

**ANALISIS JUAL BELI SKIN MOBILE LEGENDS DENGAN SISTEM
DRAW DAN POIN PERSPEKTIF MADZHAB SYAFI'I**

SKRIPSI

oleh :

RESI ARJUN NI'AM

NIM: 17220067



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

2021

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Demi Allah,

Dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab terhadap pengembangan keilmuan,

Penulis menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

ANALISIS JUAL BELI SKIN MOBILE LEGENDS DENGAN SISTEM DRAW DAN POIN PERSPEKTIF MADZHAB SYAFI'I

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

Malang, 19 November 2021

Penulis,



Resi Arjun Ni'am

NIM. 17220067

HALAMAN PERSETUJUAN

Setelah membaca dan mengoreksi skripsi atas

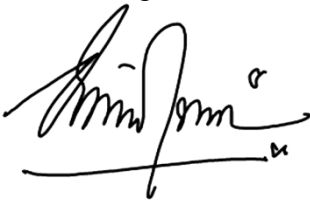
Nama : Resi Arjun Ni'am
NIM : 17220067
Program Studi : Hukum Ekonomi Syari'ah
Judul : ANALISIS JUAL BELI SKIN MOBILE LEGENDS
DENGAN SISTEM DRAW DAN POIN PERSPEKTIF
MADZHAB SYAFI'I

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

Malang, 19 November 2021

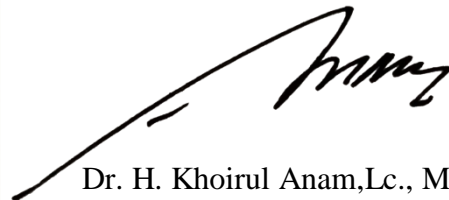
Mengetahui,

Ketua Program Studi



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

Dosen Pembimbing



Dr. H. Khoirul Anam, Lc., M.H.
NIP. 196807152000031001

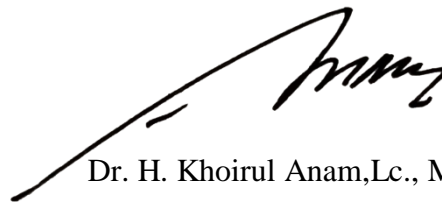
BUKTI KONSULTASI

Nama : Resi Arjun Ni'am
NIM : 17220067
Program Studi : Hukum Ekonomi Syari'ah
Dosen Pembimbing : Dr. H. Khoirul Anam, Lc., M.H.
Judul Skripsi : ANALISIS JUAL BELI SKIN MOBILE LEGENDS
DENGAN SISTEM DRAW DAN POIN
PERSPEKTIF MADZHAB SYAFI'I

No	Hari/Tanggal	Materi Konsultasi
1	6 Mei 2021	Proposal
2	7 Mei 2021	Kajian Teori dan Metode Penelitian
3	28 Oktober 2021	BAB I – III
4	2 November 2021	ACC BAB I – III
5	5 November 2021	BAB IV
6	10 November 2021	ACC BAB IV
7	12 November 2021	BAB V & Abstrak
8	15 November 2021	ACC BAB V & Abstrak
9	18 November 2021	Skripsi Keseluruhan
10	19 November 2021	ACC Skripsi

Malang, 19 November 2021

Dosen Pembimbing



Dr. H. Khoirul Anam, Lc., M.H

NIP. 197408192000031002

PENGESAHAN SKRIPSI


Dewan Penguji Skripsi dari saudara Resi Arjun Ni'am dengan NIM: 17220067, mahasiswa Program Studi Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Syariah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, dengan judul:

ANALISIS JUAL BELI SKIN MOBILE LEGENDS DENGAN SISTEM DRAW DAN POIN PERSPEKTIF MADZHAB SYAFI'I

Telah dinyatakan lulus dengan nilai: A

Dewan Penguji:

1. Dr. H. Abbas Arfan, Lc., M.H.
NIP 197212122006041004

()
Penguji Utama

2. Dr. Burhanuddin Susanto, S.HI., M.Hum.
NIP 197801302009121002

()
Ketua

3. Dr. H. Khoirul Anam, Lc., M.H.
NIP 196807152000031001

()
Sekretaris

Malang, 24 Januari 2022

Scan Untuk Verifikasi



Dekan,

D. Sudirman, M.A.
NIP. 197708222005011003



MOTTO

“Barang siapa yang menghabiskan waktu berjam-jam lamanya untuk mengumpulkan harta karena takut miskin, maka dialah sebenarnya orang yang miskin.”

-Imam Al Ghazali-

KATA PENGANTAR

Atas berkat rahmat Allah SWT yang selalu tercurahkan di setiap detiknya penulisan skripsi yang berjudul “**ANALISIS JUAL BELI SKIN MOBILE LEGENDS DENGAN SISTEM DRAW DAN POIN PERSPEKTIF MADZHAB SYAFI’I**” dapat diselesaikan dengan baik. *Shalawat* serta Salam senantiasa disampaikan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang. Semoga kita semua termasuk orang-orang yang beriman serta mendapatkan syafaat beliau kelak di akhirat. Aamiin.

Dengan segala upaya doa, bimbingan, maupun arahan dengan berbagai pihak yang berpengaruh terhadap proses penulisan skripsi ini, maka dengan segala bentuk kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. Sudirman, M.A., selaku Dekan Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Fakhruddin, M.HI., selaku Ketua Jurusan Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. H. Khoirul Anam, Lc.,M.H., selaku Dosen Pembimbing penulis yang telah mencurahkan waktunya untuk memberikan pengarahan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Ibu Iffaty Nasyi'ah, M.H., selaku Dosen Wali penulis selama menempuh kuliah di Fakultas Syari'ah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Terimakasih dihaturkan kepada beliau atas bimbingan, saran, dan motivasi selama menempuh perkuliahan.
6. Segenap Dosen Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah mendidik, mengajar, dan mengamalkan ilmunya dengan ikhlas melalui pengabdianya. Semoga Allah SWT menjadikan ilmu tersebut sebagai ilmu yang bermanfaat di dunia maupun di akhirat kelak, serta mendapatkan pahala yang sepadan kepada beliau.
7. Staf Karyawan Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
8. Kepada Bapak Yusuf Agustono dan Ibu Sulis Niswati selaku orang tua penulis yang senantiasa memberikan doa, dukungan, arahan, dan bimbingan kepada penulis, serta senantiasa memberikan yang terbaik untuk putra-putrinya sehingga sampailah pada titik saat ini. Serta kepada Adik Shifa Akmaliya dan Adik Raisa Adelia tercinta. Dan juga kepada Keluarga Besar penulis khususnya Bani Mahbub Ngebrak yang juga selalu mendukung dan mendo'akan hingga terselesaikannya skripsi ini.
9. Teman-teman S1 Program Studi Hukum Ekonomi Syari'ah 2017 Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang sebagai rekan seperjuangan dalam menempuh pendidikan selama duduk di bangku perkuliahan yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu. Tanpa mengurangi rasa hormat saya

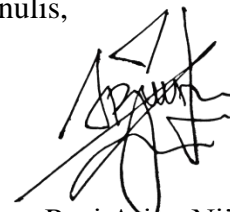
ucapkan terima kasih banyak atas waktu, saran, kritik, bantuan, maupun arahan yang diberikan dari awal semester hingga skripsi ini bisa selesai.

10. Kepada Dewan Astatidz Pondok Pesantren Mahasiswa Ar-Rahman, Tlogosuryo, Malang wa bil khusus Ustadz Masrokhul Huda, dan tak lupa Saudara Ilham, Gomo, Hudha, Aliyuddin, Ayub, Aziz, Rifqi, Mahib, dan tanpa mengurangi ketulusan kepada sahabat / rekan-rekan lainnya yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, saya ucapkan terima kasih sudah memberikan banyak sekali bantuan dan dukungan, semoga Allah membalas semua kebaikan yang telah diberikan.
11. Kepada semua pihak yang sudah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga apa yang telah saya dapatkan selama kuliah di Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang ini dapat bermanfaat. Disini penulis tidak luput sebagai manusia biasa dan menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karenanya penulis mengharapkan kritik maupun saran dari pembaca agar dapat lebih sempurna lagi skripsi ini sehingga dapat lebih bermanfaat, Aamiin.

Malang, 19 November 2021

Penulis,



Resi Arjun Ni'am

NIM. 17220067

ABSTRAK

Resi Arjun Ni'am, 17220067, 2021, **Analisis Jual Beli Skin Mobile Legends Dengan Sistem Draw dan Poin Perspektif Madzhab Syafi'i**, Skripsi, Program Studi Hukum Ekonomi Syari'ah, Fakultas Syari'ah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing: Dr. H. Khoirul Anam, Lc., MH.

Kata Kunci: Jual beli, *Skin Mobile Legends*, Madzhab Syafi'i.

Mobile Legends: Bang Bang merupakan sebuah aplikasi permainan yang diciptakan untuk gawai dengan sistem permainannya secara *online*. *Game* ini mempunyai fitur-fitur yang mendukung berjalannya permainan, seperti fitur *Skin* yang berfungsi sebagai pengubah tampilan animasi dan menambah kekuatan ketika bermain. Cara mendapatkan *skin* salah satunya yaitu dengan pembelian melalui sistem *draw* dan *poin*, sistem ini berbeda dengan jual beli biasa. Hal ini menarik peneliti untuk mengkaji lebih dalam mengenai sistem jual beli *draw* dan *poin* terkait rukun dan syarat yang ada dalam sistem jual beli tersebut untuk memastikan apakah terdapat unsur *gharar* dan *maisir* di dalamnya.

Penelitian ini merupakan penelitian empiris dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan data primier yang didapatkan dari hasil observasi dan wawancara dengan beberapa pihak yang terkait dengan penelitian ini, sedangkan data sekunder didapatkan dari literatur kepustakaan seperti kitab, buku, atau jurnal terkait Madzhab Syafi'i.

Hasil dari penelitian ini yaitu mekanisme dalam mendapatkan *skin* terdapat beberapa cara antara lain memperoleh secara gratis dengan mengikuti *event* atau membeli *skin* dengan sistem normal maupun sistem *draw* dan *poin*. Pembelian dengan *draw* dan *poin* yaitu dengan mengumpulkan 100 poin melalui *draw* dengan sekali *draw* mendapatkan poin antara 1-5 hingga terpenuhi 100 poin. Menurut Madzhab Syafi'i dalam memperoleh *skin* gratis dengan cara mengikuti *event* hukumnya boleh, karena termasuk dalam akad *ja'alah*. Kemudian praktik jual beli *skin* dengan sistem normal hukumnya diperbolehkan, karena rukun dan syaratnya telah terpenuhi, tetapi apabila pembeli merupakan anak-anak yang belum baligh, maka jual beli tidak diperbolehkan karena tidak terpenuhinya syarat. Kemudian jual beli dengan sistem *draw* dan *poin* hukumnya tidak diperbolehkan, karena menurut Madzhab Syafi'i syarat dalam akad tidak terpenuhi dan di dalam sistem ini terdapat spekulasi pada harga, sehingga hal itu termasuk dalam *gharar* dan *maisir*.

ABSTRACT

Resi Arjun Ni'am, 17220067, 2021, **Trading Mobile Legend's Skin using Draw System from Syafii's Madzhab Perspective**, Undergraduate Thesis, Department of Sharia Economic Law, Sharia Faculty, Islamic State University Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor : Dr. H. Khoirul Anam, Lc., MH.

Keyword: Trading, Mobile Legend's Skin, Syafi'i Madzhab.

Mobile Legend Bang Bang is gaming application using online system with many feature in game, and skin is one of this feature that change the animation and interface appearance of player into unique and attractive appearance. There are some ways to get skin in this game, some buying with draw and point system. This system is quite different from normal trade. There are interesting things to be studied within draw and point system to know the terms and ensure there is no gharar and maisir within this unique trade system.

This research is empirical research with qualitative descriptive approach, using observation and interview as primary data and information, and documentation or literacy from Syafii's related book and journal as secondary data and information.

The result of this research is the knowledge of skin's mechanism, there are few ways to get it, the first one is getting it for free through joining event, the second way is purchasing skin normally and the last one is using draw and point system. Draw and point system is one of mechanism for purchasing skin, the buyer will need 100 point and they get around 1-5 draw point from every draw. Getting skin through event is allowed based on Syafii's perspective because it is considered as jalalah agreement, purchasing skin normally also allowed within Syafii's perspective because the terms for Islamic trading was fulfilled except if the buyer is a children that hasn't reach baligh yet, for the terms of Islamic trading wasn't fulfilled that way. As for the law of getting skin with draw and point system is not allowed based on syafii's perspective, the reason for it was the terms for Islamic trading wasn't fulfilled and there was speculating price in the mechanism and it is considered as gharar and maisir.

مستخلص البحث

رسي أرجون نعام، 17220067، 2021، تحليل البيع المظاهرة موبيل لجين بنظام السحب والنقاط عند نظر مذهب الشافعي. البحث الجامعي. قسم الشريعة الاقتصادية، كلية الشريعة، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج. المشرف: الدكتور الحاج خير الأنام الماجستير

الكلمات المفتاحية: البيع، المظاهرة موبيل لجين، مذهب الشافعي.

موبيل لجين: بيع هي إحدى من الوسائل العبوية المنتج للجهاز بنظام لعبها عبر الانترنت. هذه اللعبة فيها خاصيات لدعم على تنفيذ اللعبة، إحدى منها تعني المظاهر التي تغير عرض الرسوم المتحركة لتكون جذابة وتزيد القوة عند اللعب. إحدى الطريقة لنيل المظاهرة يعني شراء بنظام السحب والنقاط، هذا النظام تختلف نظام البيوع العادية. هذا شيء عجيب للباحث لتحليلها عن النظام السحب والنقاط ترتبط بالأركان والشروط الموجودة فيها لتعيين هل في ذلك النظام عنصر الغرار والميسر.

هذا البحث هو البحث التحريبي بالمدخل النوعي. استخدم هذا البحث في جمع البيانات هي البيانات الأولية التي تتكون من الملاحظة والمقابلة عند جهة المتعلقة بهذا البحث، وأما البيانات الثانوية تتكون من الفهرس على سبيل المثال الكتاب والمجلات المتعلقة بمذهب الشافعي.

النتائج من هذا البحث يعني هناك الطرق لنيل المظاهرة على سبيل المثال نيلها مجاناً بالتباعد الأحداث المعينة أو بطريقة بيعها بنظام السحب والنقاط. بيع المظاهرة بنظام السحب والنقاط يعني بتجمع مائة النقطة من خلال السحب، وفي سحب واحد ينال واحدة إلى خمسة النقطة حتى تتكامل مائة النقطة. وفي مذهب الشافعي أن تحكم المباح نيل المظاهرة مجاناً بالتباعد الأحداث المعينة، لأنه في عقد الجعالة. ثم تحكم المباح تبييق البيع المظاهرة بنظام العادي لأنه تملأ الأركان والشروط في البيع، ولكن إذا البائع الأولاد الذي لم يبلغ فتكون حرام لأنه لا تملأ الشروط. ثم تحكم حرام البيع بنظام السحب والنقاط، لأن الشروط لا تملأ في العقد وفي هذا النظام التكهنت في ثمن المظاهرة، حتى تتشبه ثمن المظاهرة وهذا من نوع الغرار والميسر.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
BUKTI KONSULTASI	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv.
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Definisi Operasional.....	8
F. Sistematika Penulisan.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
A. Penelitian Terdahulu	11
B. Kerangka Teori.....	16
1. Gambaran Umum tentang Game Online Mobile Legends.....	16

2. Madzhab Syafi'i.....	19
3. Konsep Jual Beli Menurut Madzhab Syafi'i.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Jenis Penelitian.....	37
B. Pendekatan Penelitian	38
C. Lokasi Penelitian.....	38
D. Sumber Data.....	39
E. Teknik Pengumpulan Data.....	40
F. Metode Pengolahan Data	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Gambaran Umum tentang Objek Penelitian	43
B. Praktik Jual Beli Skin Mobile Legends dengan Sistem Draw dan Poin	45
C. Pandangan Madzhab Syafi'i tentang Praktik Jual Beli Skin Mobile Legends dengan Sistem Draw dan Poin.....	52
BAB V PENUTUP	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN.....	76
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	77

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk sosial, ketika mengarungi kehidupannya mereka tidak dapat mencukupi kebutuhan sendiri tanpa adanya interaksi dengan manusia lainnya. Sehingga dalam kehidupannya, manusia saling membutuhkan satu sama lain. Oleh karena itu, saling membantu antar sesama manusia merupakan hal yang wajib. Dalam memenuhi kebutuhannya sendiri, adakalanya manusia tidak mampu melakukannya, oleh karena itu dalam syari'at islam dianjurkan untuk saling berinteraksi sesama manusia.¹

Interaksi sesama manusia bermacam-macam, salah satu wujud dari interaksi tersebut yaitu dengan bermuamalah dalam bentuk jual beli. Sejak dahulu transaksi jual beli merupakan aktifitas yang telah dikerjakan oleh manusia untuk mencukupi kebutuhan hidupnya. Kegiatan jual beli yang paling sering ditransaksikan yaitu transaksi jual beli barang, dimana hal tersebut merupakan transaksi paling vital dalam dunia perdagangan dan merupakan bagian terpenting dalam kegiatan usaha.²

Jual beli menurut bahasa fiqh diistilahkan dengan kata *al-bai'* yang mempunyai arti menjual atau menyerahkan, kemudian dipasangkan dengan kata

¹ Yazid Afandi, *Fiqh Muamalah*, (Yogyakarta: Logung Pustaka, 2009), 13

² Sulaiman Rasjid, *Fiqh Islam*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2011), 278

asy-syariy yang berarti seseorang yang mengganti atas barang yang diserahkan.³ Menurut Wahbah az-Zuhaili dalam kitabnya *Al-Fiqh al-Islam wa Adillatuh* yang menyatakan bahwa jual beli merupakan kegiatan tukar menukar sesuatu dengan sesuatu yang lain.⁴ Jadi, jual beli atau *al-Bai'* merupakan kegiatan tukar menukar harta dengan tujuan untuk memilikinya.

Menurut syari'at Islam, hukum dari jual beli dijelaskan dalam Al-Qur'an yang termaktub dalam Surat Al-Baqarah ayat 275:

... وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا ...

”... dan Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba...”⁵

Ayat Al-Qur'an tersebut menunjukkan bahwa halal bagi umat manusia untuk melakukan kegiatan jual beli apabila tidak melakukan riba, karena hal tersebut merupakan haram. Selain dalam Al-Qur'an, hukum dari jual beli juga termaktub di dalam kaidah fiqh yaitu:⁶

الأصل في الأشياء الإباحة حتى يدل الدليل على التحريم

“*Hukum asal segala sesuatu adalah boleh, sehingga menunjukkan dalil yang mengharamkan*”.

Kaidah fiqh tersebut menunjukkan bahwa segala sesuatu yang berkaitan dengan muamalah hukumnya mubah atau diperbolehkan. Akan tetapi, hukum mubah dari

³ Endang Hidayat, *Fiqh Jual Beli*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), 10-11

⁴ Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqh Islam wa Adillatuhu*, Jilid 5, cet. Ke 10 (Damaskus: Darul Fikr, 2007), 25

⁵ Tim Penerbit Jabal, *Al-Qur'an Mushaf Al-Azhar*, (Bandung: Jabal, 2010), 47

⁶ Abdul Haq, dkk, *Formulasi Nalar Fiqh*, (Surabaya: Khalista, 2017), 151

jual beli tersebut bisa berubah apabila dalil dari Al-Qur'an atau Hadits menunjukkan ketentuan lain dalam muamalah seperti perubahan hukum menjadi wajib, sunnah, makruh, atau haram.

Pendapat ulama' 4 madzhab tentang hukum dari jual beli telah disepakati menyatakan boleh, apabila rukun-rukun dan syarat-syarat dari jual beli tersebut telah terpenuhi. Adapun rukun-rukun dalam jual beli antara lain: pihak penjual, pihak pembeli, ijab qobul (*shighat*), dan benda yang menjadi objek jual beli.⁷ Sedangkan terkait syarat dari jual beli diantaranya yaitu syarat dari objek dan akad yang dilakukan. Menurut salah satu imam 4 madzhab, yaitu Imam asy-Syafi'i menyatakan bahwa sah atau tidaknya kegiatan jual beli adalah akad dan benda yang diperjualbelikan wajib diketahui dengan jelas oleh pihak-pihak yang bersangkutan.⁸ Maksudnya, bahwa barang yang diperjualbelikan harus ada dan jelas ketika melakukan transaksi. Akan tetapi kenyataannya kegiatan jual beli yang dikerjakan oleh masyarakat sekarang berbeda dengan masyarakat zaman dahulu. Hal tersebut dikarenakan perkembangan teknologi begitu cepat dan memberikan dampak yang signifikan terhadap semua bagian kehidupan manusia. Teknologi sekarang memudahkan manusia dalam melakukan interaksi dan komunikasi, seperti halnya dalam kegiatan jual beli bisa mencakup manusia lain dari seluruh penjuru dunia. Teknologi yang digunakan tersebut salah satunya yaitu dengan menggunakan internet.

⁷ Abdul Aziz Muhammad Azzam. *Fiqh Muamalat Sistem Transaksi Dalam Fiqh Islam*, (Jakarta: AMZAH, 2014), 28

⁸ Ibnu Mas'ud dan Zainal Abidin, *Fiqh Madzhab Syafi'i Buku 2: Muamalat, Munakahat, Jinayat*, cetakan ke-2, (Bandung: Pustaka Setia, 2007), 20

Penggunaan internet tidak hanya sebagai pengetahuan informasi saja, akan tetapi internet juga dapat difungsikan sebagai sarana melakukan kegiatan transaksi jual beli. Sebagai contohnya sekarang di Indonesia telah berkembang dengan pesat, banyak masyarakat yang sudah menggunakan internet untuk berinteraksi dengan sesama meskipun jarak jauh, selain itu juga digunakan untuk transaksi jual beli dengan sistem *online* melalui beberapa aplikasi seperti *Instagram, Facebook, Twitter*, hingga *game online*.

Game Online termasuk salah satu media yang digunakan oleh mayoritas masyarakat Indonesia, dan yang paling banyak yaitu kalangan anak-anak hingga kalangan remaja. Dengan bermain *game online*, kita bisa bermain dengan beberapa teman yang berada di tempat lain. Selain itu, *game online* juga dijadikan sebagai ajang kompetisi dalam suatu negara, bahkan akhir-akhir ini *game online* dijadikan perlombaan antar negara atau tingkat internasional. Salah satu *game online* yang sekarang banyak penggunanya yaitu Mobile Legends: Bang Bang.

Mobile Legends: Bang Bang merupakan aplikasi permainan dengan model MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), dimana permainan tersebut dimainkan dengan bentuk tim dan menyusun strategy untuk melawan tim musuh. Sistemnya yaitu seorang pemain memainkan satu karakter saja dalam satu tim dan bertarung bersama untuk menghancurkan pertahanan musuh dengan dibantu oleh unit-unit yang digerakkan oleh komputer. *Gameplay* dari *game* yaitu kedua tim berusaha untuk mengalahkan *base* pertahanan musuh dan menjaga *base* pertahanan sendiri melalui struktur *map* dengan tiga jalan meliputi *top lane* (atas), *middle lane* (tengah), dan *bottom lane* (bawah) yang menghubungkan antar *base*

masing-masing tim. Sebuah tim terdapat lima pemain di dalamnya dan masing-masing memainkan satu karakter yang disebut sebagai *Hero*. Setiap *Hero* memiliki tipe, skill, dan fungsi yang berbeda-beda, jadi setiap pemain memiliki peran penting dan tugas yang berbeda ketika memainkan *game* ini. Selain itu juga terdapat karakter yang dikendalikan oleh komputer untuk membantu masing-masing tim disebut *minions*, yang tumbuh dari *base* masing-masing tim dan berjalan di tiga jalur map menuju ke *base* lawan untuk melawan musuh serta menara musuh.⁹

Setiap *game online* rata-rata terdapat fitur untuk memperjual belikan beberapa hal yang menyangkut item-item yang dapat memberi efek pada karakter *game* tersebut. Begitu juga dengan *game* Mobile Legends: Bang Bang ini. Item-item yang dijual dalam *game* ini antara lain:

1. *Diamond* (Mata uang dalam Mobile Legends: Bang Bang) dengan patokan harga antara Rp. 3.000 untuk 11 *diamond* – Rp. 1.499.000 untuk 5.000 *diamond*.
2. *Starlight Member* yaitu pemain akan mendapatkan pelayanan istimewa oleh pihak *developer*, sehingga pengguna dapat menggunakan karakter tertentu serta mendapat banyak hadiah selama satu bulan penuh.
3. *Hero* yaitu karakter yang dipakai oleh setiap pemain untuk bermain di dalam *game*. Untuk membeli *hero* ini hanya bisa menggunakan *diamond*.

⁹ https://id.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang diakses pada 27 Januari 2021

4. *Skin* yaitu perubahan tampilan atau animasi yang digunakan oleh *hero game* dan juga memberikan tambahan kekuatan ketika bermain. Untuk membeli *skin* juga memerlukan *diamond* sebagai alat tukar.

Berdasarkan penjelasan yang telah dijabarkan di atas, peneliti hendak mencoba meneliti lebih dalam tentang kejelasan status hukum dari jual beli *Skin Mobile Legends*: Bang Bang ini apakah di dalam praktiknya sesuai dengan syarat-syarat dari jual beli menurut prespektif madzhab Syafi'i dan apakah di dalamnya juga terdapat unsur *Gharar* dan *Maisir*. Hal ini dikarenakan terdapat praktik jual beli yang berbeda seperti biasanya yaitu dengan menggunakan cara *Draw* dan *Poin*, dimana praktek jual beli ini berbeda dari yang biasa terjadi di masyarakat. Selain itu, penulis juga aktif bermain permainan tersebut sehingga beberapa hal dari *game* tersebut, penulis mengetahui apa yang terjadi didalamnya. Hal ini penting untuk diteliti karena sekarang banyak yang memainkan *game Mobile Legends* dan tidak sedikit menjadikannya sebagai profesi, yaitu pemain profesional dan youtuber. Selain itu, *skin* ini juga berdampak pada harga jual akun *Mobile Legends*, semakin banyak *skin* yang dimiliki maka semakin mahal harga jualnya. Sedangkan dalam kitab-kitab fiqh, praktik jual beli dijelaskan secara umum, maka praktik jual beli *skin* ini perlu dikaji lebih dalam lagi. Kemudian alasan penulis menggunakan pemikiran dari Madzhab Syafi'i karena mayoritas masyarakat di Indonesia menggunakan Madzhab Syafi'i. Oleh sebab itu penulis hendak meneliti permasalahan ini dengan judul "Analisis Jual Beli Skin Mobile Legends Dengan Sistem Draw dan Poin Perspektif Madzhab Syafi'i".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mekanisme praktik jual beli *Skin* Mobile Legends dengan Sistem Draw dan Poin?
2. Bagaimana pandangan Madzhab Syafi'i tentang praktik jual beli *Skin* Mobile Legends dengan Sistem Draw dan Poin?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menjelaskan mekanisme jual beli *Skin* Mobile Legends dengan Sistem Draw dan Poin.
2. Untuk menjelaskan pandangan Madzhab Syafi'i tentang jual beli *Skin* Mobile Legends dengan Sistem Draw dan Poin.

D. Manfaat Penelitian

Adapun dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan serta hukum islam dan setidaknya bermanfaat untuk dua aspek, yaitu:

1. Secara Teoritis

Harapan dari manfaat penelitian ini secara teoritis yaitu bermanfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam hal muamalah dalam islam yang dibenarkan secara syari'at.

2. Secara Praktis

Harapan dari manfaat penelitian ini secara praktis yaitu penelitian ini dapat digunakan untuk referensi yang bisa memberikan informasi dan pengetahuan tentang muamalah khususnya dalam jual beli skin *game* Mobile Legends yang sesuai dengan syariat.

E. Definisi Operasional

1. Jual Beli adalah suatu kegiatan tukar menukar sesuatu dengan sesuatu yang lain dengan tujuan memiliki dengan harga yang bernilai dan sesuai dengan ketentuan syari'at.¹⁰
2. Mobile Legends adalah aplikasi permainan yang digunakan untuk gawai yang dimainkan secara *online* dengan sistem *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA). Permainan ini dimainkan oleh dua tim saling berperang untuk menghancurkan pertahanan dari lawan.¹¹
3. Skin adalah fitur yang merubah tampilan dari karakter *game*. Selain itu, skin berfungsi untuk menambah kekuatan pada karakter *game*.¹²
4. Sistem Draw adalah sistem yang dilakukan dengan cara menukarkan beberapa *diamond* untuk mendapatkan poin dalam mendapatkan skin.
5. Sistem Poin adalah sistem dengan cara mengumpulkan poin hingga target poin terpenuhi dengan tujuan mendapatkan skin. Pengumpulan poin salah satunya melalui sistem draw.

¹⁰ Abu Syuja'. *Fathul Qorib al-Mujib*, (Surabaya: Maktabah Imarotullah),

¹¹ https://id.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang diakses pada 14 Maret 2021

¹² <https://mediasport.id/e-sports/fungsi-skin-mobile-legend-dan-cara-mendapatkannya-gratis/amp/>. Diakses pada 14 Maret 2021

6. Madzhab adalah suatu metode yang muncul melalui pemikiran dan penelitian tentang suatu permasalahan sehari-hari yang kemudian digunakan oleh orang-orang sebagai acuan dan prinsip dalam menjalani kehidupan yang sesuai dengan syariat.¹³
7. Madzhab Syafi'i adalah suatu madzhab yang dinisbatkan kepada teori serta pemikiran dari pendiri madzhab secara mutlaq yaitu Imam Syafi'i.¹⁴

F. Sistematika Penulisan

Sub bab sistematika penulisan ini berisi tentang susunan dari pembahasan penelitian yang akan ditulis. Pembagiannya tersusun dalam bab-bab, dan di dalamnya lagi terdapat sub-bab memperinci penjelasan yang ada. Adapun penyusunannya yaitu:

BAB I berisi pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah yang menjelaskan alasan penulis meneliti permasalahan yang akan diteliti, dan permasalahan tersebut dirumuskan dalam kalimat pertanyaan dalam sub-bab rumusan masalah, kemudian terdapat tujuan dan manfaat dari penelitian ini, serta definisi operasional untuk mempermudah pemahaman makna pada judul penelitian. Selanjutnya terdapat pembahasan tentang sistematika penulisan yang memuat tentang susunan dari tulisan ini.

¹³ Muhammad Wildan Auliya. *Empat Imam Madzhab*. (Yogyakarta: Araska, 2020), 10

¹⁴ <https://islam.nu.or.id/syariah/bermadzhab-syafi-i-atau-syafi-iyah-OagZm> Diakses pada 18 November 2021

BAB II merupakan tinjauan pustaka berisi penelitian terdahulu yang mencakup keterkaitan dengan penelitian yang akan ditulis. Hal ini berfungsi sebagai pembandingan persamaan dan perbedaan penelitian, serta untuk menghindari plagiasi. Selain itu, dalam bab ini berisi kerangka teori dari penelitian ini, yaitu terdiri dari konsep umum *game Mobile Legends*, biografi Imam Syafi'i, dan konsep jual beli dari Madzhab Syafi'i.

BAB III berisi metode yang digunakan dalam penelitian ini, terdiri dari sub-bab tentang jenis penelitian, pendekatan penelitian, lokasi penelitian, sumber data, metode pengumpulan data, teknik pengelolaan data, serta pengujian data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan berisi uraian data-data yang dihasilkan dari penelitian dan analisis yang dikerjakan oleh penulis. Pada sub bab pertama membahas mekanisme dari jual beli *skin Mobile Legends* dengan sistem poin dan draw dan sub bab kedua membahas tentang pandangan dari Madzhab Syafi'i tentang jual beli *skin Mobile Legends* dengan sistem draw dan poin.

BAB V Penutup yang terdapat dua sub bab yang berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan menjelaskan ringkasan hasil dari rumusan masalah penelitian yang dipaparkan dengan model poin-poin yang disesuaikan dengan rumusan masalah tersebut. Kemudian saran menjelaskan usulan atau anjuran kepada pihak yang ada kaitannya dengan penelitian ini untuk perbaikan yang akan datang.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang *game online* pada beberapa tahun terakhir sudah dilakukan oleh beberapa peneliti dari kampus-kampus di Indonesia, hal tersebut dikarenakan adanya perkembangan secara pesat dari *game online* di Indonesia, hal tersebut sejalan dengan ditemukannya masalah-masalah *fiqhiyah* yang terjadi dalam transaksi-transaksi yang berhubungan *game online*. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan tema yaitu *game online*, antara lain:

1. Penelitian *pertama* yang ditulis oleh Ahmad Muzakki Aditya dari Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sunan Ampel Surabaya pada tahun 2019 dalam skripsinya yang berjudul **“Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli dengan Sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends*”**¹⁵. Penelitian ini menggunakan penelitian lapangan atau empiris. Pendekatan penelitian ini dengan pendekatan kualitatif yaitu data dari hasil lapangan yang dilakukan oleh peneliti dengan pelaku jual beli tidak dapat diukur dengan angka. Dalam penelitian ini lebih membahas tentang praktik jual beli diamonds atau mata uang yang ada dalam *game Mobile Legends* dengan sistem *Real Money Trading* atau pertukaran uang asli dengan uang

¹⁵ Ahmad Muzakki Aditya, *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli dengan Sistem Real Money Trading di Game Mobile Legends, Skripsi*, (Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2019).

virtual, dimana juga terdapat pihak ketiga yang menjadi perantara dalam praktik jual beli ini. Kemudian praktik jual beli tersebut dianalisis dengan hukum islam.

Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu sama-sama meneliti sistem jual beli dalam bidang *Game Online* dan jenis penelitiannya juga menggunakan penelitian empiris. Perbedaannya yaitu terdapat dalam objek dan sistem pembeliannya serta sudut pandang penelitian. Dalam penelitian ini objeknya menuju kepada mata uang virtual *game* Mobile Legends atau Diamond dan sistem yang digunakan yaitu dengan istilah *Real Money Trading*. Sedangkan dalam penelitian penulis ini objeknya yaitu *skin* karakter dan sistem jual belinya yaitu dengan sistem draw dan poin, serta sudut pandang penelitian ini menggunakan teori hukum islam secara umum, sedangkan penelitian penulis menganalisis tentang permasalahan *maisir* dan *gharar* dengan menggunakan sudut pandang perspektif madzhab Syafi'i.

2. Penelitian *kedua* yang ditulis oleh Hasan Teguh Ashomad dari fakultas Syariah dan Hukum UIN Walisongo Semarang pada tahun 2019 dalam skripsinya yang berjudul “**Analisis Jual Beli Akun *Game Online Mobile Legends: Bang Bang* dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif**”¹⁶. Dalam penelitiannya, peneliti menggunakan penelitian lapangan atau empiris. Pendekatan penelitian ini dengan pendekatan kualitatif yaitu data dari hasil interaksi antara peneliti dengan pihak

¹⁶ Hasan Teguh Ashomad, *Analisis Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends: Bang Bang dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif, Skripsi* (Semarang: UIN Walisongo, 2019)

penjual dan pembeli dari akun *game Mobile Legends* yang tidak dapat dinilai dengan angka. Penelitian ini membahas tentang praktik jual beli akun *game Mobile Legends*, dan kemudian dianalisis dengan menggunakan perspektif hukum islam dan hukum positif.

Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu sama-sama meneliti sistem jual beli dalam bidang *Game Online* dengan menggunakan jenis penelitian empiris, dan perbedaan penelitian ini terdapat pada objek jual belinya yaitu akun *game Mobile Legends* dan analisisnya menggunakan hukum islam dan hukum positif, sedangkan dalam penelitian penulis ini objeknya yaitu *skin* karakter dan analisisnya menggunakan perspektif madzhab syafi'i.

3. Penelitian *ketiga* yang ditulis oleh Hendra Kesuma dari fakultas Syariah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang pada tahun 2018 dalam skripsinya yang berjudul “**Jual Beli Chip Poker Secara Online Perspektif Konsep Jual Beli Madzhab Syafi'i**”¹⁷. Dalam penelitiannya ini, peneliti menggunakan penelitian normatif dimana data diperoleh melalui informasi dokumen. Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan konseptual yakni menggunakan prinsip hukum dari pandangan atau pendapat tokoh-tokoh tertentu, dimana peneliti menggunakan pendapat dari madzhab Imam Syafi'i. Penelitian ini membahas tentang praktik jual beli top up chip *game* poker yang ada di media sosial *Facebook*, kemudian oleh peneliti dianalisis dengan konsep jual beli Madzhab Syafi'i.

¹⁷ Hendra Kesuma, *Jual Beli Chip Poker secara Online Perspektif Konsep Jual Beli Madzhab Syafi'i*, *Skripsi*, (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2018)

Penelitian ini memiliki beberapa kesamaan yaitu menggunakan penelitian normatif dan meneliti tentang jual beli secara *online* yang dianalisis dengan konsep madzhab Syafi'i, dan perbedaannya yaitu terdapat dalam objek dan sistem jual belinya, dimana penulis objeknya yaitu skin karakter dalam *Game Mobile Legends* dan sistem jual beli yang diteliti yaitu sistem draw dan poin.

Adapun untuk mempermudah pemahaman tentang penelitian terdahulu terdapat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

No	Nama/PT/ Tahun	Judul Penelitian	Jenis Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Ahmad Muzakki Aditya/ UIN Sunan Ampel Surabaya/ 2019	Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli dengan Sistem <i>Real Money Trading</i> di <i>Game Mobile Legends</i>	Empiris (Lapangan)	Mengkaji sistem jual beli <i>online</i>	1. Objek yang diteliti 2. Sudut pandang pengkajian
2.	Hasan	Analisis Jual	Empiris	Mengkaji	1. Objek

	Teguh Ashomad/ UIN Walisongo Semarang/ 2019	Beli Akun <i>Game Online</i> <i>Mobile</i> <i>Legends:</i> <i>Bang-Bang</i> dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif	(Lapangan)	sistem jual beli secara <i>online</i>	yang diteliti 2. Sudut pandang pengkajian
3.	Hendra Kesuma/ UIN Maulana Malik Ibrahim Malang/ 2018	Jual Beli <i>Chip Poker</i> Secara <i>Online</i> Perspektif Konsep Jual Beli Madzhab Syafi'i	Normatif (Kepustakaa n)	1. Jenis Penelitian 2. Mengkaji sistem jual beli secara <i>online</i> 3. Perspektif penelitian	1. Objek yang diteliti 2. Sistem jual beli <i>online</i>

B. Kerangka Teori

1. Gambaran Umum tentang Game Online Mobile Legends

Game merupakan sebutan untuk sebuah permainan berbentuk aplikasi yang dijalankan melalui komputer maupun *gadget*. Semakin berkembangnya teknologi, *game* wajib ada dalam aplikasi *gadget*, baik *game online* maupun *offline*. *Game online* merupakan *game* yang harus dimainkan dengan memakai jaringan internet, sedangkan *game offline* merupakan *game* yang bisa dimainkan tanpa menggunakan jaringan internet. Adapun pengguna *gadget* lebih tertarik dengan *game online* daripada *game offline*, hal ini dikarenakan *game online* bisa bermain melawan pengguna *gadget* lainnya dengan jangkauan yang luas.¹⁸

Game online pertama kali ditemukan pada tahun 1960, dimana *game* tersebut berupa simulasi perang, dengan awalan digunakan untuk pendidikan. Seiring berjalannya waktu, *game online* semakin banyak dan bermacam-macam jenisnya hingga menyebar ke seluruh dunia. *Game online* pertama kali ada di Indonesia sekitar tahun 2001. Tetapi, *game* tersebut hanya bisa dimainkan dengan komputer saja, karena saat itu *gadget* masih belum memadai untuk dimainkan *game online*. Seiring berjalannya teknologi yang semakin modern, *gadget* akhirnya dapat digunakan untuk memainkan *game online*. Adapun *game online* yang eksis di zaman ini yaitu *game Mobile Legends Bang-Bang*.¹⁹

¹⁸ <https://pelayananpublik.id/2020/02/02/pengertian-game-online-sejarah-hingga-jenisnya/> Diakses pada 5 April 2021

¹⁹ <https://pulsagram.com/blog/perkembangan-game-online-di-indonesia/>, diakses pada 5 April 2021

Mobile Legends merupakan *game online* yang dimainkan di *gadget* dengan jenis MOBA. *Game* yang dikembangkan oleh *Moonton Developer* ini muncul di Indonesia sekitar tahun 2016 dan langsung menarik perhatian banyak *gamers* lokal hingga sekarang. Beberapa tahun terakhir, semakin banyak event perlombaan *game* ini, mulai dari tingkat universitas hingga internasional.

Mobile Legends dimainkan dengan berkelompok atau tim, dimana tujuan utama permainan ini adalah menghancurkan pertahanan lawan dan menjaga pertahanan sendiri dengan melalui tiga jalan, yaitu *top lane* (jalur atas), *middle lane* (jalur tengah), dan *bottom lane* (jalur bawah) yang menghubungkan antar wilayah masing-masing tim dan dalam jalur tersebut terdapat tower yang melindungi pertahanan masing-masing.

Sebuah tim di dalamnya berjumlah lima pemain, setiap pemain memainkan satu karakter yang disebut dengan *Hero*. Setiap *Hero* memiliki tipe, skill, dan fungsi yang berbeda-beda, jadi setiap pemain memiliki peran penting dan tugas yang berbeda ketika memainkan *game* ini. Adapun karakteristik *hero Mobile Legends* yaitu:²⁰

a. *Tank*

Hero ini mempunyai pertahanan yang kuat, sehingga *hero* ini berperan sebagai pelindung tim apabila terjadi perang.

²⁰ <https://esportnesia.com/game/mobile-legends/apa-itu-mobile-legends/>, diakses pada 5 April 2021

b. *Fighter*

Hero ini mempunyai pertahanan dan penyerangan yang seimbang, peran dari *hero* ini yaitu sebagai penghancur tower musuh dan ada kalanya membantu tim ketika perang.

c. *Assasin*

Hero ini merupakan *hero* bertipe menyerang, jadi kekuatan dalam menyerang *hero* ini tinggi, selain itu *hero* ini memiliki peran untuk mengunci lawan, tetapi pertahananya lemah dan rawan mati ketika terjadi perang.

d. *Marksman*

Hero ini hampir sama perannya dengan *assasin*, hanya saja kekuatan menyerangnya lebih kuat dan dari jarak jauh.

e. *Mage*

Hero ini memiliki tipe menyerang, peran dari *hero* ini lebih ke membantu *marksman* atau *assasin* ketika menyerang musuh.

f. *Support*

Hero ini memiliki fungsi sebagai pembantu tim, ketika terjadi perang, *hero* ini bisa menambahkan darah dan kecepatan dari tim.

Karakter dalam *game Mobile Legends* bermacam-macam dan bisa diubah tampilannya dengan menggunakan *skin*. Selain mengubah tampilan, *skin* juga bisa menambah kekuatan dari *hero* sesuai dengan perannya masing-masing. Untuk mendapatkan *skin* bisa didapatkan dengan berbagai cara, yaitu dengan membeli atau mendapatkannya melalui event perlombaan. Jenis dari *skin* juga bermacam-

macam, dari yang mempunyai harga murah hingga mahal dan langka. Adapun jenis-jenisnya, yaitu *Skin Standar*, *Epic*, *Lightborn*, *Starlight*, *Special*, *Collector*, *Zodiac*, dan *Legend*.²¹

2. Madzhab Syafi'i

a. Biografi Pendiri Madzhab Syafi'i

Imam Syafi'i mempunyai nama lengkap Muhammad bin Idris bin Abbas bin Utsman bin Syafi'i bin Sa'ib bin Ubaid bin Abdi Yazid bin Hasyim bin Abdil Muthallib bin Abdi Manaf Al-Quraisy. Beliau lahir pada tahun 105 H/767 M. Menurut pendapat-pendapat yang telah dikumpulkan menyatakan bahwa Imam Syafi'i dilahirkan di Ghazzah dan tumbuh besar di Asqalan yang terdiri dari kafilah orang Yaman. Sebelum umur sepuluh tahun beliau ikut ibunya ke Makkah, dan telah menjadi seorang yatim ketika beliau masih kecil.²²

Ayah dari Imam Syafi'i bernama Muhammad bin Idris bin Abbas bin Utsman bin Syafi'i bin Saib bin Abd Yazid bin Hasyim bin Abdil Muthalib bin Abdil Manaf bin Qushai. Nasab beliau dari ayahnya merupakan satu nasab dengan Rasulullah pada Abdil Manaf bin Qushai, dan nasab dari ayahnya merupakan suku Quraisy. Sedangkan ibu dari Imam Syafi'i bernama Fathimah binti Abdullah bin Hasan bin Husein bin

²¹ <https://www.kabargames.id/jenis-skin-mobile-legends-dan-tingkatannya/>, diakses pada 5 April 2021

²² Ahmad Asy-Syurbasi, *Sejarah dan Biografi Empat Imam Madzhab*, (Jakarta: AMZAH, 2018), 141-143

Ali bin Abi Thalib, yang merupakan keturunan suku Al-Azd dari Yaman melalui kakeknya Abdullah.²³

Imam Syafi'i tumbuh dari keluarga yang hidup dalam kefakiran, dan ayahnya wafat ketika beliau masih kecil, kemudian sang ibu membawanya pindah ke Mekah supaya nasabnya tidak terputus. Meskipun hidup dalam keadaan fakir miskin, beliau lahir sebagai anak yang mempunyai nasab tinggi dan mulia. Keadaan tersebut membuat beliau tumbuh menjadi anak yang berakhlaq mulia dan jauh dari perkara-perkara duniawi. Selain itu, ibu dari Imam Syafi'i juga bersungguh-sungguh mendidik beliau hingga umur tujuh tahun sudah hafal Al-Qur'an. Kemudian Imam Syafi'i mempelajari dan menekuni ilmu hadits hingga menghafalkan kitab *Al-Muwattha'* karya Imam Malik, dimana hal tersebut membuat beliau semakin semangat untuk mempelajari hadist dan berguru kepada Imam Malik di Madinah. Semua riwayat menunjukkan bahwa sejak kecil Imam Syafi'i sangat menyukai hal-hal dalam bidang keilmuan, meskipun beliau tidak mampu membeli kertas untuk belajar, beliau tetap berusaha dengan mengumpulkan kertas-kertas bekas di kantor pemerintahan untuk digunakannya dalam belajar.²⁴

Menginjak masa remaja, semangat Imam Syafi'i untuk menuntut ilmu kepada Imam Malik semakin berkobar dan atas izin dari gurunya, Imam Syafi'i berangkat menuju Madinah dan belajar kepada Imam Malik hingga beliau menjadi murid sekaligus pembantunya ketika mengajar dalam

²³ Siradjuddin Abbas, *Sejarah dan Keagungan Madzhab Syafii*, (Jakarta: Pustaka Tarbiyah, 1994), 14

²⁴ Abdul Aziz Asy-Syinawi, *Biografi Imam Syafi'i*, (Solo: Aqwam, 2017) 14-15

majelisnya. Hal itu membuat Imam Syafi'i bertemu dan mengenal banyak ulama-ulama dari luar Madinah yang datang ke majelis Imam Malik dan beliau mendapatkan informasi tentang ulama murid dari Imam Abu Hanifah yang berada di Iraq dan Mesir, sehingga Imam Syafi'i tertarik untuk mengunjunginya.

Setelah 2 tahun di Madinah, atas izin dari gurunya Imam Syafi'i berangkat ke Kufah dan Bagdad di Iraq untuk memperdalam keilmuannya lagi dengan berguru kepada ulama-ulama murid dari Imam Abu Hanifah. Hal ini membuat beliau mengetahui perbedaan aliran dan cara berfikir dari Madzhab Hanafi dan Maliki. Tidak lama di Iraq, beliau melanjutkan pengembaraannya ke Persia, Turki, dan Palestina, dimana beliau selalu mencari ulama-ulama di berbagai daerah tersebut untuk memperdalam keilmuannya dan mempelajari adat istiadat selain adat dari bangsa Arab. Hal ini menjadikan Imam Syafi'i diizinkan oleh guru besarnya Imam Maliki untuk mengeluarkan fatwa yang berdasarkan keilmuannya sendiri.

Setelah Imam Maliki wafat, Imam Syafi'i diminta gubernur Yaman untuk menjabat sebagai mufti di Yaman, dan beliau menyetujuinya. Disamping menjadi mufti, beliau juga tetap memperdalam ilmunya dengan berguru kepada ulama yang keilmuannya lebih tinggi dari beliau, dan di Yaman beliau menikah. Hingga pada suatu waktu, beliau difitnah menjadi aliran syi'ah dan ditangkap ke Baghdad kemudian diadili oleh Khalifah Harun Ar-Rasyid. Ketika diadili, Imam Syafi'i menunjukkan tanda bahwa beliau tidak beraliran syi'ah dan akhirnya beliau dibebaskan. Kemudian

beliau kembali ke kampung halamannya yaitu Makkah, dan disana beliau mendirikan tempat tinggal serta tempat untuk menimba ilmu bagi para pelajar yang datang kepadanya.

Suatu hari beliau mendengar kabar wafatnya Khalifah Harun Al-Rasyid dan wafat guru-gurunya yang ada di Bagdad, yang kemudian membuat hati beliau tersentuh untuk mendatangi Bagdad kembali. Beliau di Bagdad tidak lama, akan tetapi pada kesempatan ini beliau membuat sejarah dengan mendirikan madzhab sendiri yang dinamakan Madzhab Syafi'i pada tahun 198 H. Selain itu, beliau juga mengarang kitab Ushul Fiqh yang pertama yaitu Ar-Risalah. Fatwa-fatwa beliau ketika di Bagdad ini dinamakan Al-Qaulul Qadim.

Setelah tidak lama di Bagdad, Imam Syafi'i berpindah ke Mesir dan bermukim di sana. Imam Syafi'i mengembangkan madzhabnya di Mesir, baik dengan fatwa lisan maupun tulisan yang disebut dengan Al-Qaulul Jadid. Selain itu, beliau juga mengarang kitab-kitab lainnya. Hingga pada tahun 204 H beliau wafat dan dimakamkan di Mesir.²⁵

b. Metode Istinbath Hukum Imam Syafi'i

Imam Syafi'i merupakan salah satu imam empat madzhab dengan kecerdasan dan pengetahuan yang luas tentang agama islam serta syari'atnya. Kecerdasan yang dimilikinya membuat beliau dapat merumuskan sendiri metode-metode dasar beristinbath. Hal ini diwujudkan oleh Imam Syafi'i dalam kitab Ar-Risalah yang membahas

²⁵ Siradjuddin Abbas, *Sejarah dan Keagungan Madzhab Syafi'i*, 19-34

tentang kaidah-kaidah ushul fiqh. Selain itu, dalam kitab Al-Umm juga terdapat kaidah-kaidah ushul fiqh yang dapat dijadikan pedoman beristinbath. Landasan kaidah-kaidah ushul fiqh yang dirumuskan tersebut digunakan oleh beliau dalam membuat fatwa-fatwa fiqihnya yang kemudian terkenal dengan sebutan Madzhab Syafi'i.²⁶

Imam Syafi'i menganggap bahwa dalam memutuskan hukum dengan berdasar pada tingkatan yang lebih tinggi kemudian turun satu tingkatan kepada tingkat dibawahnya. Tingkatan-tingkatan tersebut menurut Imam Syafi'i yaitu:

- 1) Al-Qur'an
- 2) As-Sunnah
- 3) Ijma'
- 4) Qiyas.²⁷

Imam Syafi'i berpendapat bahwa Al-Qur'an dan As-Sunnah merupakan satu tingkatan ilmu dalam hal syari'at. Hal ini dikarenakan Al-Qur'an dan As-Sunnah berasal dari Allah, dan ketika Nabi menyampaikan As-Sunnah tidak berdasar pada hawa nafsunya, hal itu merupakan wahyu yang diwahyukan, jadi keduanya sama-sama dari Allah meskipun cara penyampaian keduanya berbeda.

Penjelasan tentang tingkatan Al-Qur'an dan As-Sunnah lebih diperinci lagi dengan ketentuan sebagai berikut:²⁸

²⁶ Muhammad Abu Zahrah, *Imam Syafi'i: Biografi dan Pemikirannya dalam Masalah Akidah, Politik, dan Fiqih*, (Jakarta: Lentera, 2007) 302-305

²⁷ Abdul Aziz Asy-Syinawi, *Biografi Imam Syafi'i*, 229-230

- 1) Imam Syafi'i tidak menjadikan semua As-Sunnah berada dalam satu tingkat dengan Al-Qur'an, dengan mengelompokkan As-Sunnah berdasarkan sanad periwayatannya. Apabila dilihat dari tingkatan periwayatan, Al-Qur'an tidak ada bandingannya dari segi sanad, sedangkan As-Sunnah terdiri dari bermacam-macam sanad periwayatan sehingga dalam As-Sunnah juga terdapat tingkatan-tingkatan yang dapat diambil sebagai dalil. Beliau menetapkan bahwa As-Sunnah yang setingkat dengan Al-Qur'an yaitu Hadits-hadits yang shahih.
- 2) Al-Qur'an dan As-Sunnah terdapat perpedaan dalam persoalan akidah. Apabila terdapat seseorang yang mengingkari Al-Qur'an, maka orang tersebut kafir, sedangkan seseorang yang mengingkari As-Sunnah yang tingkatannya ahad, maka orang tersebut tidak kafir. Penggunaan hadits ahad tidak bisa digunakan dalam persoalan akidah, tetapi diperbolehkan dalam persoalan amaliyah.
- 3) As-Sunnah setingkat dengan Al-Qur'an ketika beristinbath hukum dalam masalah furu' dengan catatan tidak bertentangan dengan keberadaan Al-Qur'an dalam hukum asalnya.

Imam Syafi'i menjelaskan kedudukan As-Sunnah apabila dikaitkan dengan Al-Qur'an, yaitu sebagai penjelas ayat-ayat Al-Qur'an yang masih global, seperti menjelaskan tata cara pelaksanaan atau menyebutkan waktu

²⁸ Abdul Aziz Asy-Syinawi, *Biografi Imam Syafi'i*, 234-236

pelaksanaan suatu perintah dalam Al-Qur'an. Kemudian As-Sunnah juga menambahi hukum-hukum yang ada dalam Al-Qur'an dimana hukum baru tersebut merupakan cabang dari hukum yang telah ditetapkan dalam Al-Qur'an.²⁹

Tingkatan ketiga yaitu ijma'. Menurut Imam Syafi'i ijma' merupakan kesepakatan dari para ulama' yang semasa, dengan menyepakati bersama atas suatu masalah yang terjadi. Jadi, ijma' bisa mengikat apabila telah disepakati oleh seluruh mujtahid dalam suatu masa. Oleh karena itu, Imam Syafi'i beranggapan bahwa Ijma' Ahlul Madinah tidak termasuk dalam ijma' ini, sebab masyarakat Madinah hanyalah sebagian kecil dari ulama' mujtahid di zaman tersebut.³⁰

Kemudian apabila tidak ditemukan petunjuk dalam Al-Qur'an, As-Sunnah, atau ijma', Imam Syafi'i menggunakan qiyas. Qiyas yaitu suatu metode istinbath hukum dengan menganalogikan suatu perkara yang belum ditemukan hukumnya dengan perkara yang sudah diketahui hukumnya berdasarkan tingkatan Al-Qur'an, As-Sunnah, atau ijma'.³¹

3. Konsep Jual Beli Menurut Madzhab Syafi'i

a. Pengertian dan Dasar Hukum Jual Beli

Kegiatan jual beli sejak dahulu telah dilakukan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, sehingga kegiatan ini terdapat dasar

²⁹ Abdul Aziz Asy-Syinawi, *Biografi Imam Syafii*, 286

³⁰ Abdul Aziz Asy-Syinawi, *Biografi Imam Syafii*, 320-326

³¹ Abdul Aziz Asy-Syinawi, *Biografi Imam Syafii*, 230-231

hukum kuat yang terdapat dalam al-Qur'an, sunnah Rasulullah saw, hingga ijma'.

Pengertian jual beli dalam kitab al-Umm karya Imam Syafi'i dijelaskan secara umum yang mengandung dua makna. *Pertama* yaitu kegiatan jual beli merupakan kegiatan yang halal, dimana kegiatan tersebut terdapat dua orang yang melakukan transaksi dengan syarat-syarat tertentu yang membolehkan orang tersebut melakukan jual beli, dan kedua orang tersebut telah suka rela satu sama lain atas kegiatan jual beli yang dilakukannya. Pengertian pertama dari Imam Syafi'i ini berdasarkan firman Allah dalam Surat an-Nisa' ayat 29, yaitu:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ
مِنْكُمْ ۖ

*“Wahai orang-orang yang beriman janganlah engkau memakan harta sesama kamu dengan jalan yang salah, melainkan dengan perniagaan di atas suka rela satu sama lain...”*³²

Kemudian pengertian yang *kedua* yaitu kegiatan jual beli merupakan perkara yang diharamkan oleh Allah ‘Azza wa Jalla sesuai dalam kalamnya. Akan tetapi jual beli bisa dikatakan tidak halal, apabila kegiatan tersebut terdapat hal-hal yang tidak diperbolehkan oleh Allah melalui Rosulullah. Maksudnya ketika terdapat dua orang yang melakukan kegiatan jual beli meskipun telah ridha akan tetapi apabila Rosulullah saw melarangnya,

³² Tim Penerbit Jabal, *Al-Qur'an Mushaf Al-Azhar*, 83

maka jual beli tersebut tidak halal.³³ Pengertian yang kedua dari Imam Syafi'i ini berdasarkan firman Allah surat Al-Baqarah ayat 275, yaitu:

... وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا ...

”...dan Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba..

..³⁴

Dasar lain dari pengertian kedua tersebut yaitu terdapat dalam Hadith Rosulullah, dari Hakim bin Hizam yang mengatakan bahwa Rosulullah saw bersabda:

الْبَيْعَانِ بِالْخِيَارِ مَا لَمْ يَتَفَرَّقَا فَإِنْ صَدَقَا وَبَيَّنَّا وَجَبَتْ الْبَرَكَةُ فِي بَيْعِهِمَا وَإِنْ كَذَبَا وَكْتَمَا
مُحِقَّتِ الْبَرَكَةُ مِنْ بَيْعِهِمَا

“Dua orang yang berjual-beli itu dengan khiyar selama keduanya belum berpisah. Kalau keduanya benar dan berlaku terus terang maka wajiblah barokah pada jual belinya. Kalau keduanya berdusta dan menyembunyikan, maka terhapuslah barokah dari jual belinya itu.”³⁵

Jual beli menurut bahasa dalam *Fiqh Islam wa Adillatuhu* karya Wahbah az-Zuhaili yaitu:³⁶

مقابلة شيء بشيء

³³ Imam Syafi'i, *Al-Umm (Kitab Induk)*, terj. Ismail Yakub, Jilid 4, cetakan ke-2, (Kuala Lumpur: Victory Agencie, 2000) 1-2

³⁴ Tim Penerbit Jabal, *Al-Qur'an Mushaf Al-Azhar*, 47

³⁵ Imam Syafi'i, *Al-Umm (Kitab Induk)*, 4

³⁶ Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqh Islam wa Adillatuhu*, Jilid 5, 25

“Menukarkan sesuatu (barang) dengan sesuatu (barang) yang lainnya”.

Penjelasan jual beli menurut Wahbah Zuhaili secara bahasa mempunyai pengertian yang sama dengan tukar menukar barang dengan barang lainnya atau disebut dengan barter. Sedangkan menurut istilah yaitu.³⁷

العقد المركب من الإيجاب والقبول

“Akad yang tersusun dari *ijab dan kabul*”.

Jadi, secara istilah jual beli yaitu suatu akad yang didalamnya terdapat makna yang tersusun dari kalimat penyerahan oleh penjual dan penerimaan barang oleh pembeli atau disebut dengan *ijab kabul*. Tanpa adanya *ijab kabul* maka jual beli tersebut tidak dapat dilaksanakan.

Imam Syafi’i berpendapat bahwa jual beli tidak wajib kecuali apabila penjual dan pembeli berpisah, atau salah satu di antara kedua pihak memberi hak untuk melakukan *khiyar* kepada pihak lain saat melakukan transaksi, sehingga pihak tersebut mempunyai pilihan untuk melanjutkan atau membatalkan jual belinya.³⁸

Melaksanakan kegiatan jual beli perlu memperhatikan hal yang terpenting yaitu mencari barang yang dihalalkan, serta mencarinya

³⁷ Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqh Islam wa Adillatuhu*, Jilid 5, 25

³⁸ Imam Syafi’i, *Ringkasan Kitab al-Umm* 2, terj. Imron Rosadi, cet. ke-10, (Jakarta: Pustaka Azzam, 2014) 3

melalui jalan yang halal juga. Maksudnya, ketika melaksanakan kegiatan jual beli gunakan barang yang halal untuk dijual atau dibeli, dan melakukannya dengan cara yang jujur dan terhidar dari perbuatan yang merusak kegiatan jual beli seperti menipu, mencuri, merampas, riba, dan lainnya. Apabila sesuatu yang dijual atau dibeli tidak sesuai dengan ketentuan tersebut, maka jual beli yang dilaksanakan merupakan perbuatan yang haram, yaitu haram memakai dan haram memakan. Karena hal itu merupakan perbuatan yang batil. Beberapa hal yang tergolong perbuatan batil antara lain:

- 1) Penipuan (*khid'ah*)
- 2) Pencurian (*sirqah*)
- 3) Perampasan (*ghasab*)
- 4) Riba
- 5) Perjudian (*Maisir*)
- 6) Suap (*risywah*)
- 7) Berdusta (*kidzib*)

Semua hasil yang didapatkan dari cara-cara tersebut merupakan haram untuk digunakan atau dimakan.³⁹

b. Rukun dan Syarat Jual Beli

Rukun dan syarat merupakan hal yang harus dipenuhi, apabila salah satu dari rukun atau syarat tidak terpenuhi maka proses jual beli tidak

³⁹ Ibnu Mas'ud dan Zainal Abidin, *Fiqih Madzhab Syafi'i Buku 2: Muamalat, Munakahat, Jinayat*, 24

sempurna dan bisa menjadikan jual beli tersebut tidak sah. Adapun rukun dan syarat jual beli antara lain:⁴⁰

1) Akad (*Ijab Kabul*)

Akad berarti suatu persetujuan antara penjual dan pembeli. Misalnya penjual mengatakan “Saya menjual barang ini dengan harga sekian”, dan pihak pembeli menjawab “Saya membeli barang tersebut dengan harga sekian”. Perkataan dari penjual tersebut merupakan *ijab*, dan perkataan dari pembeli merupakan *kaful*. Jadi akad merupakan pernyataan dari penjual dan pembeli terhadap barang yang akan dijual atau dibeli.

Apabila dalam kegiatan jual beli tidak disertai akad, maka jual beli tersebut tidak sah, karena adanya tanda kerelaan dari kedua belah pihak yaitu melalui *ijab kabul* tersebut. Dijelaskan dalam Hadith Rosulullah saw yang berbunyi:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ: لَا يَغْتَرِقَنَّ إِنْتَانِ إِلَّا عَنْ تَرَاضٍ. (رواه أبو داود والترمذی)

“Dari Abu Hurairah ra. dari Nabi saw, bersabda, ”Dua orang yang berjual beli muammalah boleh berpisah, sebelum mereka berkerelaan”. (HR. Abu Dawud dan Tirmidzi).

Selain itu terdapat juga dalam hadith lain yang diriwayatkan dari Abu Said ra. yang berbunyi:

⁴⁰ Ibnu Mas’ud dan Zainal Abidin, *Fiqih Madzhab Syafi’i* Buku 2: *Muamalat, Munakahat, Jinayat*, 26-33

قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ إِنَّمَا الْبَيْعُ عَن تَرَاضٍ. (رواه ابن حبان وابن ماجه)

“Rasulullah saw. bersabda, “Jual beli baru dianggap sah kalau sudah berkerelaan”.

Adanya unsur kerelaan dari penjual dan pembeli tidak bisa dilihat secara fisik karena sifat kerelaan berkaitan dengan hati. Oleh karena itu, kerelaan ditunjukkan secara fisik dalam perkataan atau *sighat ijab kabul*. Menurut jumhur ulama’ dikecualikan dalam jual beli yang harganya tidak tinggi dalam berakad seperti jual beli barang-barang kebutuhan harian. Jadi dalam jual beli tersebut tidak diwajibkan untuk berakad karena hal tersebut sudah menjadi kebiasaan.⁴¹

Pada dasarnya *ijab kabul* dilaksanakan secara lisan. Akan tetapi, apabila tidak bisa dilakukan secara lisan, misal karena bisu atau jarak penjual dan pembeli jauh yang membuat tidak bisa bertemu secara langsung maka bisa menggunakan perantara surat menyurat yang di dalamnya menjelaskan tentang arti dari *ijab kabul* yang dilakukan.

Adapun syarat-syarat dari akad yaitu:

- a) Terdapat pernyataan antara penjual dan pembeli, seperti pihak penjual menyatakan bahwa barang tersebut dijual dengan harga sekian dan pihak pembeli memberikan pernyataan membeli atas barang yang telah disebutkan oleh pihak penjual, karena dengan

⁴¹ Ibnu Mas’ud dan Zainal Abidin, *Fiqih Madzhab Syafi’i Buku 2: Muamalat, Munakahat, Jinayat*, 27

adanya pernyataan kedua pihak berarti jual beli tersebut sudah ada kerelaan.⁴²

- b) Pernyataan akad tidak boleh dicampur dengan kata-kata lain atau adanya syarat yang menggantung dengan ketentuan lain yang tidak sinkron dengan akad, misalnya “*apabila pohon ini mati, maka barang ini akan ku jual kepadamu*”.
- c) Pernyataan akad tidak boleh dibatasi dengan waktu, misalnya “*barang ini ku jual kepadamu hanya untuk satu bulan saja*”. Hal ini menyebabkan akad tidak sah dikarenakan barang yang telah dijual sudah bukan merupakan milik penjual, akan tetapi menjadi hak miliknya pembeli untuk selamanya.⁴³

2) Orang yang Berakad (Penjual dan Pembeli)

Adapun syarat-syarat bagi penjual dan pembeli dalam melakukan transaksi jual beli antara lain:

a) Baligh dan Berakal

Anak-anak yang sudah baligh dianggap bisa membedakan mana yang baik dan buruk. Apabila terdapat anak yang belum baligh akan tetapi sudah bisa membedakan baik dan buruk, diperbolehkan untuk transaksi asalkan mendapatkan izin dari walinya. Sementara orang tidak berakal sehat atau orang idiot

⁴² Sayyid Sabiq, *Fiqh As-Sunnah Jilid 4*, (Jakarta: Pena Pundi Aksara, 2006), 122

⁴³ Ibnu Mas'ud dan Zainal Abidin, *Fiqh Madzhab Syafii Buku 2: Muamalat, Munakahat, Jinayat*, 28

transaksinya dianggap tidak sah karena bisa menimbulkan kemudhorotan.⁴⁴

b) Melakukan transaksi tanpa adanya paksaan

Melakukan transaksi jual beli merupakan tujuan dan keinginannya sendiri serta adanya kerelaan dalam melaksanakannya. Jadi ketika jual beli tersebut ada paksaan, maka tidak sah dikarenakan tidak ada unsur kerelaan.⁴⁵

c) Beragama islam

Syarat ini tidak mutlak dalam semua transaksi, tetapi syarat ini hanya berlaku ketika melakukan transaksi pembelian barang yang di dalamnya tertulis ayat-ayat Allah seperti Al-Qur'an, kitab hadits, atau kitab-kitab para ulama'.⁴⁶

3) **Objek Jual Beli (*Ma'qud 'Alaih*)**

Objek dari jual beli yaitu benda atau barang yang menjadi sebab terjadinya transaksi jual beli. Adapun syarat-syarat dari objek jual beli antara lain:

a) Barang suci

Tidak diperbolehkan untuk menjual atau membeli barang yang najis atau haram menurut syari'at seperti khamr, babi, atau anjing yang telah diharamkan dalam Al-Qur'an. Tetapi, untuk masalah anjing apabila dijual dengan sebab untuk

⁴⁴ Abu Syuja', *Fathul Qorib al-Mujib*, 32-33

⁴⁵ Imam Syafi'i, *Ringkasan Kitab al-Umm* 2, terj. Imron Rosadi, cet. ke-10, 2

⁴⁶ Ibnu Mas'ud dan Zainal Abidin, *Fiqih Madzhab Syafii Buku 2: Muamalat, Munakahat, Jinayat*, 28

berburu, menjaga ladang atau menjaga ternak maka diperbolehkan.⁴⁷

b) Barang Memberi manfaat

Manfaat suatu barang merupakan hal yang bersifat relatif dan tergantung perspektif setiap orang yang membutuhkan. Pada hakikatnya, jual beli terjadi karena saling membutuhkan satu sama lain, jadi apabila membeli suatu barang tentunya barang tersebut sangat dibutuhkan dan bermanfaat olehnya. Seperti halnya anjing yang diperbolehkan untuk jual beli dikarenakan bermanfaat untuk berburu, menjaga ladang atau menjaga ternak. Imam Syafi'i mengemukakan pendapatnya dalam Kitab *Al-Umm*, bahwa sesungguhnya diperbolehkan untuk menjual sesuatu yang bisa dimanfaatkan untuk konsumsi atau untuk bersenang-senang memenuhi kebutuhan hidupnya, dan apabila barang tersebut tidak mempunyai manfaat sama sekali, maka lebih utama tidak diperbolehkan untuk dijual.⁴⁸

c) Barang dapat diserahkan

Menjual suatu barang yang tidak bisa diserahkan kepada pembeli hukumnya tidak sah, misalnya jual ikan yang ada di laut atau barang yang statusnya masih menjadi barang

⁴⁷ Imam Syafi'i, *Al-Umm (Kitab Induk)*, 23-24

⁴⁸ Imam Syafi'i, *Al-Umm (Kitab Induk)*, 25

jaminan gadai. Hal tersebut tidak diperbolehkan karena mengandung tipu daya.⁴⁹

d) Barang milik penjual

Barang yang dijual harus berstatus miliknya, atau setidaknya memiliki hak kuasa atas barang tersebut seperti mewakili seseorang untuk menjual barang, misalnya *bai' al-fudhuli* dan *bai' simsar*.⁵⁰

Bai' al-Fudhuli merupakan jual beli yang dilakukan tanpa izin dahulu kepada pemilik barang oleh pihak ketiga, seperti suami menjual barang milik istri tanpa seizinnya. Sah atau tidaknya jual beli ini tergantung izin pemilik barang, apabila pemilik mengizinkan maka jual belinya sah.⁵¹

Sedangkan *Bai' simsar* merupakan sistem jual beli makelar, jadi pihak ketiga menjual barang milik orang lain dan mendapat imbalan dari pemilik barang. Selama tidak terjadi penipuan, jual beli ini dianggap sah.⁵²

e) Barang dapat diketahui

Barang yang akan dijual belikan dapat diketahui oleh pihak penjual dan pihak pembeli, seperti bentuk, ukuran, zat, serta sifatnya jelas sehingga tidak akan terjadi penipuan.⁵³ Misalkan

⁴⁹ Sulaiman Rasjid, *Fiqh Islam*, 280

⁵⁰ Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqh Islam wa Adillatuhu*, 66

⁵¹ Sayyid Sabiq, *Fiqh Sunnah*, 128

⁵² Ibnu Mas'ud dan Zainal Abidin, *Fiqh Madzhab Syafi'i Buku 2: Muamalat, Munakahat, Jinayat*, 50

⁵³ Sulaiman Rasjid, *Fiqh Islam*, 281

barang tidak ada di tempat atau hanya ditunjukkan gambar saja, maka penjual harus menjelaskan spesifikasi barang yang akan dijual secara jelas, dan ketika barang tidak sesuai dengan yang dijelaskan, transaksi jual belinya tidak sah. Maka, pembeli boleh memilih untuk membatalkan atau meneruskan jual belinya hingga tercapai kesepakatan.

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian adalah prosedur ilmiah berdasarkan keilmuan dan pemikiran yang rasional untuk mendapatkan dan mengumpulkan informasi dengan tujuan tertentu dan kegunaan dalam pemecahan suatu permasalahan.⁵⁴ Metode penelitian merupakan hal yang penting, karena akan memberikan pengaruh pada hasil dari suatu penelitian. Untuk memenuhi kriteria ilmiah dalam penelitian ini penulis akan menggunakan metode yang sesuai dengan ketentuan-ketentuan yang ada, yaitu:

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian hukum, yaitu suatu penelitian yang dikerjakan dengan menyangkut asas-asas hukum, norma hukum, serta ajaran hukum yang berlaku untuk memecahkan problematika hukum yang muncul di masyarakat.⁵⁵

Penelitian hukum terbagi menjadi dua bagian yaitu studi lapangan (*empiris*) dan studi kepustakaan (*normatif*). Dalam penelitian ini, penulis menggunakan penelitian studi lapangan (*empiris*), yakni penelitian yang berpusat pada data yang didapatkan dari masyarakat secara langsung⁵⁶, yaitu tentang praktek jual beli *skin* pada *Game Mobile Legends* dengan sistem *draw* dan *point*.

⁵⁴ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2017), 2

⁵⁵ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2005), 35

⁵⁶ Bambang Waluyo, *Penelitian Hukum dalam Praktek*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2008), 16

B. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian merupakan suatu cara untuk melihat sudut pandang penelitian, dimana terdapat landasan konseptual dari sudut manakah isu-isu hukum akan diteliti dan dianalisis. Hal ini bertujuan supaya penelitian tidak melewati batas dan tidak terlalu luas cakupannya.⁵⁷

Berdasarkan jenis penelitian yang telah dipilih, yakni studi lapangan (*empiris*), maka peneliti menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif dengan bentuk kata-kata lisan maupun tertulis dari subjek manusia dan perilakunya yang dapat diamati pada suatu kegiatan atau situasi tertentu.⁵⁸

Pendekatan kualitatif ini membuat peneliti akan mendapatkan data yang akurat tentang topik penelitian yakni praktik jual beli *skin Game Mobile Legends* dengan sistem *draw* dan *poin*, sehingga dapat menjawab rumusan masalah yang telah tersusun. Hal ini didukung dengan adanya peneliti yang terjun langsung ke lapangan guna observasi dan wawancara langsung dengan informan, kemudian menganalisis dan mendeskripsikan secara sistematis data yang telah diperoleh.

C. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti di Pesantren Mahasiswa Ar-Rahman, Tlogosuryo, Tlogomas, Lowokwaru, Kota Malang.

⁵⁷ Suteki dan Galang Taufik, *Metodologi Penelitian Hukum (Filsafat, Teori, dan Praktik)*, (Depok: Raja Grafindo Persada, 2018), 172

⁵⁸ Uhar Suharsaputra, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*, (Bandung: Refika Aditama, 2014), 181

D. Sumber Data

Sumber data dari penelitian ini terdiri dari data primier, data sekunder, dan data tersier. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Data Primier

Data Primier yaitu data yang didapatkan dari sumber secara langsung, dengan menggunakan metode observasi, wawancara narasumber, maupun laporan dengan bentuk dokumen tidak resmi yang kemudian dikelola oleh peneliti.⁵⁹ Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data primier dari hasil observasi dan wawancara langsung dengan beberapa pemain *Game Mobile Legends* di Pondok Pesantren Mahasiswa Ar-Rahman Tlogosuryo, Malang.

2. Data Sekunder

Data Sekunder merupakan data yang berfungsi sebagai pelengkap data primier yang didapatkan dari dokumen resmi, dan kepustakaan yang berkaitan dengan penelitian, baik dalam bentuk buku, jurnal, ataupun peraturan perundang-undangan.⁶⁰ Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sumber data dari buku, kitab-kitab fiqh madzhab syafi'i, dan jurnal yang mempunyai keterkaitan dengan topik penelitian.

3. Data Tersier

Data Tersier adalah data yang berguna sebagai pelengkap dan penjas dari data primier dan sekunder, serta menjelaskan beberapa

⁵⁹ Zainuddin Ali, *Metode Penelitian Hukum*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2019), 106

⁶⁰ Zainuddin Ali, *Metode Penelitian Hukum*, 106

data yang mungkin tidak diketahui atau dipahami. Sumber data tersier ini didapatkan dari website internet, kamus ensiklopedi, atau yang lainnya.

E. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilaksanakan untuk memperoleh informasi yang diperlukan dengan maksud untuk mencapai tujuan penelitian. Teknik pengumpulan data ditentukan sesuai setting dan jenis data yang diperlukan, sehingga data yang terkumpul benar-benar mengarah kepada tujuan penelitian, khususnya dalam penelitian ini lebih menghasilkan deskripsi cerita dan analisis.⁶¹

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan informasi dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode, yaitu:

1. Observasi

Menurut bahasa observasi yaitu mengamati atau memerhatikan sesuatu yang terjadi. Sedangkan menurut istilah yaitu suatu kegiatan dalam mencari data dengan cara memperhatikan dan mengamati suatu perilaku yang dapat dilihat yang bertujuan untuk mendapatkan informasi dari perilaku tersebut dan kemudian dijadikan data untuk dianalisis.⁶² Dalam metode ini, peneliti melakukan pengamatan langsung dalam praktik jual beli *Skin Mobile Legends* dengan sistem *Draw* dan *Poin*. Pengamatan ini dilaksanakan dengan cara melihat dan mengikuti jalannya praktik jual beli *Skin Mobile Legends* dengan sistem

⁶¹ Uhar Suharsaputra, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*, 208

⁶² Uhar Suharsaputra, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*, 209-211

Draw dan *Poin*, kemudian mencatat informasi-informasi yang dibutuhkan dalam penelitian.

2. Wawancara

Wawancara pada dasarnya merupakan suatu percakapan yang memiliki tujuan tertentu. Metode ini bertujuan untuk memperdalam hasil dari observasi, seperti perasaan, pikiran, dan pengalaman dari narasumber, sehingga wawancara merupakan cara untuk memahami suatu sudut pandang dari orang lain tentang hal-hal internal mereka.⁶³ Dalam wawancara ini, peneliti melakukannya dengan beberapa informan yang bermain dan telah melakukan praktik jual beli *skin Game Mobile Legends* dengan sistem *draw* dan *poin*.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu rekaman suatu peristiwa yang dicetak maupun ditulis dengan bentuk tulisan atau berbentuk visual.⁶⁴ Peneliti menggunakan metode ini untuk melengkapi data primer dan sebagai bukti bahwa penelitian ini asli kebenarannya. Data yang didapatkan berbentuk catatan maupun foto-foto yang diambil dari observasi dan wawancara dengan informan terkait praktik jual beli *skin Game Mobile Legends* dengan sistem *poin* dan *draw*.

⁶³ Uhar Suharsaputra, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*, 213-214

⁶⁴ Uhar Suharsaputra, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*, 215

F. Metode Pengolahan Data

Pengolahan data merupakan tingkatan final dari suatu penelitian. Tahapan ini penting karena data-data yang telah terkumpul harus diolah lagi supaya data tersebut menjadi bermakna.⁶⁵ Adapun tahapan-tahapan dalam menganalisis data, penulis akan melakukan hal di bawah ini:⁶⁶

- a. Pemeriksaan data (*Editing*)
- b. Pengelompokan data (*Classifying*)
- c. Pengkajian ulang data (*Verifying*)
- d. Analisis data (*Analyzing*)
- e. Membuat kesimpulan (*Concluding*).

⁶⁵ Moh. Kasiram, *Metode Penelitian Kualitatif-Kuantitatif*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2010), 351

⁶⁶ Tim Penyusun Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Syariah, *Pedoman Penulisan Skripsi*, 21

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum tentang Objek Penelitian

Game Mobile Legends: Bang Bang adalah aplikasi permainan yang diciptakan untuk gawai dengan sistem multiplayer *online* 5 vs 5. *Game* ini diproduksi oleh *Moonton Developers* yang rilis pertama kali pada tahun 2016, hingga sekarang menjadi salah satu *game online* yang diminati oleh mayoritas masyarakat Indonesia. Tercatat dalam *Play Store*, total download *game* ini mencapai 100 juta lebih.⁶⁷ Cara untuk memainkan *game* ini yaitu dengan mendaftarkan akun terlebih dahulu di dalam *game* tersebut, setelah itu pemain bisa memilih satu karakter *hero* sesuai dengan jenis dan posisinya, kemudian bermain dengan satu tim yang berisi lima *player* melawan tim lain yang berisikan lima *player* juga. Jenis karakter *hero* dalam *Game Mobile Legends* bermacam-macam, yaitu *Fighter, Mage, Marisman, Assassin, Tank, dan Support*.⁶⁸

Setiap jenis karakter *hero* memiliki *skin* masing-masing. *Skin* merupakan sebuah fitur yang dapat mengubah tampilan dari karakter *hero*, selain itu *skin* juga bisa menambah kekuatan dari *hero* sesuai dengan perannya masing-masing. Untuk mendapatkan *skin* bisa didapatkan dengan berbagai cara, yaitu dengan membeli atau mendapatkannya melalui event perlombaan. Jenis dari *skin* juga

⁶⁷ https://id.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_BangBang. Diakses pada 27 Oktober 2021

⁶⁸ <https://kumparan.com/info-sport/apa-itu-mobile-legend-ini-cara-memainkannya>. Diakses pada 27 Oktober 2021

bermacam-macam, dari yang mempunyai harga murah hingga mahal dan langka. Adapun jenis-jenisnya yaitu:⁶⁹

a. *Skin Standar, Elite, Epic, dan Lightborn*

Skin standar merupakan *skin* tanpa label dengan tampilan yang biasa. *Skin* ini merupakan tingkatan paling bawah serta murah dan untuk mendapatkannya bisa membeli di *shop* dengan harga antara 200-300 *diamond*. Kemudian tingkatan di atasnya yaitu *skin elite*, *skin* ini berbeda tampilannya hanya saja masih biasa dengan harga antara 500-600 *diamond*. Kemudian tingkatan paling atas untuk *skin* yang dijual di *shop* yaitu *skin epic* dan *skin lightborn*. *Skin* ini memiliki tampilan dan efek animasi yang sangat istimewa sehingga harganya cukup mahal yaitu antara 900-1100 *diamond*. Tetapi biasanya *skin epic* tidak dijual tetapi hanya bisa didapatkan melalui event tertentu.

b. *Skin Season*

Skin ini merupakan *skin* gratis yang didapatkan ketika *game* ini mengalami perubahan musim, dan disetiap awal musim *skin* ini akan diberikan secara gratis kepada seluruh pemain.

c. *Skin Starlight*

Skin ini merupakan salah satu *skin* langka. *Skin* ini hanya bisa didapatkan ketika daftar menjadi anggota *starlight* dengan membayar 550 *diamond* dan bergabung menjadi anggota biasa atau 1100 untuk anggota member plus.

⁶⁹ <https://www.kabargames.id/jenis-skin-mobile-legends-dan-tingkatannya/>, diakses pada 5 April 2021

d. *Skin Special, Limited, dan Collector*

Skin ini merupakan salah satu *skin* langka. *Skin* ini hanya bisa diperoleh atau dibeli ketika ada event tertentu, dan ketika event sudah habis, maka *skin* ini tidak dijual lagi. Kecuali *skin special* biasanya dijual lagi di *shop* dengan harga 800 diamond.

e. *Skin Zodiac*

Skin ini merupakan *skin* yang memiliki animasi istimewa dan dibentuk dari adaptasi rasi bintang, jadi setiap bulan *skin* ini berbeda-beda dan tidak dijual lagi ketika berganti bulan. *Skin* ini hanya bisa dibeli dari *Event Summon Zodiac*.

f. *Skin Legend*

Skin ini merupakan *skin* tertinggi dan termahal di *game Mobile Legends*. Untuk membelinya hanya bisa melalui *Magic Wheel* dengan harga antara 10.000-12.000 diamond yang jika diuangkan bisa mencapai jutaan rupiah.

B. Praktik Jual Beli Skin Mobile Legends Dengan Sistem Draw dan Poin

Mekanisme dalam mendapatkan *skin Mobile Legends* terdapat beberapa cara, yaitu dengan cara membeli atau mendapatkannya secara gratis dari penyelesaian misi-misi tertentu. Praktik jual beli *skin Mobile Legends* ini hanya dapat dilakukan di dalam *game* tersebut dengan menggunakan alat bayar mata uang *game* yang disebut dengan *diamond*. Jadi, untuk membeli *skin Mobile Legends* harus membeli *diamond* terlebih dahulu, kemudian ditukarkan dengan

skin. Adapun penjabaran mengenai mekanisme dalam mendapatkan *skin* antara lain:

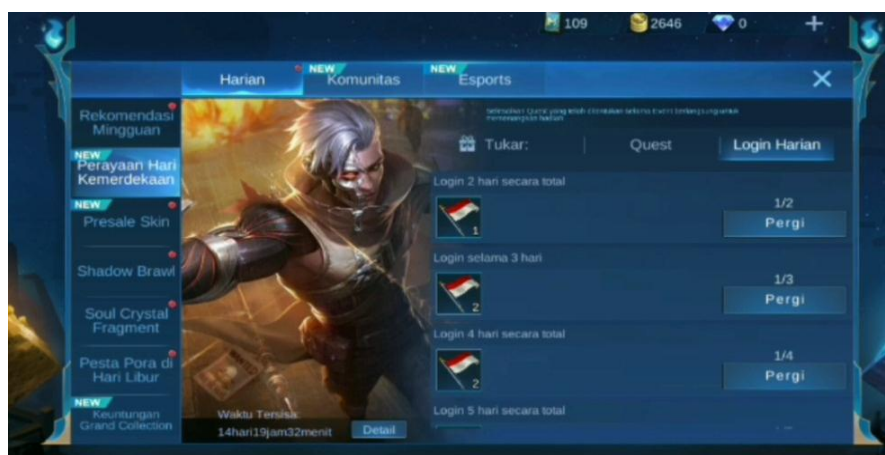
Pertama, menyelesaikan sebuah misi untuk mendapatkan *skin* secara gratis. Misi yang disediakan oleh pihak *Game Mobile Legends* bermacam-macam, dan adanya misi ini tergantung pada *event-event* tertentu, seperti *event* peringatan hari kemerdekaan Indonesia pada 17 Agustus, *event halloween*, *event christmast*, *event* ulang tahun *Game Mobile Legends*, dan lain sebagainya.

Cara mengetahui informasi tentang *event* yang diadakan oleh *Game Mobile Legends* menurut Faiz Ilham Abdul Rouf selaku *player game* ini yaitu:

*“Untuk mengetahui event biasanya saya mendapatkan informasi dari media sosial mas, seperti instagram yang membahas tentang Game Mobile Legends, selain itu pihak Mobile Legends sendiri juga menginformasikannya dalam notifikasi berbentuk desain grafis yang ada dalam game dengan memberikan opsi klik pintasan supaya kita bisa lebih cepat mengakses info event melalui notifikasi tersebut.”*⁷⁰

Gambar 1

Daftar Misi dalam *Event* Kemerdekaan



⁷⁰ Faiz Ilham Abdul Rouf, wawancara, (Malang, 13 November 2021)

Gambar 2

Daftar Hadiah dari *Event* Kemerdekaan

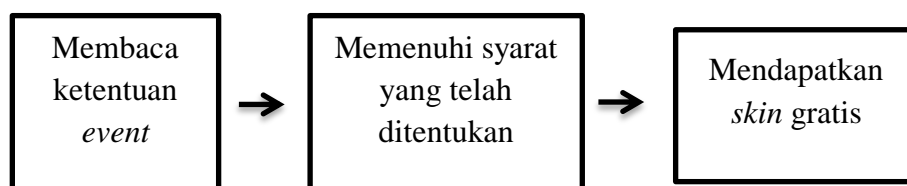


Sumber: *Screenshot Game Mobile Legends*

Informasi tentang *event* telah dijelaskan oleh pihak *game*, maka pemain hanya perlu untuk menyelesaikan misi-misi dan persyaratan-persyaratan dalam mendapatkan *skin* gratis, kemudian klik pada opsi klaim hadiah, dan *skin* sudah bisa digunakan.

Bagan 1:

Mekanisme dalam mendapatkan *skin* secara gratis



Sumber: Berdasarkan hasil observasi dan wawancara

Kedua, membeli *skin* dengan sistem normal. Sistem ini sama seperti sistem jual beli *online* biasa, dan sistem ini lebih terjamin karena ini merupakan resmi dari pihak *Game Mobile Legends* dan tidak ada pihak ketiga yang terlibat, sehingga tidak ada kemungkinan untuk terjadi hal-hal yang tidak diinginkan seperti adanya penipuan.

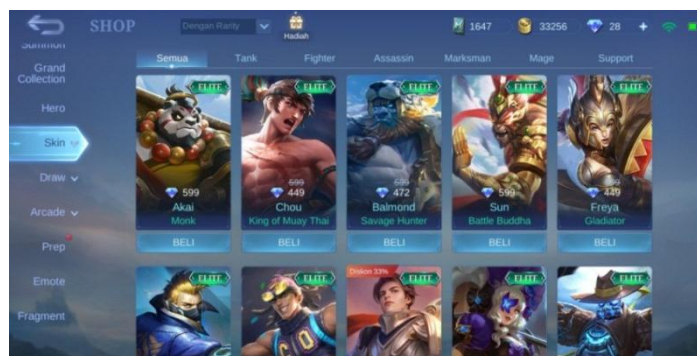
Adapun prosedur membeli *skin* dalam sistem penjualan normal ini menurut M. Irsyadul Ibad selaku *player game* yaitu:

“Pertama kita klik logo alat timbangan yang bertuliskan “shop” yang berada di sisi kiri layar, kemudian kita pilih menu “skin”, selanjutnya kita memilih opsi “beli” yang berada di bawah skin yang kita inginkan, dan klik opsi “Beli dengan diamond”, setelah itu kita bisa menggunakan skin tersebut”.⁷¹

Berikut tampilan harga dari *Skin Mobile Legends* yang dijual dengan sistem normal:

Gambar 3

Daftar Harga *Skin Mobile Legends* dengan Sistem Normal



Sumber: *Screenshot Game Mobile Legends*

⁷¹ M. Irsyadul Ibad, wawancara, (Malang, 14 November 2021)

Daftar harga *skin* yang ada dalam *shop* dengan sistem normal yaitu yang paling murah senilai 269 *diamond*, sedangkan *skin* yang memiliki harga paling mahal yaitu *skin* dengan jenis *Skin Lightborn* yang bernilai 1089 *diamond*.

Selain membeli di dalam menu “*shop*”, jual beli dengan sistem normal juga terdapat pada pembelian jenis *Skin Starlight*. Pengertian *Starlight* menurut M. Irsyadul Ibad yaitu:

“Ketika kita membeli Skin Starlight, maka kita akan menjadi member Starlight dan mendapatkan pelayanan istimewa oleh pihak game, hal itu seperti kita bisa menggunakan karakter tertentu secara gratis, dan mendapatkan banyak hadiah setiap hari selama satu bulan penuh. Jadi, member starlight dibuka di awal bulan, setelah berganti bulan, maka status member starlight sudah hangus dan jika ingin join member lagi ya harus membeli Skin Starlight lagi”.⁷²

Harga dari *Skin Starlight* yaitu senilai 550 *diamond* untuk anggota *Starlight* biasa dan 1100 *diamond* untuk anggota *Starlight plus*, Adapun tampilan dari menu *Starlight* yaitu:

Gambar 4

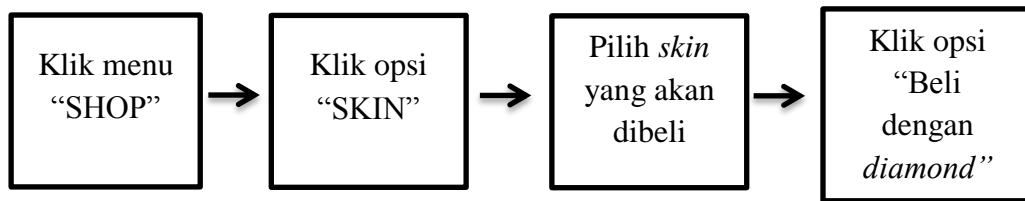
Tampilan Menu Member *Starlight*



Sumber: *Screenshot Game Mobile Legends*

⁷² M. Irsyadul Ibad, wawancara, (Malang, 14 November 2021)

Bagan 2: Mekanisme pembelian *skin* dengan sistem normal



Sumber: Berdasarkan hasil observasi dan wawancara

Ketiga, membeli *skin* dengan sistem poin dan *draw*. Sistem ini merupakan sistem yang berbeda dengan jual beli biasa, yaitu transaksi pembelian dilakukan dengan opsi *draw* poin, dimana satu kali *draw* bisa mendapatkan poin secara acak hingga kebutuhan poin terpenuhi dan *skin* bisa didapatkan. Adapun penjelasan praktik yang pernah dilakukan oleh Faiz Ilham Abdul Rouf yaitu:

“Untuk mendapatkan skin kita harus memenuhi 100 poin dengan draw, sekali draw kita mendapatkan poin 1-5 secara acak, dan untuk sekali draw harganya 20 diamond. Dalam sistem draw ini terdapat 2 opsi, anda bisa memilih draw 1x sampai poin penuh atau memilih draw 5x secara langsung sampai poin penuh juga dengan harga 100 diamond secara terus menerus hingga 100 poin terkumpulkan”.⁷³

Kesimpulan dari penjelasan narasumber bahwa praktik jual beli dengan sistem *draw* dan poin ini terdapat dua pilihan, yang pertama *draw* 1x dengan harga 20 *diamond* dan yang kedua *draw* 5x langsung dengan harga 100 *diamond*. Pemenuhan poin yang dibutuhkan yaitu 100 poin dan *skin* bisa didapatkan.

M. Irsyadul Ibad menambahkan penjelasan dalam transaksi jual beli dengan sistem poin ini, yaitu:

“Ketika saya melakukan draw 1x, poin yang sering saya dapatkan yaitu 1- 2 poin, terkadang juga bisa 3 -5, akan tetapi hal itu jarang sekali. Saya juga mencoba opsi draw 5x langsung, poin yang sering saya dapatkan 5-8 poin.

⁷³ Faiz Ilham Abdul Rouf, wawancara, (Malang, 13 November 2021)

*Total jumlah diamond yang saya bayarkan untuk 100 poin dengan draw 5x ini sekitar 800an diamond”.*⁷⁴

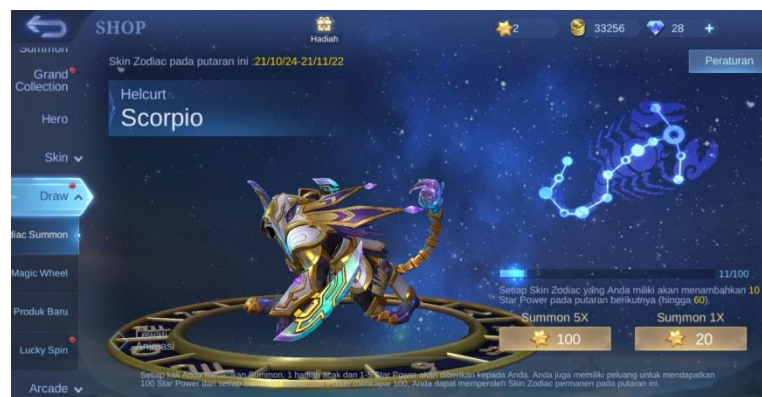
Pendapatan poin dalam sistem *draw* ini tidak menentu, pihak *developer game* menjelaskan peraturan sistem *draw* bahwa poin yang didapatkan dalam sekali *draw* yaitu antara 1-5 poin. Jadi, jumlah harga untuk memenuhi 100 poin dalam mendapatkan *skin* merupakan spekulasi yang tidak bisa ditentukan secara pasti. M. Irsyadul Ibad menambahkan penjelasannya sebagai berikut:

*“Untuk jumlah harga dari skin ini tidak bisa dijumlahkan secara pasti, kalau kita menghitung secara matematis, minimal harga 400 diamond dan maksimal 2000 diamond. Akan tetapi kalau yang sering saya lihat di youtube, harga yang sering didapatkan oleh para pembeli antara 600-1800an diamond. Jadi, harganya tidak bisa diprediksi dan kita hanya bisa berspekulasi.”*⁷⁵

Adapun tampilan dari penjualan dengan sistem *draw* dan poin yaitu:

Gambar 5

Tampilan Penjualan Sistem *Draw* dan Poin

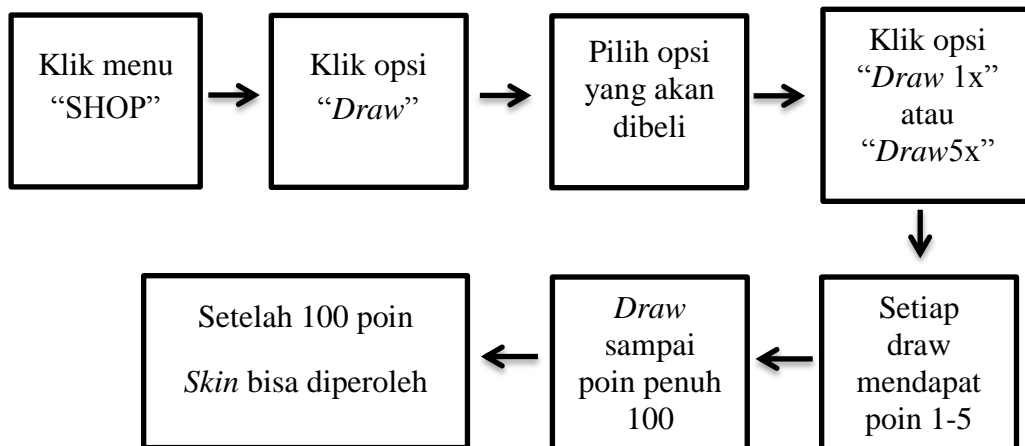


Sumber: *Screenshot Game Mobile Legends*

⁷⁴ M. Irsyadul Ibad, wawancara, (Malang, 14 November 2021)

⁷⁵ M. Irsyadul Ibad, wawancara, (Malang, 14 November 2021)

Bagan 2: Mekanisme pembelian *skin* dengan sistem normal



Sumber: Berdasarkan hasil observasi dan wawancara

C. Pandangan Madzhab Syafi'i Tentang Praktik Jual Beli Skin Mobile

Legends Dengan Sistem Draw dan Poin

Jual beli merupakan kegiatan telah dilakukan oleh umat manusia sejak dahulu sampai sekarang. Semakin berkembangnya zaman, praktik jual beli semakin bermacam-macam jenisnya, sehingga dalam jenisnya yang beraneka ragam, praktik jual beli memiliki problematika baru yang perlu dikaji kembali.

Zaman semakin modern dan perkembangan teknologi dilakukan terus menerus oleh umat manusia guna mempermudah kehidupannya, sehingga dampak dari perkembangan teknologi juga mempengaruhi perkembangan dalam praktik jual beli, seperti jual beli secara *online*.

Praktek jual beli yang dilakukan secara *online* pada dasarnya hampir sama dengan praktek jual beli biasa, akan tetapi yang membedakan yaitu dilakukan

tanpa bertemunya secara langsung antara pihak penjual dan pihak pembeli dalam satu tempat dan barang yang ditransaksikan tidak dapat diketahui secara langsung.

Penelitian ini akan membahas tentang praktik jual beli secara *online*, dimana jual beli ini terdapat di dalam *Game Mobile Legends*. Dalam melakukan transaksi, pihak penjual yaitu *developer game* dan pembeli yaitu pemain *game* tidak bertemu secara kontak langsung, akan tetapi bertemu melalui kontak secara *virtual*. Ulama' Madzhab Syafi'i memperbolehkan adanya isyarat dengan tulisan ketika adanya suatu halangan, salah satunya yaitu ketika tidak bisa mengucapkan akad secara langsung, akan tetapi penekanan pada *shighat* transaksi harus dinyatakan oleh penjual dan pembeli secara jelas ketika berakad tanpa adanya renggang waktu dan dengan adanya prinsip kerelaan antar pihak.⁷⁶

Barang yang dijual dalam *game* ini bermacam-macam, salah satunya yaitu *skin*. Apabila dilihat secara wujudnya, *skin* tidak bisa disentuh secara langsung untuk melihat kondisi barang, akan tetapi dalam *game* tersebut telah dijelaskan kriteria-kriteria dari *skin* seperti wujud animasi dan penjelasan kegunaannya secara tertulis.

Semua bentuk transaksi jual beli dibutuhkan adanya peraturan yang jelas, sehingga ketika melakukan transaksi jual beli tidak ditemukan adanya kecurangan dan kerugian dari pihak tertentu. Praktik jual beli menjadi boleh atau tidak harus sesuai dengan pemenuhan rukun dan syarat dari jual beli. Apabila rukun tidak terpenuhi, maka jual beli akan menjadi batal, dan apabila syarat dari jual beli tidak

⁷⁶ Ibnu Mas'ud dan Zainal Abidin, *Fiqih Madzhab Syafii Buku 2: Muamalat, Munakahat, Jinayat*, 27

terpenuhi, maka jual beli akan menjadi rusak.⁷⁷ Oleh karena itu, penting untuk mengkaji praktik jual beli *Skin Mobile Legends* ini, dengan mencermati rukun dan syarat yang telah ditentukan oleh syari'at.

Adapun rukun dan syarat dalam jual beli menurut Madzhab Syafi'i, yaitu:

1. Akad (Ijab Qabul)

Dasar tujuan dari adanya ijab qabul yaitu untuk menunjukkan maksud antara pihak penjual dan pembeli dalam tukar menukar barang. Wujud akad dari jual beli pada dasarnya yaitu secara lisan, akan tetapi apabila tidak bisa melakukannya seperti tidak bisa berbicara atau bisu, ataupun bertemunya para pihak yang berakad melalui *virtual*, maka diperbolehkan dengan adanya isyarat melalui tulisan yang mengandung maksud dari ijab qabul.⁷⁸

Syarat utama dari ijab qabul terdapat dalam firman Allah Surat An-Nisa' ayat 29, yaitu:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ
مِنْكُمْ ۗ

⁷⁷ Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqh Islam wa Adillatuhu*, 92

⁷⁸ Ibnu Mas'ud dan Zainal Abidin, *Fiqh Madzhab Syafi'i Buku 2 Muamalat, Munakahat, Jinayat*, 26

*“Wahai orang-orang yang beriman janganlah engkau memakan harta sesama kamu dengan jalan yang salah, melainkan dengan perniagaan di atas suka rela satu sama lain...”*⁷⁹

Ayat tersebut menunjukkan bahwa ketika melakukan transaksi jual beli harus berdasarkan tuntunan syari’at islam seperti tidak adanya unsur *gharar* dan *maisir*. Selain itu, ayat ini juga menunjukkan bahwa penjual dan pembeli harus mewujudkan unsur kerelaan ketika melakukan transaksi jual beli. Karena kerelaan terdapat korelasi dengan hati dan tidak dapat dilihat, maka perwujudan kerelaannya melalui ijab qabul.

Ijab qabul yang ada dalam praktik jual beli *Skin Mobile Legends* berwujud isyarat dengan tulisan, hal ini disebabkan karena pihak penjual dan pembeli tidak dapat bertemu secara langsung, akan tetapi bertemu dalam *virtual*.

Keterangan ijab penjual dalam menjual *skin* yaitu adanya penjelasan harga serta kriteria dari *skin*. Untuk menyatakan qabulnya, pembeli bisa memilih opsi pembelian dengan harga yang telah ditentukan. Dengan mengkonfirmasi pembelian *skin*, pembeli dianggap telah rela untuk membeli *skin*, dan transaksi jual beli sah.

2. Orang yang berakad (Penjual dan pembeli)

Adanya penjual dan pembeli merupakan salah satu rukun dari transaksi jual beli, jadi apabila salah satu diantaranya tidak ada, maka jual beli tidak dapat dilaksanakan. Adapun syarat dari orang yang berakad

⁷⁹ Tim Penerbit Jabal, *Al-Qur’an Mushaf Al-Azhar*, 83

menurut Madzhab Syafi'i yaitu pihak yang melaksanakan akad harus baligh dan berkal sehat serta pihak tersebut tidak dalam paksaan. Jadi, transaksi dari anak yang masih belum baligh, orang idiot, dan orang gila dianggap belum memenuhi syarat dari transaksi jual beli.

Pemain *Game Mobile Legends* ini tidak terdapat batasan umur, mulai anak-anak hingga orang dewasa dapat memainkan *game* ini, sehingga ketika adanya transaksi jual beli *Skin*, tidak ada aturan tentang siapa saja yang diperbolehkan untuk membeli *skin* tersebut, dalam artian semua umur boleh melakukan pembelian *skin*. Hal ini tidak menutup kemungkinan bahwa yang bertransaksi dalam praktik jual beli *skin* tersebut merupakan anak-anak yang belum baligh, mengingat *game* ini yang memainkannya banyak dari kalangan anak-anak juga.

Apabila transaksi jual beli *skin* dilakukan oleh anak-anak yang belum baligh, maka yang bertanggungjawab adalah walinya. Menurut Madzhab Syafi'i, anak-anak tersebut tidak diperbolehkan untuk bertransaksi meskipun sudah mumayyiz. Apabila seorang anak menginginkan barang tersebut, maka yang bertransaksi adalah walinya.⁸⁰

Hal ini sesuai dengan Firman Allah pada Surat An-Nisa' ayat 5, yaitu:

وَلَا تُؤْتُوا السُّفَهَاءَ أَمْوَالَكُمُ الَّتِي جَعَلَ اللَّهُ لَكُمْ قِيَامًا وَارْزُقُوهُمْ فِيهَا وَاكْسُوهُمْ وَقُولُوا لَهُمْ قَوْلًا

مَعْرُوفًا

“Dan janganlah kamu serahkan kepada orang-orang yang belum sempurna akalnya, harta (mereka yang ada dalam kekuasaanmu) yang

⁸⁰ Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqih Islam wa Adillatuhu*, 38

*dijadikan Allah sebagai pokok kehidupan. Berilah mereka belanja dan pakaian (dari hasil harta itu) dan ucapkanlah kepada mereka kata-kata yang baik”.*⁸¹

Ayat tersebut ditunjukkan kepada wali dari orang-orang yang akalunya belum sempurna, seperti anak-anak yang belum baligh, sebab mereka belum bisa menempatkan hartanya sesuai dengan tempatnya. Jadi, setiap praktik jual beli yang ada kaitannya dengan anak-anak belum baligh, yang menjadi penanggung jawab ialah walinya.⁸²

3. Objek yang diakadkan

Transaksi jual beli terjadi dikarenakan adanya objek berupa benda yang akan diakadkan. Adapun syarat-syarat dari objek benda yang diakadkan menurut Madzhab Syafi’i yaitu:⁸³

a. Barang suci

Tidak diperbolehkan menjual barang yang najis atau diharamkan oleh syari’at. Hal ini berdasarkan Hadits riwayat Bukhari dan Muslim dari Jabir r.a. bahwa Rasulullah bersabda:

إِنَّ اللَّهَ وَرَسُولَهُ حَرَّمَ بَيْعَ الْخَمْرِ وَالْمَيْتَةِ وَالْحِنْزِيرِ وَالْأَصْنَامِ

“Sesungguhnya Allah dan Rasulnya mengharamkan jual beli khamr, bangkai, babi, dan patung-patung”.

Pengharaman dari khamr, bangkai, babi dan sejenisnya mempunyai illat yaitu termasuk barang najis.⁸⁴

⁸¹ Tim Penerbit Jabal, *Al-Qur’an Mushaf Al-Azhar*, 77

⁸² Musthafa Dib Al-Bugha, *Fikih Islam Lengkap Madzhab Syafi’i*, (Solo: Media Zikir, 2009), 273-274

⁸³ Ibnu Mas’ud dan Zainal Abidin, *Fiqih Madzhab Syafii Buku 2: Muamalat, Munakahat, Jinayat*, 29

Benda yang dijual belikan dalam *Game Mobile Legends* seperti *skin*, belum bisa dipastikan kandungan najis dalam benda tersebut, karena benda tersebut berupa benda *virtual* yang tidak bisa disentuh. Akan tetapi, selama ini belum ditemukan illat yang menyebabkan *skin* termasuk dalam kategori najis.

b. Barang memberi manfaat

Membeli barang yang tidak memberi manfaat merupakan perkara yang sia-sia dan mubadzir, jadi hal tersebut dilarang oleh syariat. Adapun Al-Qur'an Surat Al-Isra' ayat 27 menyatakan bahwa:

إِنَّ الْمُبَدِّرِينَ كَانُوا إِخْوَانَ الشَّيَاطِينِ ۗ وَكَانَ الشَّيْطَانُ لِرَبِّهِ كَفُورًا

“*Sesungguhnya pemboros-pemboros itu adalah saudara-saudara syaitan dan syaitan itu adalah sangat ingkar kepada Tuhannya*”.⁸⁵

Manfaat yang terdapat dalam suatu barang merupakan hal yang relatif, tergantung penggunaan pada barang tersebut dan harus dengan ukuran secara agama, seperti anjing boleh dijualbelikan ketika digunakan untuk berburu, atau ular yang dimanfaatkan kulitnya untuk membuat tas.

Manfaat yang terdapat dalam *skin* ini juga merupakan hal yang relatif, seperti halnya pemain *game*, *youtuber game* atau pemain profesional *Game Mobile Legends*, ketika bermain di turnamen

⁸⁴ Ibnu Mas'ud dan Zainal Abidin, *Fiqih Madzhab Syafii Buku 2: Muamalat, Munakahat, Jinayat*, 30

⁸⁵ Tim Penerbit Jabal, *Al-Qur'an Mushaf Al-Azhar*, 284

nasional maupun internasional, para pemain tersebut sangat membutuhkan *skin* dalam permainannya. Apabila dibandingkan dengan seseorang yang tidak bermain *Game Mobile Legends*, maka untuk membeli *skin* tersebut termasuk hal yang sia-sia dan tidak bermanfaat serta termasuk hal yang mubadzir.

c. Barang dapat diserahkan

Barang yang diperjualbelikan harus ada dan bisa diserahkan secara wujud kepada pembeli, jadi apabila barang tidak bisa diserahkan secara wujud, maka hal tersebut termasuk jual beli yang mengandung penipuan yang disebut dengan *gharar*. Adapun Hadits riwayat Ahmad dari Ibnu Mas'ud r.a. bahwa Rasulullah bersabda:

لَا تَشْتَرُوا السَّمَكَ فِي الْمَاءِ فَإِنَّهُ غَرَرٌ

“Janganlah kamu membeli ikan di dalam air karena jual beli semacam itu termasuk tipuan”.⁸⁶

Hadits tersebut menjelaskan larangan menjual ikan di dalam air seperti sungai atau laut, dikarenakan jual beli dengan cara seperti itu merupakan jual beli *gharar* atau mengandung ketidakjelasan dan tipuan, sama halnya dengan barang yang tidak bisa diserahkan secara wujud merupakan hal yang *gharar* atau tidak jelas.

⁸⁶ Ibnu Mas'ud dan Zainal Abidin, *Fiqih Madzhab Syafi'i Buku 2: Muamalat, Munakahat, Jinayat*, 37

Kegunaan dari *skin* hanya bisa digunakan ketika bermain *game*. Jadi, wujud *skin* dalam *Game Mobile Legends* berupa animasi dan serah terima barangnya terdapat di dalam *game* tersebut.

d. Barang milik penjual

Penjual barang harus memiliki hak kuasa secara penuh dari barang yang dijual olehnya. Jadi, barang tersebut milik penjual secara penuh atau penjual memperoleh izin dari pemilik barang dalam menjual barang tersebut, apabila tidak ada izin oleh pemilik barang, maka barang tidak diperbolehkan untuk dijual. Adapun Hadits riwayat Abu Dawud, bahwa Rasulullah bersabda:⁸⁷

وَلَا يَبِيعُ إِلَّا فِيْمَا تَمْلِكُ

“Tidak boleh melakukan jual beli kecuali dalam sesuatu yang dimiliki.”

Barang yang diperjualbelikan dalam *game* ini yaitu *skin*. Penjual sekaligus yang mempunyai hak milik atas *skin* secara sepenuhnya dimiliki oleh pihak *developer game* dari *Mobile Legends*.

e. Barang dapat diketahui

Barang yang diperjualbelikan harus diketahui secara jelas oleh pihak penjual maupun pembeli. Kejelasan tersebut mengenai jenis barang, jumlah, harga atau sifat dari barang tersebut. Maka, apabila barang yang dijual tidak diketahui kejelasannya, transaksi tersebut tidak sah.

⁸⁷ Musthafa Dib Al-Bugha, *Fikih Islam Lengkap Madzhab Syafi'i*, 257

Transaksi jual beli barang yang tidak ada ditempat masih bisa dihukumi sah, apabila pihak penjual menjelaskan semua kriteria barang yang akan dijual serta menjelaskan kekurangan-kekurangan dari barang tersebut untuk menghindari terjadinya penipuan atau *gharar*.

Praktik jual beli *skin* dilakukan dengan cara *online*, penjual dan pembeli bertemu melalui *virtual*. Dalam opsi menu penjualan *skin*, sudah terdapat penjelasan tentang kriteria *skin* yang dijual, meliputi harga *skin* yang jelas tertulis dalam menu penjualan *skin*. Jadi, pembeli bisa mempertimbangkan *skin* yang akan dibeli dengan melihat dan membaca kriteria yang telah dijelaskan oleh pihak *developer game*.

Peninjauan Madzhab Syafi'i terkait rukun dan syarat dari jual beli yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa rukun dari praktik jual beli *Skin Mobile Legends* telah terpenuhi, yaitu Pihak yang berakad, terdiri dari pemain *game* sebagai pembeli dan pihak *developer game* sebagai penjualnya. Kemudian akad yang ada dalam praktek jual beli tersebut merupakan akad yang dilakukan secara isyarat tertulis dengan penjelasan akad terkait harga dan kriteria barang, hal ini dikarenakan penjual dan pembeli tidak bisa bertemu dan berbicara secara langsung, jadi diperbolehkan dengan akad secara isyarat tertulis apabila dalam kondisi yang demikian.

Selanjutnya, objek yang diakadkan yaitu *Skin* yang wujudnya tidak bisa disentuh secara langsung, tetapi dapat diserahkan dan menjadi hak milik pembeli

ketika telah terjadi transaksi, hal ini menuju kepada manfaat dari *skin* ini yaitu digunakan ketika *game* dimainkan, jadi syarat tersebut terpenuhi.

Hasil dari peninjauan tersebut menunjukkan bahwa rukun telah terpenuhi, akan tetapi syarat-syarat dari praktek jual beli *skin* masih belum bisa dikatakan terpenuhi secara keseluruhan dan terdapat beberapa sistem pembelian yang perlu ditinjau kembali.

Macam-macam bentuk jual beli menurut Madzhab Syafi'i terdapat tiga macam, yaitu:⁸⁸

1. Transaksi jual beli barang yang bisa dilihat dengan jelas, hukum jual beli ini diperbolehkan.
2. Transaksi jual beli barang yang wujudnya masih belum ada, tetapi sifat-sifat dari barang tersebut dijelaskan secara detail, baik dari sisi kekurangan barang tersebut. Hukum jual beli ini diperbolehkan, apabila ketika penyerahan barang, sifat-sifat barang sesuai dengan apa yang dijelaskan di awal.
3. Transaksi Jual beli barang yang wujudnya tidak ada dan tidak dapat disaksikan, hukum jual beli ini tidak diperbolehkan

Kriteria praktik jual beli yang diperbolehkan menurut Madzhab Syafi'i secara keseluruhan yaitu terpenuhinya rukun jual beli serta syarat-syarat yang telah ditentukan. Apabila syarat-syarat tersebut tidak dipenuhi, maka jual beli tersebut tidak sah, seperti jual beli yang mengandung unsur *gharar* dan *maisir*.

⁸⁸ Musthafa Dib Al-Bugha, *Fikih Islam Lengkap Madzhab Syafi'i*, 256

Pengertian *gharar* menurut sudut pandang fiqih yaitu manipulasi atau tipuan, kecurangan, dan ketidakjelasan. Sedangkan *gharar* menurut pendapat Ulama' Syafi'iyah yaitu praktik jual beli yang di dalamnya terdapat banyak kemungkinan, dengan kemungkinan terbesarnya ialah terdapat ketidakjelasan di dalamnya sehingga mengakibatkan kerugian dari salah satu pihak. Mayoritas ulama' fiqih mengemukakan pendapatnya bahwa jual beli *gharar* meliputi jual beli barang yang belum diketahui bagaimana cara memperoleh barang tersebut, dan meliputi penjualan barang yang tidak jelas.⁸⁹

Adapun Hadits riwayat Muslim dari Abu Hurairah r.a. bahwa :⁹⁰

نَهَى رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنْ بَيْعِ الْحَصَاةِ وَعَنْ بَيْعِ الْعَرْرِ

“Rasulullah SAW melarang jual beli secara lempar batu dan jual beli yang mengandung tipuan”.

Pelarangan dari jual beli dengan lempar batu disebabkan karena hal tersebut mengandung unsur ketidakjelasan dan adanya unsur *maisir*, sehingga menimbulkan kerugian salah satu pihak dan hal tersebut dilarang menurut syari'at.

Adapun pengertian *maisir* menurut bahasa artinya bertaruh, sedangkan menurut istilah yaitu mencari suatu keuntungan yang dilakukan dengan cara menerka-nerka dan dengan syarat membayar terlebih dahulu, apabila tebakan

⁸⁹ Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqih Islam wa Adillatuhu*, 101-102

⁹⁰ Ibnu Mas'ud dan Zainal Abidin, *Fiqih Madzhab Syafi'i Buku 2: Muamalat, Munakahat, Jinayat*, 32

benar, maka orang yang menerka mendapatkan keuntungan, dan apabila salah, maka orang tersebut mendapatkan kerugian dengan hilangnya pembayarannya tanpa mendapat apa-apa.⁹¹

Pelarangan tentang adanya pertaruhan dalam praktik jual beli termaktub dalam Al-Qur'an Surat Al-Maidah ayat 90, yaitu:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

“Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya meminum khamr, berjudi, berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan.”⁹²

Ulama' Syafi'iyah berpendapat bahwa setiap bentuk perbuatan yang mengandung unsur untung-untungan di dalamnya, baik dalam hal jual beli maupun suatu bentuk perjanjian dengan adanya pembayaran terlebih dahulu atau berangsur-angsur, maka hal tersebut termasuk *maisir*.⁹³

Berdasarkan penjelasan di atas, bahwa objek dalam penelitian ini yaitu praktik jual beli *Skin Game Mobile Legends*, maka hasil analisis lebih lanjut tentang praktik jual beli tersebut yaitu:

⁹¹ Ibnu Mas'ud dan Zainal Abidin, *Fiqih Madzhab Syafi'i Buku 2: Muamalat, Munakahat, Jinayat*, 49

⁹² Tim Penerbit Jabal, *Al-Qur'an Mushaf Al-Azhar*, 123

⁹³ Ibnu Mas'ud dan Zainal Abidin, *Fiqih Madzhab Syafi'i Buku 2: Muamalat, Munakahat, Jinayat*, 49

Pertama, mendapatkan *Skin Mobile Legends* secara gratis dari event tertentu. Hal ini bukan termasuk jual beli biasa, akan tetapi termasuk dalam kategori *Ja'alah*.

Pengertian *Ja'alah* atau sayembara yaitu mensyaratkan pemberian imbalan kepada seseorang yang telah memberikan jasa bantuan kepada kita. Hal ini diperbolehkan dengan dasar bahwa dahulu Rasulullah SAW mengisyaratkan untuk memberikan hadiah kepada seseorang yang membantu menyembuhkan orang yang sakit karena disengat kalajengking.⁹⁴

Pemberian *skin* gratis ketika terdapat *event* tertentu dalam *Game Mobile Legends* merupakan hal yang memenuhi syarat dalam *Ja'alah*, dengan ketentuan siapa saja yang ikut meramaikan *event* yang diadakan, maka pemain *game* tersebut akan mendapatkan hadiah dari pihak *developer game* dengan syarat yang telah ditentukan.

Kedua, mendapatkan *Skin Mobile Legends* dengan cara membeli secara normal yang termasuk jual beli biasa. Rukun dan syarat dari jual beli *skin* dengan sistem ini telah terpenuhi seperti akad ijab qabul dan objek benda yang jelas, serta pihak yang berakad telah memenuhi kriteria, dengan garis bawah, bahwa pihak yang melakukan pembelian bukanlah anak-anak yang belum baligh, karena hal itu tidak memenuhi syarat dari pihak yang melakukan jual beli.

⁹⁴ Musthafa Dib Al-Bugha, *Fikih Islam Lengkap Madzhab Syafi'i*, 305

Ketiga, mendapatkan *Skin Mobile Legends* dengan cara jual beli dengan sistem *draw* dan poin. Dalam hal ini, syarat dari pihak yang berakad telah terpenuhi, kecuali yang bertransaksi adalah anak-anak yang belum baligh.

Objek dari jual beli sistem *draw* dan poin jelas, dalam opsi menu pembelian telah dijelaskan kriteria-kriteria dari *skin* yang dijual, akan tetapi harga *skin* yang dicantumkan dalam opsi menu ini tidak jelas, harga yang dicantumkan hanya harga dari proses *draw poin*, jadi pihak pembeli hanya bisa menghitung secara matematis antara harga 400 *diamond* sampai dengan 2000 *diamond*, dan hal ini menimbulkan ketidakjelasan harga yang pasti untuk dibayarkan, sehingga hal ini termasuk dalam kategori *gharar* yang bisa menimbulkan kerugian.

Selanjutnya akad dari jual beli sistem *draw* dan poin dijelaskan bahwa untuk mendapatkan *skin* tersebut harus memenuhi 100 poin terlebih dahulu dengan cara *draw*, dan dalam sekali *draw* mendapatkan poin yang tidak pasti yaitu antara 1-5. Hal ini termasuk akad jual beli yang digantungkan dengan syarat, dan menurut Madzhab Syafi'i hal tersebut tidak diperbolehkan karena mengandung unsur *gharar* ketika pembeli melakukan *draw* dengan perolehan poin yang tidak pasti yang menimbulkan spekulasi yaitu menggantungkannya pada sesuatu yang merugikan.

Bentuk jual beli dengan sistem *draw* dan poin ini juga mengandung unsur *maisir*, hal itu dikarenakan dalam membeli *skin* tersebut harus membayar terlebih dahulu dan pembayarannya tidak secara tunai langsung, akan tetapi secara

berangsur-angsur hingga poin 100 penuh, dengan pengumpulan poin sekali *draw* 1-5, sehingga menimbulkan untung-untungan dalam masalah harga.

Adapun tabel perincian pembahasan dari rukun dan syarat jual beli yang telah dipaparkan di atas yaitu:

Rukun	Syarat-syarat	Keterangan
Subjek Jual Beli	Berakal	Terpenuhi
	Baligh	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terpenuhi 2. Apabila mumayyiz tapi belum baligh, maka jual beli tetap tidak sah
	Tidak ada paksaan	Terpenuhi
Objek Jual Beli	Barang suci	Terpenuhi
	Barang bermanfaat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kondisional 2. Apabila terdapat kaitannya dengan pekerjaan atau hiburan, maka diperbolehkan 3. Apabila menggunakannya timbul hal yang bathil, maka tidak diperbolehkan, seperti lupa dengan waktu, dan lainnya.
	Barang dapat diserahkan	Terpenuhi
	Barang milik penjual	Terpenuhi
	Barang dapat diketahui	Terpenuhi

Adapun tabel perincian pembahasan dari akad sistem cara mendapatkan *skin* yang telah dipaparkan di atas yaitu:

Cara mendapatkan <i>Skin</i>	Jenis Akad	Keterangan
Mendapatkan <i>skin</i> secara gratis dengan mengikuti <i>event</i>	<i>Ja'alah</i>	Diperbolehkan
Membeli dengan sistem biasa	Jual beli biasa	Diperbolehkan
Membeli dengan sistem <i>draw</i> dan <i>poin</i>	Jual beli dengan syarat	Tidak diperbolehkan karena mengandung <i>gharar</i> dan <i>maisir</i>

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Mekanisme untuk mendapatkan *Skin Mobile Legend* antara lain *Pertama* memperoleh *skin* secara gratis dengan mengikuti *event* tertentu dengan syarat menyelesaikan tugas yang telah diberikan dan apabila telah selesai maka akan mendapatkan hadiah *skin*.. *Kedua* mendapatkan *skin* dengan cara membeli menggunakan sistem normal, yaitu dengan menuju ke menu “*Shop*” dan memilih opsi kategori penjualan *skin*, kemudian pilih *skin* yang diinginkan dan klik pembelian *skin* menggunakan *diamond*, setelah itu *skin* sudah didapatkan dan bisa digunakan. *Ketiga* membeli *skin* dengan sistem *draw* dan poin, yaitu dalam mendapatkan *skin* diharuskan untuk mengumpulkan poin terlebih dahulu sampai 100 poin. Cara mendapatkan poin yaitu dengan *draw*. Harga sekali *draw* yaitu 20 *diamond* dan akan mendapatkan poin antara 1-5. Jadi, untuk mendapatkan *skin* harus *draw* terus sampai poin terkumpul 100 dengan jumlah harga yang tidak pasti.
2. Adapun pandangan dari Madzhab Syafi’i mengenai cara untuk mendapatkan *skin* di dalam *Game Mobile Legends* yaitu *Pertama* memperoleh *skin* secara gratis dengan cara mengikuti *event* tertentu diperbolehkan. Karena praktik tersebut merupakan akad *Ja’alah* atau sayembara. *Kedua* mendapatkan *skin* dengan cara sistem pembelian normal, yaitu hanya dengan klik pembelian *skin* dan membayar dengan

diamond. Dalam akad ini, rukun dan syarat telah terpenuhi, baik dari akad, pelaku jual beli, maupun barang yang menjadi objek jual beli, maka hukum dari jual beli sistem ini diperbolehkan, kecuali pihak pembeli merupakan anak-anak yang belum baligh, maka jual beli tidak diperbolehkan. *Ketiga* membeli *skin* dengan sistem *draw* dan poin merupakan sistem jual beli yang tidak diperbolehkan, hal ini dikarenakan akad yang disediakan terdapat syarat-syarat yaitu syarat untuk memenuhi poin terlebih dahulu ketika ingin membeli *skin* tersebut, dan hal ini termasuk penggantungan akad dan termasuk *gharar*. Kemudian sistem *draw* dan poin ini mengandung unsur *maisir*, yaitu adanya spekulasi dalam perolehan poin ketika *draw*. Perolehan poin tersebut tidak pasti antara 1-5 poin dalam sekali *draw*, sehingga harga dari *skin* tersebut tidak pasti tergantung perolehan poin, semakin kecil poin yang didapat maka semakin mahal jumlah harga *skin*, begitu pula sebaliknya. Jadi, hal tersebut merupakan *illat* dari *ghoror* dan *maisir* dalam sistem *draw* dan poin, dan hukumnya tidak diperbolehkan.

B. Saran

1. Pada dasarnya semua permainan hanya sekedar untuk hiburan dan untuk mengisi waktu luang saja, seperti halnya *Game Mobile Legends* ini. Ketika kita memainkan *game* tersebut diperlukan kesadaran bahwa hal itu hanyalah permainan, jadi kita tidak boleh berlebihan hingga lupa waktu dan kewajiban kita yang membuat *game* tersebut menjadi haram dan berdampak buruk bagi kita.

2. Pada dasarnya semua praktek jual beli diperbolehkan, tetapi kebolehan dari jual beli memiliki batas, yaitu ketika di dalam prakteknya terdapat unsur-unsur yang merugikan dan ketidakjelasan seperti adanya *gharar* dan *maisir*. Maka, sebagai pengguna *Game Mobile Legends* harus berhati-hati dan lebih cermat ketika melakukan praktik jual beli barang-barang yang terdapat dalam *game* tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Abbas, Siradjuddin. *Sejarah dan Keagungan Madzhab Syafi'i*. Jakarta: Pustaka Tarbiyah, 1994
- Afandi, Yazid. *Fiqh Muamalah*. Yogyakarta: Logung Pustaka, 2009
- Al-Bugha, Musthafa Dib. *Fikih Islam Lengkap Madzhab Syafi'i*. Solo: Media Zikir, 2009
- Ali, Zainuddin. *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: Sinar Grafika, 2019
- Asy-Syinawi, Abdul Aziz. *Biografi Imam Syafi'i*. Solo: Aqwam, 2017
- Asy-Syurbasi, Ahmad. *Sejarah dan Biografi Empat Imam Madzhab*. Jakarta: AMZAH, 2018
- Auliya, Muhammad Wildan. *Empat Imam Madzhab*. Yogyakarta: Araska, 2020
- Az-Zuhaili, Wahbah. *Fiqh Islam wa Adillatuhu*. Jilid 5. cet. Ke 10. Damaskus: Darul Fikr, 2007
- Azzam, Abdul Aziz Muhammad. *Fiqh Muamalat Sistem Transaksi Dalam Fiqh Islam*. Jakarta: AMZAH, 2014
- Haq, Abdul, dkk. *Formulasi Nalar Fiqh*. Surabaya: Khalista, 2017
- Hidayat, Endang. *Fiqh Jual Beli*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015
- Kasiram, Moh.. *Metode Penelitian Kualitatif-Kuantitatif*. Malang: UIN-Maliki Press, 2010
- Marzuki, Peter Mahmud. *Penelitian Hukum*. Jakarta: Kencana Prenada Media, 2005

- Mas'ud, Ibnu dan Zainal Abidin. *Fiqh Madzhab Syafi'i Buku 2: Muamalat, Munakahat, Jinayat*, cetakan ke-2. Bandung: Pustaka Setia, 2007
- Rasjid, Sulaiman. *Fiqh Islam*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2011
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017
- Suharsaputra, Uhar. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: Refika Aditama, 2014
- Suteki dan Galang Taufik. *Metodologi Penelitian Hukum (Filsafat, Teori, dan Praktik)*. Depok: Raja Grafindo Persada, 2018
- Syafi'i, Imam. *Al-Umm (Kitab Induk)*. terj. Ismail Yakub. Jilid 4. cetakan ke-2. Kuala Lumpur: Victory Agencie, 2000
- Syafi'i, Imam. *Ringkasan Kitab al-Umm 2*. terj. Imron Rosadi, cet. ke-10, Jakarta: Pustaka Azzam, 2014
- Sabiq, Sayyid. *Fiqh As-Sunnah Jilid 4*. Jakarta: Pena Pundi Aksara, 2006
- Syuja', Abu. *Fathul Qorib al-Mujib*, Surabaya: Maktabah Imarotullah
- Tim Penerbit Jabal. *Al-Qur'an Mushaf Al-Azhar*. Bandung: Jabal, 2010
- Waluyo, Bambang. *Penelitian Hukum dalam Praktek*. Jakarta: Sinar Grafika, 2008
- Zahrah, Muhammad Abu. *Imam Syafi'i: Biografi dan Pemikirannya dalam Masalah Akidah, Politik, dan Fiqih*/ Jakarta: Lentera, 2007

JURNAL

Aditya, Ahmad Muzakki. *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli dengan Sistem Real Money Tradung di Game Mobile Legends*. Skripsi. Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2019

Ashomad, Hasan Teguh. *Analisis Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends: Bang Bang dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif*. Skripsi. Semarang: UIN Walisongo, 2019

Kesuma, Hendra. *Jual Beli Chip Poker secara Online Perspektif Konsep Jual Beli Madzhab Syafi'i*, Skripsi. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2018

Tim Penyusun Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Syariah. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2019

WEBSITE

<https://mediasport.id/e-sports/fungsi-skin-mobile-legend-dan-cara-mendapatkannya-gratis/amp/>. Diakses pada 14 Maret 2021

<https://pelayananpublik.id/2020/02/02/pengertian-game-online-sejarah-hingga-jenisnya/> Diakses pada 5 April 2021

<https://pulsagram.com/blog/perkembangan-game-online-di-indonesia/>, diakses pada 5 April 2021

<https://esportnesia.com/game/mobile-legends/apa-itu-mobile-legends/>, diakses pada 5 April 2021

<https://www.kabargames.id/jenis-skin-mobile-legends-dan-tingkatannya/>, diakses pada 5 April 2021

https://id.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang. Diakses pada 27 Oktober 2021

<https://kumparan.com/info-sport/apa-itu-mobile-legend-ini-cara-memainkannya>. Diakses pada 27 Oktober 2021

<https://www.kabargames.id/jenis-skin-mobile-legends-dan-tingkatannya/>, diakses pada 5 April 2021

<https://islam.nu.or.id/syariah/bermadzhab-syafi-i-atau-syafi-iyah-OagZm> Diakses pada 18 November 2021

LAMPIRAN



Panduan Wawancara

Wawancara ini ditunjukkan kepada pemain *Game Mobile Legends* yang pernah mencoba praktik jual beli *Skin*, yaitu M. Irsyadul Ibad dan Faiz Ilham Abdul Rouf.

Adapun pertanyaan-pertanyaan yang diajukan yaitu:

1. Sejak kapan bermain *Game Mobile Legends*?
2. Apakah pernah mengikuti turnamen *Mobile Legends*?
3. Seberapa sering membeli/mendapatkan *Skin Mobile Legends*?
4. Bagaimana cara mendapatkan *Skin* secara gratis?
5. Bagaimana prosedur dalam membeli *Skin*?
6. Bagaimana cara membeli *Skin* dengan sistem *draw* dan poin?
7. Berapa total harga dari *Skin* yang didapat dari sistem *draw* dan poin?

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama : Resi Arjun Ni'am
2. Tempat Tanggal Lahir : Kediri, 24 Agustus 1999
3. Jenis Kelamin : Laki-Laki
4. Agama : Islam
5. Warga Negara : Indonesia
6. Alamat KTP : Ngebrak RT/RW 002/001, Gampengrejo, Kab. Kediri, Jawa Timur
7. Alamat Domisili : Pesantren Mahasiswa Ar-Rahman, Jl.Tlogosuryo No. 5 Tlogomas RT/RW 002/002, Lowokwaru, Kota Malang
8. Nomor Telepon : 0858-9565-8283
9. E-mail : bebeckzroid@gmail.com

B. Pendidikan Formal

Periode (Tahun)	Lembaga Instansi	Jurusan	Alamat
2003 – 2005	RA Al-Azhar Ngebrak	-	Kab. Kediri
2005 – 2011	SDN Ngebrak 1	-	Kab. Kediri
2011 – 2014	MTs. Arrahmah Purwotengah	-	Kab. Kediri
2014 – 2017	MAN 3 Kota Kediri	IPS	Kota Kediri
2017	UIN Maulana Malik Ibrahim Malang	Hukum Ekonomi Syariah	Kota Malang

C. Pengalaman Organisasi

Periode	Instansi
2018-2019	Anggota Divisi Ubudiyah Organisasi Santri Mahasiswa Ar-Rahman (OSMAN)
2019-2021	Ketua Divisi Ubudiyah Organisasi Santri Mahasiswa Ar-Rahman (OSMAN)