlaku pada hari ini”. Padahal jenis beras itu banyak macamnya dan harganya juga tidak sama.

- 5) Tidak ada ketegasan bentuk transaksi

Yaitu ada dua macam atau lebih yang berbeda dalam satu obyek akad tanpa menegaskan bentuk transaksi mana yang akan dipilih pada waktu terjadi akad. Misalnya, sebuah motor dijual dengan harga 10.000.000,- dengan harga tunai dan 12.000.000,- dengan harga kredit. Namun, sewaktu terjadi akad tidak ditentukan bentuk transaksi mana yang akan dipilih.<sup>25</sup>

- 6) Tidak diketahui ukuran barang

Tidak sah jual beli sesuatu yang kadarnya tidak diketahui. Misalnya, penjual berkata, “aku jual kepada kamu sebagian tanah ini dengan harga 10.000.000,-”.

- 7) Jual beli *mulamasah*

Jual beli *mulamasah* adalah jual beli saling menyentuh, yaitu masing-masing dari penjual dan pembeli pakaian atau barang lainnya, dan dengan itu jual beli harus

---

<sup>25</sup> M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam*, 148



dilaksanakan tanpa ridha terhadapnya atau seorang penjual berkata kepada pembeli, “jika ada yang menyentuh baju ini maka itu berarti anda harus membelinya dengan harga sekian, sehingga mereka menjadikan sentuhan terhadap obyek bisnis sebagai alasan untuk berlangsungnya transaksi jual beli<sup>26</sup>

8) Jual beli *munabadhah*

Yaitu jual beli saling membuang, masing-masing dari kedua orang yang berakad melemparkan apa yang ada padanya dan menjadikan itu sebagai dasar jual beli tanpa ridha keduanya. Misalnya: seorang penjual berkata kepada calon pembeli, “jika saya lemparkan sesuatu kepada anda maka transaksi jual beli harus berlangsung diantara kita.”

9) Jual beli *al-hasah*

Jual beli *al-hasah* adalah transaksi bisnis dimana penjual dan pembeli bersepakat atas jual beli suatu barang pada harga tertentu dengan lemparan batu kecil yang dilakukan oleh salah satu pihak kepada pihak lain yang dijadikan pedoman atas berlangsung tidaknya transaksi tersebut.

10) Jual beli *urbun*

---

<sup>26</sup> Sayyid Sabiq, *Fiqh Sunnah*, jilid 4 (Jakarta: PT Pena Pundi Aksara, 2009, cet I ), 61.

Yaitu jual beli yang bentuknya dilakukan melalui perjanjian. Misalnya: seseorang membeli sebuah komoditi dan sebagian pembayarannya diserahkan kepada penjual sebagai uang muka (panjar).

Jika pembeli jadi mengambil komoditi maka uang pembayarannya termasuk dalam perhitungan harga, akan tetapi jika pembeli tidak jadi mengambil komoditi tersebut maka uang muka menjadi milik penjual. Didalam masyarakat dikenal dengan istilah “uang hangus” atau “uang hilang” tidak boleh ditagih kembali oleh pembeli<sup>27</sup>.

**e. Akibat Hukum *Gharar* dalam Perspektif Hukum Islam**

Segala kegiatan yang berkaitan dengan aspek muamalah atau kemasyarakatan diperlukan adanya suatu aturan yang jelas, agar dalam melakukannya tidak ada kecurangan di antara pihak yang dapat merugikan orang lain. Dalam setiap transaksi kegiatan jual beli, dapat dikatakan sah atau tidaknya tergantung dari terpenuhinya rukun-rukun transaksi tersebut. Rukun berarti tiang atau sandaran atau unsur yang merupakan bagian yang tak terpisahkan dari suatu perbuatan yang menentukan sah atau tidaknya perbuatan tersebut dan adanya atau tidak adanya sesuatu itu.

---

<sup>27</sup> M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam*, 131

## **2. Permainan dalam Islam**

### **a. Jenis Permainan yang Diperbolehkan Islam**

Islam tidak melarang permainan dengan berbagai macam jenisnya, bahkan Islam melihat itu sesuatu yang diperlukan oleh seseorang dan oleh masyarakat, walaupun tujuannya bukan untuk itu kecuali untuk bersenang-senang. Di depan telah kita terangkan tentang diperbolehkannya tertawa dan menyanyi dengan merujuk kepada beberapa pendapat ulama, termasuk di antaranya dari Imam Ghazali dan Ibnu Hazm.

Bahkan ada sebagian bentuk permainan yang diserukan oleh Islam, seperti berbagai jenis permainan olah raga atau seni militer. Karena hal itu untuk menguatkan fisik dan memperoleh kemahiran serta meningkatkan kemampuan pertahanan ummat Islam.

Di dalam Sunnah Nabi SAW kita diperintahkan untuk berolah raga, diantaranya dengan memanah dan menunggang kuda. Karena mukmin yang kuat itu lebih baik dan lebih dicintai Allah daripada mukmin yang lemah. Islam telah mensyari'atkan 'Idul Fithri dan 'Idul Adha sebagai pengganti bagi dua hari yang dahulu dipergunakan untuk bermain oleh orang-orang Anshar di masa jahillyah. Nabi SAW telah memberikan izin kepada orang-orang Habasyah untuk menari dengan tombak dan pedang mereka

di serambi masjidnya yang mulia pada hari raya, dan Nabi SAW mendorong mereka dengan mengatakan, "Untukmu wahai Bani Arfidah."<sup>28</sup>

#### **b. Jenis Permainan yang Dilarang oleh Islam**

- 1) Akan tetapi Islam melarang sebagian dari jenis permainan yang ada karena dianggap bertentangan dengan tujuannya dan menyimpang dari segi tata caranya.
- 2) Permainan yang sangat berbahaya tanpa darurat, seperti tinju dan lainnya.
- 3) Permainan yang menampakkan tubuh wanita yang tidak halal dilihat oleh laki-laki yang bukan muhrimnya, seperti pada cabang olah raga renang atau lainnya, kecuali jika disediakan secara khusus kolam renang dan tempat permainan yang tidak bercampur dengan kaum lelaki.
- 4) Permainan sihir yang sesungguhnya, ini termasuk tujuh yang merusak. Haram bagi kita mengajarkannya atau menyebarkannya.
- 5) Permainan yang menipu orang demi memperoleh harta dengan kebathilan.
- 6) Permainan yang mengadu binatang dan menyakitinya, seperti adu ayam atau adu kambing. Yang demikian ini

---

<sup>28</sup> Yusuf Qardhawi, "Sistem Masyarakat Islam dalam Al Qur'an & Sunnah", 23 April 2020, <https://media.isnet.org/kmi/islam/Qardhawi/Masyarakat/SikapIslam.html>

sungguh dilarang, maka tidak boleh bagi manusia memperlakukan binatang dengan mengalirkan darahnya. Karena barangsiapa yang tidak kasihan terhadap yang di bumi, maka tidak dikasihani oleh yang di langit.

- 7) Permainan berdasarkan nasib, seperti undian atau yang sejenisnya. Berbeda dengan permainan yang mengasah otak, seperti halnya catur dan yang sejenis dengannya. Menurut pendapat yang rajih, permainan jenis ini diperbolehkan dengan syarat-syarat. Bab ini telah saya terangkan di dalam kitab "Al Halal dan Al Haram" dan telah dirinci di dalam juz kedua dari kitab "*Fatawa Mu'ashirah*."
- 8) Permainan judi, ini teman setia khamr sebagaimana tersebut di dalam kitab Allah. Dia termasuk perbuatan kotor dari perbuatan setan.
- 9) Permainan yang merendahkan kehormatan manusia atau menghinanya atau menjadikan orang lain sebagai bahan tertawaan. Baik orang-orang tertentu, atau sekelompok dari masyarakat, seperti orang buta, atau pincang atau yang berkulit hitam atau orang-orang yang berprofesi tertentu, kecuali dalam batas-hatas yang diperbolehkan.
- 10) Berlebihan dalam bermain, sehingga mengganggu pekerjaan pokok yang lain. Karena permainan itu termasuk "*Tahsiniyyat*," (kebutuhan pelengkap), maka tidak boleh

melebihi kebutuhan-kebutuhan yang lainnya, apalagi kebutuhan yang primer. Karena segala yang diperbolehkan itu terikat dengan tidak berlebihan, dan sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berlebihan. Segala yang diperbolehkan itu juga disyaratkan agar tidak mengganggu kewajiban syar'i atau kewajiban duniaawi. Yang dituntut dari masyarakat Islam adalah sebagaimana yang dituntut dari pribadi Muslim yaitu menyeimbangkan antara tuntutan-tuntutan yang ada, dan hendaknya memberikan setiap orang yang berhak akan haknya.

Oleh karena itu tidak diterima di dalam neraca Islam melebihkan satu permainan atau yang lainnya, seperti sepak bola atas seluruh permainan dan olah raga dan semua itu tidak lebih penting daripada beribadah kepada Allah dan memakmurkan bumi serta memelihara hak-hak makhluk. Sehingga sampai terjadi permainan sepak bola itu di sebagian negara dalam masa-masa tertentu telah berubah menjadi berhala yang disembah dan diperjualbelikan dengan harga ratusan ribu, bahkan dengan jutaan. Sebagian ahli pikir dan ilmu pengetahuan hampir tidak mendapatkan lagi kekuatan mereka, karena fungsi kaki seakan lebih penting dari pada fungsi kepala.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian Hukum Empiris adalah suatu metode penelitian hukum yang menggunakan fakta-fakta empiris yang diambil dari perilaku manusia, baik perilaku verbal yang didapat dari wawancara maupun perilaku nyata yang dilakukan melalui pengamatan langsung. Penelitian empiris juga digunakan untuk mengamati hasil dari perilaku manusia yang berupa peninggalan fisik maupun arsip<sup>29</sup>. Yaitu mengenai permasalahan yang berkaitan dengan mekanisme pembelian *Crate* pada permainan *Player Unknown's Battleground's* (PUBG). Data yang penulis peroleh kemudian dikaji dan dianalisis secara mendalam menurut Fiqih Muamalahnya terkait akad jual beli pada permainan tersebut.

#### **B. Pendekatan Penelitian**

Dalam penelitian ini pendekatan yang dilakukan melalui pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan cara atau metode penelitian yang data-datanya berupa kata-kata (bukan angka-angka) yang berasal dari wawancara, catatan laporan, dokumen dan lain-lain. Atau penelitian yang di dalamnya mengutamakan untuk pendiskripsian secara analisis suatu peristiwa atau proses bagaimana

---

<sup>29</sup> Mukti Fajar dan Yulianto Achmad, *Dualisme Penelitian Hukum Empiris & Normatif* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), 280

adanya dalam lingkungan yang alami untuk memperoleh makna yang mendalam dari hakikat proses tersebut<sup>30</sup>.

### C. Lokasi penelitian

Lokasi penelitian yang dipilih oleh peneliti yaitu di salah satu rumah anggota dari “SGD MALABAR” sekaligus dijadikan tempat basecamp saat bermain permainan *PlayerUnknowns BattleGrounds* yakni di rumah saudara Fathoni Yusuf Nugroho beralamat Jalan Singodermo Desa Jatikerto Kecamatan Kromengan Kabupaten Malang

### D. Metode Penentuan Subjek

Subjek penelitian merupakan responden atau orang yang akan diminta untuk memberikan keterangan atau penjelasan mengenai suatu fakta maupun pendapat dimana subjek tersebut merupakan sumber informasi yang dituju oleh peneliti yang akan digali untuk mengungkap sebuah fakta yang ada dilapangan. Penentu subjek peneliti dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sample* yang artinya menentukan subjek atau sampel berdasarkan penilaian tertentu dengan menyesuaikan pada tujuan penelitian dinyatakan cocok dengan masalah penelitian yang akan dibahas oleh peneliti.<sup>31</sup>

Subjek penelitian ditentukan menurut orang atau responden yang dirasa paling tahu mengenai informai yang dibutuhkan dalam penelitian, sehingga memudahkan peneliti dalam melakukan

---

<sup>30</sup> Lexy J. Moleong, *Metodelogi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2002), 4

<sup>31</sup> Bahder Johan Nasution, *Metode Pnelitian Ilmu Hukum* (Bandung: CV. Mandar Maju, 2018), 159



penelitiannya. Disini yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah salah satu Squad dari Kabupaten Malang yang bernama “SGD MALABAR”.

## **E. Sumber Data**

Sumber data merupakan segala sesuatu yang dapat menunjang suatu penelitian. Secara garis besar, sumber data yang dilakukan dalam penelitian ini terbagi menjadi 3 sumber, yaitu sumber data primer, sekunder dan tersier.

### **1. Sumber Primer**

Sumber primer adalah sumber yang diperoleh langsung melalui wawancara atau survey di lapangan yang berkaitan langsung dengan perilaku masyarakat<sup>32</sup>. Dalam penelitian ini penulis melakukan wawancara dengan Squad

“SGD MALABAR” Di daerah Jatikerto Kromengan Kabupaten Malang.

### **2. Sumber Sekunder**

Sumber sekunder adalah sumber yang diperoleh dari bahan pustaka.<sup>33</sup> Data sekunder merupakan data pendukung proyek

---

<sup>32</sup> Ali Zainudin, *Metode Penelitian Hukum* (Jakarta: Sinar Grafika, 2016), 23

<sup>33</sup> Ali Zainudin, *Metode Penelitian Hukum..* 24

penelitian dan sebagai pelengkap data primer, mengingat data primer merupakan data praktik lapangan.<sup>34</sup>

Sumber sekunder yang digunakan penulis dalam pembahasan skripsi ini adalah:

1. Al-qur'an dan terjemah
2. Buku atau bacaan yang berkaitan dengan penelitian, seperti :
  - 1) Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*
  - 2) Chairuman Pasaribu, *Hukum Perjanjian Islam*
  - 3) Hamzah Ya'qub, *Kode Etik Dagang Menurut Hukum Islam*
  - 4) Sulaiman Rasjid, *Fiqh Islam*
  - 5) M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam*
  - 6) Suhrawardi K. Lubis, *Hukum Ekonomi Islam*
  - 7) Bahder Johan Nasution, *Metode Penelitian Ilmu Hukum*
  - 8) Abdulkadir Muhammad, *Hukum dan Penelitian Hukum*
  - 9) Dll
3. Artikel dan jurnal-jurnal yang berkaitan dengan peneliti
3. Sumber Tersier

Sumber Tersier adalah suatu kumpulan dan kompilasi sumber primer dan sumber sekunder, seperti Ensiklopedia dan kamus.

---

<sup>34</sup> Andi Prasetto, *Memahami Metodemetode Penelitian*, (Yogyakarta: Ar Ruz Media, 2011), 33

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik penggalan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

### **1. Studi Dokumentasi**

Yaitu data-data yang perlu dicari, dikumpulkan, dibaca dan dipelajari dari sumber-sumber berupa arsip, buku dan artikel-artikel yang berhubungan dengan masalah yang penulis bahas<sup>35</sup>.

### **2. Wawancara**

Yaitu teknik pengumpulan data dengan dalam upaya menghimpun data yang akurat untuk keperluan melaksanakan proses pemecah masalah tertentu dengan tanya jawab langsung yang bebas dan terbuka<sup>36</sup>. Disini penulis wawancara terhadap komunitas atau squad yang bernama “SGD MALABAR” Di daerah Jatikerto Kromengan Kabupaten malang terkait mekanisme pembelian *Crate* pada permainan *Player Unknown BattleGround's* (PUBG)

## **G. Teknik Pengolahan Data**

Untuk melakukan analisa data dalam penelitian ini penulis melakukan langkah-langkah sebagai berikut :

### **1. Editing**

---

<sup>35</sup> Nyoman Kytha Ratna, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), 234

<sup>36</sup> Wardi Bachtiar, *Metodologi Penelitian Ilmu Dakwah* (Jakarta : Logos, 1997), 78

*Editing* adalah meneliti data-data yang diperoleh, terutama dari kelengkapan jawaban, keterbatasan tulisan, kejelasan makna, kesuaian dan relevansinya dengan data yang lain<sup>37</sup>. Dalam penelitian kali ini, peneliti melakukan proses *Editing* terhadap hasil interview kepada narasumber para pemain PlayerUnknown's BattleGround's (PUBG) yang digunakan untuk menyusun penelitian ini.

## 2. *Organizing*

*Organizing* adalah proses menyusun dan mensistematikan data yang telah didapatkan. Seperti data mengenai game PUBG, data mengenai daftar harga setiap *crate* dan data yang terkait dengan *al-ba'i* di game PUBG tersebut.

## 3. *Analizing*

*Analizing* adalah menganalisis data yang diperoleh pada saat melakukan penelitian guna memperoleh keabsahan dari kesimpulan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif. Dimana teknik analisis data secara kualitatif artinya yaitu menguraikan bahan secara beruntun dalam bentuk kalimat yang teratur, runtun, logis, tidak

---

<sup>37</sup> Abu Ahmadi dan Cholid Narkubo, *Metode Penelitian* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2005), 85

tumpang tindih dan efektif, sehingga memudahkan pemahaman dan interpretasi data.<sup>38</sup>

#### 4. Kesimpulan

Hasil terakhir dari proses analisis yaitu penarikan kesimpulan berdasarkan realita dari Squad yang penulis teliti dan teori yang dipaparkan sebelumnya, dengan tujuan untuk mendapatkan suatu jawaban dari hasil peneliti yang telah dilakukan.

---

<sup>38</sup> Abdulkadir Muhammad, *Hukum dan Penelitian Hukum* (Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 2004), 86-87

## BAB IV

### PEMBAHASAN

#### A. Mekanisme pembelian *Crate* pada permainan *PlayerUnknown's BattleGround's*

*Game Online* atau permainan daring adalah jenis permainan yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui system yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah *game online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam jaringan tertentu.

Dalam kurun waktu satu dasawarsa ini perkembangan teknologi informasi mengalami kemajuan yang sangat signifikan, hal itu juga di imbangi dengan perkembangan *Game Online* yang mengalami peningkatan baik dari sisi kuantitas dan juga kualitas. Ini bisa dilihat di kota-kota besar bahkan di kota kecilpun banyak sekali *game centre*. *Game centre* itu sendiri layaknya sebuah warnet namun khusus diperuntukkan untuk bermain *game online* yaitu memili pelanggan yang semakin hari bertambah dan permainan yang juga beragam.

*Game online* sendiri muncul di Indonesia pertama kali tahun 2001, diawali dengan masuknya Nexia Online. Game Online yang beredar di Indonesia sendiri sangat beragam, mulai dari yang bergenre *action*, *sport*, *battle royale*, maupun RPG (*role-playing game*). Terhitung sudah lebih dari ratusan judul lebih *game online* yang sudah beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para gamer di Indonesia dan besarnya pasar *game online* di Indonesia. Tidak heran apabila pertumbuhan *game online* ini sangat cepat apalagi saat ini sudah muncul namanya smartphone dimana dimana saja dan kapan saja kita bisa bermain *game*.<sup>39</sup>

Pada saat ini salah satu permainan yang sedang *booming* di Indonesia adalah *PUBG* atau *PlayerUnknown's BattleGrounds*, hampir di seluruh umur dan kalangan bermain permainan ini, baik anak kecil hingga orang dewasa. Untuk mendapatkan informasi tentang permainan *PUBG* ini saya wawancara dengan salah satu squad yang ada di Kabupaten Malang yang diberi nama "SGD MALABAR". Squad atau perkumpulan ini terbentuk sejak tahun 2018 yang beranggotakan 5 anggota dan memiliki basecamp atau tempat perkumpulan yaitu di Jalan Singo dermo Desa Jatikerto Kecamatan Kromengan Kabupaten Malang, nama anggotanya antara lain : 1) Fathony Yusuf Nugroho Mahasiswa Apartel GANESA. 2) Yanuaris Mahendra Mahasiswa ITN Malang. 3) Saifutdin Sharul. 4) Nurul Misbahuddin. 5) Aris Fachruddin. Salah satu *player* yang bermain *game* ini

---

<sup>39</sup> Fadhil, "Sejarah dan perkembangan game online", 5 April 2019, <https://forum.wavegame.net/showthread.php/30731-Sejarah-dan-perkembangan-game-online>

---

adalah Toni, saat di wawancara dia sudah bermain *game* ini sejak terbentuknya squad ini yaitu tahun 2018, berawal dari melihat orang lain bermain permainan yang sama sehingga dia mencoba *game* tersebut.<sup>40</sup>

*Game* yang di publikasikan oleh Tencent Games ini tercatat sudah 100 juta orang sudah mengunduh permainan ini di *Play Store* dengan rating bintang 4.5 dan dapat diunduh secara gratis. PUBG sendiri adalah *game* yang ber-genre *battle royale*, dimana dalam permainan ini seorang *player* harus bertahan hidup bertempur melawan 100 pemain lain untuk bertahan dan yang menjadi yang terakhir hidup akan menjadi pemenangnya. Permainan ini merupakan sebagian kecil dari banyaknya permainan online yang beredar di masyarakat. Perlengkapan yang harus dibutuhkan dalam memainkan *game* ini adalah koneksi internet agar dapat bermain dalam permainan.

Gambar: 1.1

Logo *PlayerUnknown's BattleGround*



Pada permulaan permainan ini, *player* akan berada dalam sebuah pesawat dengan 99 *player* lainnya. Para pemain atau *player* akan bertempur

---

<sup>40</sup> Fathoni, wawancara anggota "SGD MALABAR", (Malang, 7 Maret 2020)



dalam map. Map atau medan perang di permainan PUBG adalah suatu pulau yang berbatasan langsung dengan laut. Dimulai tersebut terdapat berbagai alat transportasi seperti mobil, kapal, sepeda motor, dan lain-lain. tergantung map yang kita mainkan. Pulau yang luas memberikan banyak pilihan lokasi yang dituju. Setelah menentukan lokasi mendarat kamu harus segera terjun menggunakan parasut ke lokasi yang telah kamu atau timmu sepakati turun. Karena jika kamu terlambat untuk turun berarti kamu memberikan lawanmu untuk mengambil loot terlebih dahulu. Setelah kamu mendarat di lokasi yang kamu sepakati, kamu hanya memiliki waktu beberapa menit sebelum “*play zone*” itu muncul. Gunakan waktu yang sedikit tersebut untuk mencari barang terutama senjata dan perlengkapan lainnya.

*Play zone* merupakan lokasi yang aman dimana kamu harus pergi kedalam zona tersebut setiap permainan berlanjut ke fase berikutnya. Zona bermain dalam permainan ini akan diperbarui dan mengecil ketika waktu lingkaran telah mencapai 00:00 hal tersebut membuat beberapa area menjadi tidak aman. Pemain yang berada diluar lingkaran putih (zona bermain) akan kehabisan darah dan apabila tidak segera masuk ke dalam zona maka *player* akan mati. Zona ini akan mengecil secara terus-menerus hingga tidak ada zona lagi yang tersisa. Akibat dari mengecilnya zona bermain tersebut, maka semua pemain akan bertemu satu sama lain pada lingkaran terakhir. Setelah itu mereka akan bertempur habis-habisan untuk bertahan hidup dan menjadi pemain terakhir yang memenangkan *chicken dinner*. Dalam permainan ini kita bisa bermain bersama kawan ataupun

dengan pemain *random*. Dengan mode *duo* atau *squad*. Permainan ini juga bisa dimainkan dengan *solo* atau sendiri.

Permainan PUBG mengikuti tren *game mobile* dengan mengimplementasikan sebuah dengan system rank, yang dapat kamu naikkan ketika kamu bermain gamenya. Rank system ini mungkin bertujuan untuk menyesuaikan kamu melawan pemain lain yang memiliki rank yang sama atau skill yang sama juga, agar permainan ini menjadi lebih adil dan pengalaman bermainmu menjadi lebih baik. Pada permainan ini terinspirasi dari perang yang sedang terjadi di dunia nyata, hanya saja di dalam permainan ini berbentuk visual. Di dunia nyata kita dapat berinteraksi dengan berbagai macam karakter orang di sini pun kita bisa berinteraksi sesama pemain dengan menggunakan mic audio. Sehingga kita dapat melakukan komunikasi baik dengan tim kita sendiri maupun dengan orang lain dalam satu permainan dengan kita.

Di dalam permainan ini terdapat transaksi seperti halnya di dunia nyata. Di dunia nyata kita bisa melakukan transaksi jual beli dengan cara membeli barang-barang yang telah tersedia di toko offline maupun toko online, dan di dalam game ini pun kita dapat membeli barang-barang yang di jual. Sama seperti di dunia nyata jika kita ingin melakukan transaksi jual beli maka harus ada penjual dan pembeli, barang yang diperjualbelikan serta ijab qabul atau kesepakatan antara penjual dan pembeli, di permainan ini pun juga sama adanya penjual dan pembeli yaitu antara perusahaan game PUBG yang menyediakan item-item nya dan para *player*. Jika kita ingin

membeli barang-barang yang kita pilih maka kita harus memiliki uang terlebih dahulu. Uang disini berbeda dengan uang yang ada di dunia nyata. Uang ini berbentuk virtual yang hanya terdapat dalam permainan ini saja, tidak dapat digunakan dalam game lain apalagi di dunia nyata. Uang ini disebut *Unknown Cash* <sup>41</sup>. Kegunaan dari uang ini dapat kita gunakan untuk membeli barang-barang yang tersedia di dalam *shop* permainan ini. Mulai dari pakaian, kendaraan, senjata dan lain-lain.

Segala bentuk jual beli yang ada dalam permainan ini menggunakan *Unknown Cash* tersebut. Untuk para *player* yang ingin mendapatkan *Unknown Cash* tersebut sangatlah mudah kita dapat membelinya di toko-toko atau orang yang menyediakan jasa penjualan uang virtual tersebut dengan menggunakan mata uang yang berlaku di dunia nyata. Jumlah dari UC yang ingin kita beli tersebut tergantung dengan berapa nominal yang harus kita bayarkan untuk membeli uang tersebut. Mulai dari yang paling murah hingga yang mahal pun tersedia tergantung kesanggupan kita membeli UC yang kita pilih nanti. Untuk lebih jelasnya silahkan lihat tabel dibawah ini :

---

<sup>41</sup> Yanuaris, wawancara anggota “SGD MALABAR”, (Malang, 9 Maret 2020)

Gambar: 1.2

*UC Purchase*



Ket: Gambar di atas adalah tampilan *Unknown Cash* (UC) pada aplikasi game *Playerunknown's BattleGround's* (PUBG) dan untuk melihat harga rupiahnya bisa dilihat pada table yang sudah tertera dibawah.

Tabel 1.2

Harga *unknown cash* (UC)

| Jumlah UC    | Harga (Dollar) | Harga (Rupiah) |
|--------------|----------------|----------------|
| 60 UC        | 0,99 \$        | Rp 14.000      |
| 300+25 UC    | 4,99 \$        | Rp 74.000      |
| 600+60 UC    | 9,99 \$        | Rp 149.000     |
| 1500+300 UC  | 24,99 \$       | Rp 359.000     |
| 3000+850 UC  | 49,99 \$       | Rp 739.000     |
| 6000+2100 UC | 99,99 \$       | Rp 1.499.000   |

Nantinya UC yang telah *player* beli tersebut dapat digunakan untuk membeli barang-barang yang terdapat didalam *create*. *Create* adalah sebuah

kotak atau peti yang berisi barang-barang atau *item* yang dapat dibeli dengan menggunakan UC. Pemain yang sudah cukup memiliki UC dan ingin membeli atau *item* dapat membelinya di *creates*. Ada 4 peti yang pertama adalah *soldier's create*, *Supply create*, *classic create*, dan *premium create*.

Gambar : 1.3

*Soldiers create*



Yang pertama adalah *soldier's create*, pada *soldiers create*, para *player* bisa mendapatkan box kostum dengan *gold* tanpa menggunakan UC. *Gold* disini bisa didapatkan oleh setiap *player* dengan menyelesaikan misi tertentu dalam *game*. Kostum juga dapat kamu dapatkan secara cuma-cuma jika kamu dapat secara konsisten menaikkan *tier*. Setiap kamu naik pangkat kamu akan mendapatkan hadiah yang sudah tersedia. Pangkat atau *tier* disini mulai dari *bronze*, *silver*, *gold*, *platinum*, *diamond*, *crown*, *ace* dan *conqueror* setiap pangkat masing-masing memiliki 5 tingkatan kecuali *tier Ace* dan *Conqueror* yang hanya memiliki 1 tingkatan. Sedangkan untuk

medapatkan 1 set kostum kamu harus mencapai pangkat diamond terlebih dahulu.

Gambar: 1.4

*Supply create*



Yang kedua adalah *Supply create*, didalam *create* ini terdapat barang yang harus kita dapatkan dengan melakukan top up UC terlebih dahulu, namun setelah *player* memiliki UC *player* tidak bisa langsung mendapatkan barang yang dipilih namun barang yang keluar adalah acak, untuk mendapatkan barang disini terdapat dua cara yang pertama dengan kita membeli seharga 30 UC kita bisa mendapatkan 1 item yang terdapat di *PUBG create*. Yang kedua adalah dengan membeli seharga 270 UC untuk 10 item barang secara langsung. Jika dilihat, cara yang kedua akan membantu kita untuk cepat mendapat barang yang kita inginkan semua ini tergantung keberuntungan kita.

Gambar : 1.5

*Classic create*



Yang ketiga adalah *classic create*, barang-barang yang terdapat dalam kategori yang ketiga ini telah memiliki barang dan kostum yang beragam dan lebih banyak, untuk sekali membuka *create* ini *player* harus membayar seharga 120 UC dan untuk 10 item langsung seharga 1080 UC, biasanya barang-barang yang terdapat di 6-9 pilihan teratas merupakan barang yang sulit untuk didapatkan dibutuhkan keberuntungan untuk mendapatkannya. Keberuntungan ini berpengaruh pada *create* yang akan kita pilih semakin tinggi *create* yang kita pilih maka keberuntungan untuk mendapatkan barang-barang yang kita inginkan semakin kecil.

Gambar : 1.6

*Premium create*



Yang keempat adalah *premium create*, barang-barang atau *item* yang terdapat dalam *create* ini memiliki tingkat kesulitan yang paling tinggi diantara tiga *create* sebelumnya. Mengenai harga yang ditawarkan sama halnya dengan kita membeli barang di *classic create* namun yang membedakan adalah tingkat keberuntungan lebih tinggi dari pada *classic create* atau *pubg create*.

Dalam setiap *create* telah tertulis berapa persen keberuntungan atau peluang kita untuk mendapatkan barang atau benda-benda tersebut. untuk tingkatan peluang dapat kita lihat pada warna garis yang berada di bawah objek benda didalam *create*. Ada beberapa warna yang menunjukkan tingkatan peluang mendapatkan barang-barang tertentu.<sup>42</sup> Berikut adalah pembagiannya :

---

<sup>42</sup> Fathoni, wawancara anggota “SGD MALABAR” (Malang, 9 Maret 2020)



Tabel : 1.2

Tingkat Keberuntungan Setiap *create*

|               |                       |
|---------------|-----------------------|
| Merah         | <i>Mythic item</i>    |
| Merah Muda    | <i>Legendary item</i> |
| Ungu          | <i>Epic item</i>      |
| Biru          | <i>Rare item</i>      |
| Hijau         | <i>Uncommon item</i>  |
| Abu-abu muda  | <i>Common item</i>    |
| Abu-abu gelap | <i>Trivial item</i>   |

Dalam setiap *create* tingkatan peluang atau keberuntungan juga berbeda-beda, yang pasti di setiap *create* benda yang memiliki kode garis merah atau *mythic item* dibawahnya merupakan benda yang tingkat keberuntungannya sangat sulit didapatkan oleh para *player* kemudian diikuti oleh *legendary* sampai yang paling mudah didapatkan yaitu *trivial item*.<sup>43</sup>

Jual beli yang ada di dunia maya tidak terkecuali pada permainan *PlayerUnknown's BattleGrounds* tidak berbeda dengan jual beli pada dunia nyata. Ada *'aqid* yaitu penjual dan pembeli, *mauqud alaih* yaitu barang yang menjadi objek transaksi. Yang membedakan jual beli pada dunia nyata dan dunia maya adalah dari cara kita melakukan transaksi. Di dunia nyata

<sup>43</sup> Ari Fachrudin, wawancara anggota "SGD MALABAR", (Malang, 7 Maret 2020)

saat kita ingin membeli suatu barang kita langsung bertatap muka dengan penjual maupun pembeli, lain lagi dengan kita jual beli di dunia maya, kita tidak bisa langsung bertatap muka dengan penjual dan pembeli kecuali dengan *video call* tapi itupun jarang dilakukan. Untuk mengatasi hal itu biasanya para penjual dan pembeli berkomunikasi menggunakan media sosial seperti *facebook*, *whatsapp*, *Instagram*, *telegram* dan lain-lain.

Fenomena *game online* khususnya PUBG sudah merambah ke berbagai lapisan masyarakat mulai dari anak kecil, remaja hingga orang dewasa. Hampir di setiap tempat apabila disitu terdapat jaringan koneksi internet umum maka bisa dipastikan disitu akan ada orang yang bermain PUBG. Tak jarang timbulah gengsi antar pemain agar *playernya* tersebut dapat tampil dengan kostum atau barang-barang premium. Untuk mendapatkan barang-barang premium atau eksklusif tersebut kita tidak bisa kita mendapatkannya dengan gratis ataupun dengan bermain, untuk mendapatkan barang semacam ini para player diharuskan memiliki UC atau *Unknown Cash* terlebih dahulu. Nantinya UC yang dimiliki dapat digunakan untuk membeli barang-barang premium atau eksklusif mulai dari *inventory*, kostum sampai skin senjata. Namun barang-barang tersebut didapatkan secara acak.<sup>44</sup>

Transaksi jual beli UC ini terjadi karena mereka ingin membeli barang-barang yang terdapat didalam *crate* yang berisi barang-barang

---

<sup>44</sup> Fathoni, wawancara anggota “SGD MALABAR”, (Malang, 7 Maret 2020)

langka. Untuk itu maka *player* membeli sejumlah UC untuk ditukarkan atau dibelikan barang-barang tersebut. Transaksi pembelian *create* ini dilakukan dengan cara *online* artinya penjual atau pembeli tidak pernah bertemu secara langsung atau bertatap muka.<sup>45</sup> Dari paparan di atas dapat dijelaskan bahwa cara pembelian *create* adalah :

1. Buka aplikasi game online PlayerUnknown's BattleGrounds lalu jalankan gamenya.
2. Tekan menu create yang terdapat di bagian kanan permainan. Menu ini di tandai dengan gambar peti.
3. Kemudian akan muncul halaman seperti ini.

Gambar : 1.7

### *Create*



4. Para *player* bisa memilih *create* yang akan dibeli.
5. Setelah memilih salah satu *create*, *player* akan di sodorkan dua pilihan, yang pertama adalah membeli *create* dengan satu kali barang keluar. Dan yang kedua membeli satu kali *create* dengan 10 barang keluar sekaligus.

---

<sup>45</sup> Nurul Misbahudin, wawancara anggota "SGD MALABAR", (Malang, 7 Maret 2020)

Persamaan dari kedua cara membeli tersebut adalah *player* tidak bisa memilih barang yang akan dibeli, *player* hanya bisa membeli *create* tersebut kemudian barang akan keluar dengan acak. Berdasarkan wawancara pada seorang *player* yang bernama Yanuaris dia biasa membeli *supply create* karena harga yang lebih murah dari *create* lainnya.<sup>46</sup> Apabila memiliki uang yang lebih maka akan membeli *create* yang lebih tinggi. Memang setiap *player* memiliki keinginan tersendiri untuk membeli *create* tergantung dari kesanggupannya masing-masing *player*.

#### **B. Analisis hukum fiqih muamalah terhadap pembelian *Crate* dalam permainan *PlayerUnknown's BattleGrounds*.**

Jika dilihat dari prakteknya, transaksi pembelian *crate* ini terjadi seperti halnya jual beli biasa, selain itu juga tidak diketahui adanya unsur riba di dalamnya. Sehingga sesuai apa yang tersirat dalam al-qur'an Surat Al-Baqarah ayat 275 yang artinya padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. Selain itu dalam kaidah fiqih yang berkaitan dengan jual beli :

لَأَصْلُ فِي الْمِعَامَلَةِ الْإِبَاحَةُ إِلَّا أَنْ يَدُلَّ دَلِيلٌ عَلَى تَحْرِيمِهَا

Artinya : “pada dasarnya semua akad dan muamalah itu hukumnya sah sampai ada dalil yang membatalkan dan mengharamkannya”

---

<sup>46</sup> Aris Fachrudin, wawancara anggota “SGD MALABAR”, (Malang, 7 Maret 2020)

Sehingga dikarenakan tidak ada dalil yang menunjukkan larangan atas pembelian *crate* tersebut sekalipun penyerahan obyek jual beli yang dilakukan di lain kesempatan tidak membuat sahnya jual beli tersebut dipengaruhi. Karena semua rukun dan syarat dari jual beli tersebut terpengaruhi dan disepakati oleh para pihak baik dari penjual maupun pembeli. Selain itu juga tidak terlihat unsur saling menzalimi satu sama lain seperti yang termuat dalam Al-qur'an :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالِكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا

أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

Artinya : “Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang bathil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama suka diantara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu. Sesungguhnya Allah Maha Penyayang kepadamu.” (QS. An-Nisa’ : 29)

Kemudian dalam dalam hal rukun serta syarat jual beli yang terdapat pada transaksi jual beli *crate* pada permainan ini antara lain:

1. *Akid* yaitu antara penjual dan pembeli. Pada transaksi di permainan ini yang menjadi penjual adalah perusahaan game itu sendiri sedangkan yang menjadi pembeli yaitu para *player*. Pada Hukum Fiqih Muamalah dijelaskan bahwa syarat-syarat orang yang berakad harus berakal,

baliqh dan memiliki kecapan bertindak hukum<sup>47</sup> sehingga anak kecil atau orang gila tidak boleh melakukan transaksi jual beli. Namun pada PUBG ini semua kalangan remaja bahkan anak kecil bebas mengoprasikannya, maka transaksi jual beli *crate* ini tidak ada syarat khusus antara penjual dan pembeli.

2. *Sighat (Ijab dan qabul)*. Suatu transaksi jual beli sebelum adanya *ijab* dan *qabul* maka belum bisa dinyatakan sah karena *ijab* dan *qabul* menandakan kerelaan diantara keduanya. Hakikatnya *ijab* dan *qabul* dilakukan dengan mengucapkan suatu kalimat tertentu, namun pendapat yang paling kuat yakni *ijab* dan *qabul* bisa dilakukan dengan segala macam ungkapan yang biasa digunakan masyarakat umum untuk bertransaksi jual beli. Namun pada transaksi jual beli *crate* ini tidak ada istilah *ijab* dan *qabul*, maka jika para *player* ingin membeli sesuatu yang di inginkan mereka hanya cukup membuka laman *crate* pada PUBG langsung pilih barang yang di inginkan dan setelah itu melakukan pembayaran dengan pilihan metode yang disediakan.
3. *Ma'qud 'alaih* (benda atau barang) benda atau barang yang diperjualbelikan meliputi barang yang dijual serta harga atau uang.<sup>48</sup> Disini dalam pembelian *create* sudah tercantum harga setiap *create*. Pada hukum Fiqih Muamalah dijelaskan bahwa benda yang diperjualbelikan harus memiliki beberapa syarat, antara lain: suci, dapat dimanfaatkan, barang harus nyata jelas, barang milik sendiri.

---

<sup>47</sup> Ahmad Wardi Muslich, *Fiqh Muamalat* (Jakarta : Amzah, 2010), 186.

<sup>48</sup> Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), 71.

Syarat-syarat yang sudah disebutkan harus terpenuhi pada barang yang akan diperjualbelikan, namun pada pembelian *crate* ini ada syarat yang menimbulkan permasalahan yaitu barang yang diperjualbelikan tidak berwujud (benda maya) sehingga tidak sah jual beli barang yang tidak bisa diberikan meskipun itu milik dari si penjual.

Dilihat dari rukun dan syarat jual beli yang sudah dipaparkan di atas, praktek pembelian *crate* tersebut terdapat rukun dan syarat yang belum terpenuhi dan adanya unsur yang tidak diperbolehkan dalam jual beli yaitu *gharar*. *Gharar* disini terdapat pada ketidakjelasan barang di dapat oleh *player* saat akan membeli *crate* tersebut. Sehingga dampak yang ditimbulkan adalah sangat merugikan para *player*.

Adapun pendapat menurut para ulama dan mazhab mengenai *gharar* antara lain:

1. Mazhab Syafi'iyah melarang jual beli *gharar*, maka hukumnya tidak sah (batal) dan diharamkan. Hal ini sebagaimana dinyatakan oleh Imam al-Muzanni dalam kitab Mukhtasar Al-Muzanni 'Ala Al Umm juz yang kesembilan menyatakan:

قَالَ الشَّافِعِيُّ : أَحْبَبْنَا مَالِكَ عَنْ أَبِي حَزْمٍ بْنِ دِينَارٍ عَنْ ابْنِ الْمُسَيَّبِ أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ

عَلَيْهِ وَسَلَّمَ نَهَى عَنْ بَيْعِ الْغَضْرِيِّ قَالَ : وَنَهَى النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنْ تَمَنِ عَسَبُ

الْفَحْلُ وَلَا يَجُوزُ بِحَالٍ. وَمَنْ بِيُوعِ الْعَرْرِ عِنْدَنَا بَيْعٌ مَا لَيْسَ عِنْدَكَ وَبَيْعُ الْحَمَلِ فِي بَطْنِ أُمِّهِ  
وَالْعَبْدُ الْأَبْقُ وَالطَّيْرُ وَالْحَوْتِ قَبْلَ أَنْ يُصَادَا وَمَا أَشْبَهُ ذَلِكَ.

Artinya: “Telah berkata oleh Imam Syafi’i: “Telah memberitahukan kepada kami dari Abu Hazim bin Dinar dari Ibn Al-Musayyid bahwa Rasulullah Saw telah melarang dari jual beli yang mengandung unsur penipuan,” Telah berkata ia, “Dan telah melarang nabi Saw dari mengambil upah inseminasi hewan pejantan, dan tidak boleh bagaimanapun keadaannya. “Dan daripada bentuk jual beli *gharar* menurut (mazhab) kita ialah menjual sesuatu yang tidak ada, dan menjual janin yang masih dalam kandungan induknya, dan (menjual) budak yang melarikan diri, dan menjual burung dan ikan yang belum ditangkap dan segala bentuk jual beli yang sedemikian.<sup>49</sup>

2. Imam Nawawi menjelaskan, “larangan Rasulullah atas transaksi *gharar* merupakan sesuatu yang sangat pokok dan penting dalam jual beli. Oleh sebab itu Imam Muslim di awal pada kitab shahihnya. Banyak kasus jual beli bahkan tidak terbatas jumlahnya yang termasuk dalam katagori *gharar*, misalnya jual beli yang mengandung cacat, jual beli yang tidak ada barangnya (benda maya), tidak diketahui objeknya, tidak mampu diserahterimakan, jual beli yang tidak dimiliki secara sempurna oleh

---

<sup>49</sup> Nurul ‘Aini, Hukum Jual Beli *Gharar* Perspektif Syafi’iyah, (Skripsi, UIN Sumatera Utara, 2018) <http://repository.uinsu.ac.id/4515/1/SKRIPSI%20NURUL%20%27AINI%20SYARIAH.pdf>



penjual, jual beli ikan dalam kolam yang berisikan banyak air, air susu yang diperah dan berbagai macam jual beli lainnya.

3. Al-Khattabi: “sesuatu yang tidak diketahui akibatnya, inti dan rahasianya tersembunyi.” Dalam definisi menunjukkan kepada kita bahwa setiap jual beli yang maksudnya tidak diketahui dan tidak jelas takarannya adalah termasuk katagori *gharar*. Misalnya membeli ikan di kolam atau burung yang lagi terbang di udara dan transaksi-transaksi lain yang tidak bisa diketahui hasil akhirnya. Semua ini bisa membuat jual beli menjadi fasakh. Penjabaran *gharar* sangatlah luas, yang semuanya itu bisa disimpulkan dalam bentuk ketidaktahuan pada pihak-pihak yang bertransaksi.
4. Ibnu Mundhir berpendapat bahwa sesungguhnya Rasulullah SAW yang telah melarang jual beli *gharar* yang termasuk di dalamnya cabang-cabang jual beli. Hal ini tersebut terjadi pada semua jual beli yang diakadkan oleh pihak-pihak yang bertransaksi dan mengandung ketidaktahuan baik pada penjual dan pembeli, atau salah satu di antara keduanya.<sup>50</sup>

Membaca penjelasan di atas, nampak pada hakikatnya praktek *gharar* bisa merugikan pihak-pihak yang terlibat dalam transaksi, baik pembeli maupun penjual. Sesuatu yang merugikan tersebut pada awalnya tersembunyi sehingga sangat merugikan keduanya akan merasakan

---

<sup>50</sup> Muh. Fudhail Rahman, *Hakekat dan batasan-Batasan Gharar Dalam Transaksi Maliyah*, FSH UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Vol.5 Nomor 3 (2018)

kerugian, atau salah satu pihak dirugikan di atas keuntungan pihak lainnya. *Gharar* mempunyai dua bentuk, yaitu: *pertama*, meragukan keberadaan objek antara bisa dicapai atau tidak, *kedua*, bentuknya yang tidak diketahui, baik pada sifat, takaran, timbangan dan semacamnya. Kedua bentuk ini bermuara pada satu kesimpulan bahwa *gharar* mengandung bahaya sebagaimana pada definisi etimologinya.

Jual beli bathil, jual beli ini adalah jual beli yang tidak terpenuhinya rukun dan objeknya atau dilegalkan baik hakikat maupun objeknya. Seperti jual beli yang dilakukan oleh anak-anak, orang gila atau barang yang dijual itu barang-barang yang diharamkan oleh *syara'* seperti bangkai, darah, babi, babi dan *khamr*. Dan jual beli yang *gharar* atau tidak memiliki kejelasan, menurut Ibn Taimiyah *gharar* yaitu jual beli yang mengandung tipu daya yang merugikan salah satu pihak karena barang yang diperjual-belikan tidak dapat dipastikan adanya, atau tidak dapat dipastikan jumlah dan ukurannya, atau karena tidak mungkin dapat diserahkan-terimakan.<sup>51</sup>

Dalam transaksi ini biasanya *player* membeli barang-barang tergantung dari berapa kesanggupan *player* untuk membeli barang-barang yang ada pada permainan tersebut. Namun untuk membeli permainan tersebut tidak bisa kita membeli barang-barang di toko online pada umumnya. Semisal kita membeli barang di toko *online A*, kita tinggal membayarkan seharga barang yang ada dalam permainan tersebut. namun

---

<sup>51</sup> Ghufroon A. Mas'adi, *Fiqh Muamalah Kontektual* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002 ), 133

berbeda halnya kita ajika membeli barang-barang yang terdapat dalam permainan *PlayerUnknown's BattleGrounds*. kita harus melalukan pembelian uang virtual terlebih dahulu kepada pihak pengembang atau dari *merchant* yang menyediakan uang virtual, setelah kita melakukan pembelian maka kita tinggal masuk ke dalam permainan tersebut kemudian masuk ke *create*, yang mana tiap *create* memiliki harga sendiri-sendiri. Kemudian kita bisa melihat barang-barang yang ada dalam masing-masing *create*.

Para *player* pasti akan menginginkan barang yang langka dalam sekali membeli *create*. Namun *player* harus membayar atau membeli seharga masing-masing *create* kemudian akan muncul barang yang sistemnya ini acak, tidak memiliki kepastian berapa kita harus membeli untuk mendapatkan barang yang kita inginkan. Jika kita beruntung dengan hanya beberapa kali beli kita sudah mendapatkan barang yang diinginkan, namun jika sedang tidak beruntung kita tidak akan mendapatkan barang tersebut sampai uang virtual kita habis.

Dari fakta inilah, maka transaksi pembelian *create* dalam game *PlayerUnknown's BattleGrounds* hukumnya haram karena proses transaksinya kurang jelas baik dari mendapatkan barang dan kejelasan barang tersebut. Sebagaimana dijelaskan dalam Bab II bahwa transaksi jual beli yang mengandung unsur *gharar* atau ketidakjelasan itu dilarang. Karena hal tersebut dapat merugikan salah satu pihak.

Pembelian *create* seperti ini termasuk jual beli yang *gharar* karena mengandung unsur ketidaktauhan atau ketidakpastian mengenai barang yang dibeli tersebut, karena kita tidak tahu barang mana yang akan keluar tersebut, hal ini juga berdampak dari harga , karena jika kita menginginkan satu barang yang akan dibeli tersebut kita tidak tahu kapan barang tersebut akan keluar, maka dari itu UC atau uang yang diperlukan tidak bisa dipastikan. Hal ini sesuai dengan hadist , Rasulullah bersabda jual-beli dengan cara melempar batu dan jual-beli *gharar* atau yang belum jelas harga, barang, waktu dan tempatnya.<sup>52</sup>

---

<sup>52</sup> Nurul, *Lembaga Keuangan Islam* (Jakarta : Kencana Prenada Group,2010) 197.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Setelah memaparkan studi tentang pembelian *crate* dalam permainan *playerunknown's battleground's* perspektif fiqih muamalah, maka peneliti menyimpulkan:

1. Pembelian *create* dalam permainan PUBG merupakan jual beli yang jamak dilakukan oleh para player permainan ini. Untuk mendapatkan barang-barang premium atau eksklusif tersebut kita tidak bisa mendapatkan secara gratis atau dengan bermain saja, untuk mendapatkan barang semacam ini para *player* diharuskan memiliki UC atau *Unknow Cash* terlebih dahulu. Akan tetapi dalam pembelian *create*, *player* tidak bisa menentukan barang yang akan mereka beli, *player* harus membeli *create* kemudian akan keluar barang didalam *create* tersebut. Namun barang yang keluar tidak mesti barang dipilih diawal tersebut, jadi kita tidak mengetahui barang mana yang akan keluar nantinya.
2. Dilihat dari Fiqih Muamalahnya, praktik pembelian *create* pada permainan *PlayerUnknown's BattleGrounds* adalah transaksi yang mengandung unsur *gharar* dalam pembeliannya. Karena rukun dan syarat jual beli tidak sesuai dengan apa yang ada Fiqih Muamalah dimana *player* tidak mengetahui barang yang akan keluar nantinya.

Maka dari itu jual beli ini termasuk jual beli yang mengandung unsur *gharar*. Sehingga jual beli tersebut tidak diperbolehkan.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil yang telah di jabarkan diatas, penulis ingin menyampaikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Sebagai umat muslim kita harus lebih teliti dalam melakukan transaksi terutama dalam jual beli *online*, apakah telah sesuai dengan rukun dan syarat jual beli yang telah ditetapkan oleh *syara'*.
2. Untuk para pemain PUBG dan pembeli *create*, cermati apa yang kita beli dalam permainan tersebut. Hendaknya kita tidak melakukan jual beli yang dilarang dalam Islam karena dapat merugikan salah satu pihak.

## DAFTAR PUSTAKA

Al-quran Surat Al-Baqarah ayat 275 beserta arti

Al-qur'an Surat An-Nisa ayat 29 beserta arti

AA. Mas'adi, Ghofron. *Fiqh Muamalah Konstektual*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002

Abdul, Rahmad Ghazali, dkk, *Fiqh Muamalat* Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010

Ahmadi, Abu dan Cholid Narkubo,. *Metode Penelitian*, Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2005.

Al-ghazali,Imam, *Benang Tipis Antara Halal & Haram*, Surabaya: Putra Pelajar,2002

Bachtiar,Wardi. *Metodologi Penelitian Ilmu Dakwah*, Jakarta : Logos, 1997

Fajar, Mukti dan Yulianto Achmad, *Dualisme Penelitian Hukum Empiris & Normatif* Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010

Firdausi,Fahmi "PlayerUnknown's BattleGround's," *Blogspot*, 24 November 2017,  
[http://ahmad\\_fahmifirdaussugati.blogspot.com/2017/12/game-pubg.html](http://ahmad_fahmifirdaussugati.blogspot.com/2017/12/game-pubg.html)

Harun, Nasrun. *Fiqh Muamamah*, Jakarta : Gaya Media Pratama, 2007

Hasan, M. Ali. *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003

Ibnu Rusyd, *Bidayatul Mujtahid*, Jakarta: Pustaka Amani, 2007

Imam Sabrin, Muhammad. “Transaksi Jual Beli Dengan Bitcoin Dalam Perspektif Hukum Islam”, Skripsi, Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta, 201. [http://digilib .uin-suka.ac.id/15999/](http://digilib.uin-suka.ac.id/15999/)

Khasanah, Nur. “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Benda Maya Dalam Game Online”, Skripsi, IAIN Sunan Ampel, 2009. [http://digilib.uinsby.ac.id/7740/4/ BAB% 204.pdf](http://digilib.uinsby.ac.id/7740/4/BAB%204.pdf)

‘Aini, Nurul, “Hukum Jual Beli *Gharar* Perspektif Syafi’iyah”, Skripsi, UIN Sumatera Utara, 2018. <http://repository.uinsu.ac.id/4515/1/SKRIPSI%20NURUL%20%27AINI%20SYARIAH.pdf>

Devi, Yasinta, “Jual Beli Gold Pada Game Online Jenis *Word Of Warcraft* (WOW)”, Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah, 2010. [http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/19165/1/ YASINTA%20DEVI-FSH.pdf](http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/19165/1/YASINTA%20DEVI-FSH.pdf)

Lubis, Suhrawardi K. *Hukum Ekonomi Islam*, Jakarta: Sinar Grafika, 2000

Mas’ud, Ibnu dan Zainal Abidin, *Fiqh Madzhab Syafi’i*, Bandung: Pustaka Setia, 2000

Nurul, *Lembaga Keuangan Islam*, Jakarta : Kencana Prenada Group, 2010

Okto Dinata, *Relationship Online Clash Of Clans Game On Sosial Behavior*, Jom FISIP Volume 4 No.2 Oktober 2017

Prof. Dr. Az-Zuhaili, Wabbah. *Fiqh Islam Wa ‘Adilatuhu* (Jakarta : Gema Insani, 2011), 93



- Rahmad Fauzan,” Jumlah Pemain PUBG di Indonesia”, 27 Mei 2019 [https://  
teknologi.bisnis.com/read/20190527/282/927760/pemain-pubg-mobile-di-  
indonesia-paling-banyak-kedua-di-dunia](https://teknologi.bisnis.com/read/20190527/282/927760/pemain-pubg-mobile-di-indonesia-paling-banyak-kedua-di-dunia)
- Ratna, Nyoman Kytha. *Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016
- Rasjid, Sulaiman. *Fiqh Islam*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010
- Sabiq, Sayyid. *Fiqh Sunnah*, jilid 4, Jakarta: PT Pena Pundi Aksara, 2009, cet I
- Suhendi,Hendi, *Fiqh Muamalah* ,Jakarta: Rajawali Press, 2014
- Ya’qub, Hamzah. *Kode Etik Dagang Menurut Hukum Islam*, Bandung: CV  
Diponegoro, 1992
- Zainudin,Ali. *Metode Penelitian Hukum*, Jakarta: Sinar Grafika, 2016.

## LAMPIRAN-LAMPIRAN



Lampiran 1.1

(Sebagian anggota berkumpul di *Coffe Shop*)



Lampiran 1.2

(Mabar dan berkumpul bersama Squad lain)



Lampiran 1.3

(Agenda tahunan mabar sekaligus liburan ke Luar Kota)

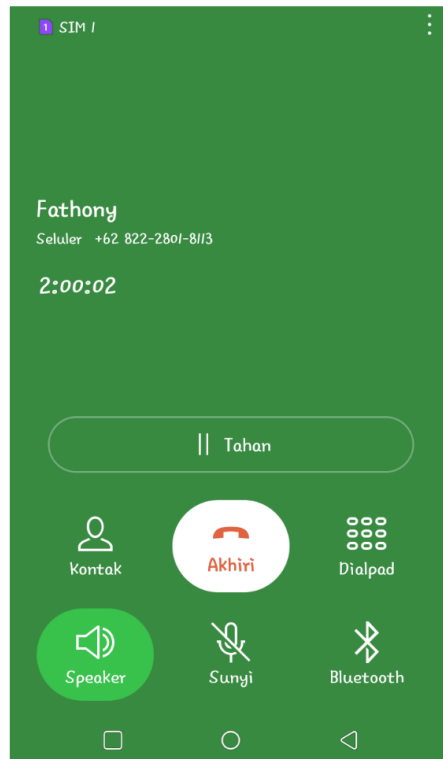
2018 Di bali



Lampiran 1.4

(Agenda tahunan mabar sekaligus liburan ke Luar Kota)

Tahun 2017 Di Yogyakarta



Lampiran 1.5

(Wawancara secara online dengan salah satu anggota)



Lampiran 1.6

(Wawancara Online bersama beberapa anggota melalui aplikasi zoom)

## RIWAYAT HIDUP



**Evi Nur Azizah** adalah Nama penulis skripsi ini. penulis lahir dari orang tua Bapak Suwarno dan Ibu Siti Malikhah sebagai anak kedua dari dua bersaudara. Penulis dilahirkan di Dusun Bulurejo Desa Semen Kecamatan Pagu Kabupaten Kediri pada tanggal 24 November 1997. Penulis menempuh pendidikan dimulai dari TK Dharma Wanita Desa Semen (2002-2004), SDN Semen (2004-2010), MTsN Pagu (2010-2013), MAN 3 Kediri (2013-2016), hingga akhirnya bisa menempuh masa kuliah di Fakultas Syariah Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang.

Dengan ketekunan, motivasi tinggi untuk terus belajar dan berusaha, penulis telah berhasil menyelesaikan pengerjaan tugas skripsi ini. Semoga dengan penulisan tugas akhir skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan.

Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-beaarnya atas terselesainya skripsi yang berjudul **“Pembelian *Crate* Pada Permainan *PlayerUnknown’s BattleGround’s* Perspektif Fiqih Muamalah (Studi Squad “SGD MALABAR” di Desa Jatikerto Kromengan Kabupaten”**.