

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Rasulullah SAW menyampaikan wahyu kepada para sahabat dan menetapkan syariat untuk para sahabat dan menjelaskan kepada mereka dengan satu ayat atau beberapa ayat ataupun dengan surah yang turun kepadanya, atau dengan sunah, baik itu berupa perkataan atau perbuatan yang Rasulullah SAW kerjakan dihadapan mereka, atau pengakuan Rasulullah SAW atas apa yang mereka lakukan bila itu benar.¹

Pada zaman sekarang umat muslim mengikuti para ulama untuk belajar atau memahami aturan yang sesuai ajaran Islam, yang mana pada zaman modern ini semakin banyak masalah yang muncul, para cendekiawan muslim selalu berusaha berijtihad dalam merespon *problematik* kontemporer, untuk menjawab tantangan umat pada zaman modern ini. Salah satunya yaitu masalah jual beli yang sekarang semua serba *online* bahkan uang yang digunakan pun hanya menggunakan uang *virtual*.

Jual beli telah dilakukan oleh manusia sejak lama, kegiatan jual beli dilakukan untuk mencukupi kebutuhan hidup manusia, sejarah mencatat bahwa pada zaman dahulu kegiatan jual beli dilakukan dengan menggunakan sistem barter yaitu menukarkan jenis barang yang dianggap memiliki nilai sama,

¹Mushthafa Sa'id Al-Khin, *Sejarah Ushul Fikih*, (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2014), hlm. 2.

sehingga seseorang harus mengganti barang yang dibutuhkan dengan barang lainnya yang dianggap sesuai, dengan demikian terjadilah saling melengkapi kebutuhan dari pihak penjual dan pembeli.

Jual beli suatu aktivitas atau tindakan pertukaran barang dengan barang atau menukar barang dengan uang, dengan cara melepaskan hak kepemilikan dari yang satu kepada yang lain atas dasar saling rela, jual beli ialah aktivitas ekonomi yang hukumnya boleh bersumber pada kitabullah serta sunnah dan ijma'.²

Jual beli hukumnya mubah apabila suatu transaksi jual beli tersebut telah memenuhi syarat dan rukunnya, dalam kegiatan ekonomi seperti jual beli ini seorang muslim harus memahami dalam suatu kegiatan atau transaksi jual beli yang dilakukan harus sesuai dengan yang diajarkan dalam Islam agar dalam kegiatan jual beli tersebut terhindar dari sesuatu yang diharamkan. Seperti yang ada dalam ayat Al-Qur'an, firman Allah SWT:

Allah SWT berfirman dalam Q.S. Al-Baqarah/2: 275.

..... وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا^ق

"Dan Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba".³

Allah SWT berfirman dalam Q.S. An-Nisa'/4: 29.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ
مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا ﴿٢٩﴾

"Wahai orang-orang yang beriman! janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil (tidak benar), kecuali dalam perdagangan

²Ahmad Sarwat, *Fiqh Jual Beli* (Jakarta: Rumah Fiqih Publishing, 2018), hlm. 6.

³Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemah* (Jakarta: CV Pustaka Jaya Ilmu, 2014), hlm. 61.

*yang berlaku atas dasar suka sama suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu. Sungguh, Allah Maha Penyayang kepadamu”.*⁴

Berdasarkan ayat di atas Allah SWT telah mensyariatkan jual beli sebagai jalan kemudahan dalam kehidupan dan menerangkan bahwa transaksi jual beli harus berdasarkan suka sama suka, tidak ada unsur penipuan atau pemalsuan dan keterpaksaan yang mengakibatkan kerugian antara pihak yang berakad baik penjual maupun pembeli.

Dalam jual beli transaksi *online* pada prinsipnya sama dengan transaksi jual beli pada umumnya pada transaksi *online* media yang digunakan adalah media internet yang menyebabkan kesepakatan ataupun kontrak yang tercipta adalah melalui *online* dan hampir sama pula dengan perjanjian jual beli konvensional, perjanjian jual beli *online* tersebut pula terdiri dari orang yang menawarkan barang dan orang yang membeli barang.⁵

Salah satu dari kemajuan teknologi pada zaman sekarang adalah media sosial yang dapat berinteraksi dengan sesama penggunanya secara *online* yang artinya tidak harus bertemu untuk saling berkomunikasi atau berbagi informasi dan juga dapat juga melakukan kegiatan transaksi jual beli secara *online*, salah satu media sosialnya yaitu *facebook*.

Masyarakat Barito Kuala sangat antusias dengan kegiatan jual beli lewat media sosial *facebook* ini karena memudahkan mereka dalam membeli barang, semakin pesatnya perkembangan jual beli ini dimanfaatkan juga untuk *game*

⁴Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemah*, hlm. 112.

⁵Santonius Tambunan, “Mekanisme Dan Keabsahan Transaksi Jual Beli *E-Commerce* Menurut Kitab Undang-Undang Hukum Perdata”, *Jurnal Badamai Law Journal* 1, no.1 (2016), hlm. 185.

online menjadi kegiatan usaha jual beli. Salah satu *game* yang populer di masyarakat Barito Kuala yaitu *game online free fire*.

Free fire adalah salah satu permainan *survival* yang ber-genre *battle royal* yang diterbitkan oleh *garena*, ini menjadi permainan seluler yang paling banyak diunduh secara global pada tahun 2019 dan sampai sekarang masih terus dimainkan banyak orang.⁶ *Game* ini berdurasi kisaran 10-20 menit, ini akan menempatkan kalian di pulau terpencil di mana kamu bertarung melawan 40-50 pemain lainnya, dengan tujuan untuk bertahan hidup. Pemain bebas memilih posisi untuk memulai permainan menggunakan parasut ataupun *skateboard*, dan tujuan semua ini untuk bertahan dalam zona aman selama mungkin.

Perkembangan *game online free fire* ini di wilayah Barito Kuala sangat pesat disebabkan *game* ini sangat merakyat dan sangat mudah dimainkan, *game free fire* ini diminati oleh kalangan remaja sampai orang dewasa yang membuat komunitas-nya semakin banyak di wilayah Barito Kuala.

Game online pada saat baru muncul dimainkan hanya untuk kesenangan semata dan hiburan bersama keluarga, teman atau hanya untuk dimainkan sendirian namun sekarang sudah banyak masyarakat yang menggunakan *game online* agar mendapatkan keuntungan dengan cara memperjual-belikannya.

Jual beli *akun game free fire* ini diperjual belikan tidak berbentuk fisik namun hanya berbentuk *akun* media sosial yaitu dengan cara *login* ke dalam *game* tersebut lalu ke pengaturan dan di dalam pengaturan akan ada petunjuk kaitkan *akun* atau hubungkan *akun* media sosial seperti *akun gmail*, *akun facebook*, dan

⁶<https://ff.garena.com>, Di Akses Pada Tanggal 28 Agustus 2021, Pukul 12.12 Wita.

juga *akun vk*, yang diperjual belikan di sini tidak hanya *akun game* tersebut akan tetapi juga beserta *akun* sosial media kita yang terhubung atau terkait dengan *game* tersebut.

Jual beli *akun game free fire* ini banyak sekali dijual secara *online* melalui media sosial *facebook* di wilayah Barito Kuala tentunya, spesifikasi tentang *akun* tersebut, bukan hanya tingkatan *rank*-nya saja yang menjadi patokan harga dan namun juga *skin*, senjata dan juga karakter yang ada di dalam *game* tersebut sangat mempengaruhi kualitas dari *akun* tersebut, keuntungan dari jual beli ini yaitu harga yang relatif murah, sedangkan kekurangannya adalah rentan sekali adanya penipuan atau terkena *hack* yang dilakukan oleh penjual kepada pelanggan yang kurang paham masalah dalam jual beli *akun* tersebut, sehingga kerugian hanya ditanggung pembeli dan penjualan *akun game* ini juga dilakukan secara *online* hal ini menimbulkan persoalan dikalangan umat Islam yang ada di wilayah Barito Kuala diantaranya tidak adanya kepastian hukum Islam yang mengatur tentang jual beli *akun game online*, transaksi dalam proses jual beli *akun game online*, dan halal atau tidaknya jual beli *akun game free fire* ini membuat masyarakat di wilayah Barito Kuala mengalami keraguan untuk melakukan bisnis tersebut serta keraguan tentang keabsahannya dan tidak sedikit dijumpai penipuan yang dilakukan penjual dengan cara mengganti *password akun* atau *email* yang terkait dengan *akun game* tersebut.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis mewawancarai 6 ulama yang ada di Barito Kuala sebagai penelitian ini telah mengumpulkan beberapa sumber dari beberapa orang yang dianggap ulama atau tokoh agama yang paham tentang

jual beli, pertama pendapat ulama yang ada di Desa Anjir Pasar yaitu ulama Zulkifli. Pendapat ulama Zulkifli tentang jual beli *akun game online free fire* ini dalam segi jual beli ada syarat dan rukunnya, salah satu syarat jual beli yaitu ada manfaat apabila *game online* yang masyarakat beli itu ada manfaatnya maka boleh saja, misalkan dari segi manfaatnya tidak ada masih bisa diperbolehkan di jual belikan akan tetapi tidak menggunakan akad jual beli melainkan menggunakan akad serah terima saja, serah terima yang dimaksud seperti memberi hadiah.

Contoh jual beli yang tidak ada fisiknya akan tetapi ada manfaat contohnya jual beli pulsa tidak ada bentuk fisiknya melainkan hanya manfaat dari pulsa tersebut yaitu untuk menelpon orang dari jauh lewat *handphone* dengan mengisi pulsa, jadi yang dijual tersebut adalah manfaat dari pulsa.

Pendapat guru Zulkifli mengenai jual beli *akun game online free fire* ini kurang bagus karena dalam mazhab Hanifi catur itu diharamkan karena membuat lalai akan tetapi *game online* ini lebih lagi dari pada catur, tetapi setidaknya hukumnya makruh kalau hanya sekedar *refreshing* atau menghilangkan bosan boleh-boleh saja, akan tetapi kebanyakan sekarang *game online* itu membuat candu bahkan sekarang ada terapi untuk menghilangkan candu terhadap *game online* jadi *game online* itu bisa menjadi penyakit dan misal itu dijadikan usaha pekerjaan tidak diharamkan diperbolehkan saja, jual beli hukumnya boleh jika tidak ada dalil yang mengharamkannya.⁷

Pendapat kedua yaitu ulama Rafi'i, Beliau berpendapat praktik jual beli *akun game online free fire* tidak sah karena rukun dan syaratnya tidak terpenuhi

⁷Zulkfli, Ulama Barito Kuala, *Wawancara Pribadi*, Anjir Pasar, 5 November 2021.

karena bendanya tidak ada kejelasan, penjual dan pembelinya tidak bertemu langsung untuk melakukan akad maka rukun dan syaratnya tidak terpenuhi, beliau berpendapat dari zaman dahulu sampai sekarang jual beli ini tidak berubah yang di mana ada penjual ada pembeli dan ada barangnya dan melakukan ijab qabul.⁸ Karena adanya perbedaan pendapat ulama di atas peneliti tertarik meneliti lebih jauh lagi mengenai pendapat ulama Barito Kuala terhadap praktik jual beli *akun game online free fire* lewat grup *facebook* yang berkaitan dengan hukum jual beli *online* tersebut, Selanjutnya peneliti akan mencari data atau pendapat secara rinci kepada ulama atau tokoh agama yang ada di Kabupaten Barito Kuala untuk diteliti. Dari penelitian yang diperoleh hasilnya akan dituangkan dalam sebuah tulisan karya ilmiah dengan judul: **Pendapat Ulama Kabupaten Barito Kuala Terhadap Praktik Jual Beli Akun Game Online Free Fire Lewat Grup Facebook**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pendapat ulama Kabupaten Barito Kuala terhadap praktik jual beli *akun game online free fire* lewat grup *facebook*?
2. Apa alasan dan dasar hukum ulama Kabupaten Barito Kuala terhadap praktik jual beli *akun game online free fire* lewat grup *facebook*?

⁸Rafi'I, Ulama Barito Kuala, Wawancara Pribadi, Desa Anjir Pasar Lama, 12 Januari 2022, Pukul 14:58 WITA.

C. Tujuan Penelitian

Adapun penelitian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan yang dijelaskan di rumusan masalah di atas, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pendapat ulama Kabupaten Barito Kuala terhadap praktik jual beli *akun game online free fire* lewat grup *facebook*.
2. Untuk mengetahui alasan dan dasar hukum ulama Kabupaten Barito Kuala terhadap praktik jual beli *akun game online free fire* lewat grup *facebook*.

D. Kegunaan Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna secara *teoritis* maupun *praktis*, hasil penelitian yang peneliti lakukan ini diharapkan dapat berguna untuk:

1. Secara *teoritis*, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan sebagai sumber pengetahuan terutama tentang jual beli *akun game online* khusus nya di *facebook*.
2. Secara *praktis*, untuk menambah dan memperluas wawasan ilmu pengetahuan, baik bagi masyarakat dan juga teman teman, dan sebagai bahan masukan bagi masyarakat agar berhati-hati dalam melakukan jual beli *akun game free fire* agar tidak tertipu ataupun keliru dalam transaksi tersebut, dan sebagai bahan acuan bagi peneliti lain yang ingin meneliti masalah ini dari aspek yang lain.
3. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai acuan untuk melatih pikiran secara ilmiah dengan berdasarkan pada ilmu yang

didapat dibangku kuliah dan sebagai bahan pustaka untuk perpustakaan pusat UIN Antasari Banjarmasin.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap judul di atas dan untuk memperoleh gambaran yang jelas serta dapat mempermudah pengertiannya, berikut ini penulis sajikan penegasan istilah:

1. Ulama

Kamus besar bahasa Indonesia menyebutkan kata ulama merupakan orang yang ahli dalam hal agama Islam, atau pembuka agama yang mana mengayomi masyarakat dan membimbing umat Islam baik dalam hal yang berkaitan dengan masalah-masalah keagamaan maupun masalah keseharian yang diperlukan dari sisi keagamaan ataupun dari sisi bersosialisasi dalam bermasyarakat.⁹ Ulama yang dimaksud yaitu:

- a. Ulama yang terdaftar dan tidak terdaftar di majelis ulama Indonesia
- b. Ulama yang membuka pengajian Majelis ta'lim di tempat warga ataupun mempunyai majelis ta'lim sendiri.
- c. Ulama yang bertempat tinggal di Kabupaten Barito Kuala.

2. Praktik

Kamus besar bahasa Indonesia menyebutkan kata praktik merupakan kata benda yang mengacu pada arti dari sebuah pelaksanaan nyata atas dasar

⁹Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2008), hlm. 1774.

teori yang ada, sehingga akan menyebabkan suatu tindakan.¹⁰ Praktik yang dimaksud di sini adalah transaksi jual beli *online akun game online free fire*.

3. Akun

Akun adalah data tentang seseorang, minimal terdiri dari *username* dan *password*, *account* atau *akun* merupakan data diri atau identitas *virtual* seseorang digunakan untuk masuk kedalam permainan *online* tersebut, sebelum orang memainkan *game online* tersebut harus melakukan pendaftaran berupa *username* dan *password* yang digunakan untuk memainkan *game online* tersebut.¹¹

4. Game Online

Game online adalah sebuah *video game* yang dimainkan melalui jaringan komputer. Jaringan ini biasanya berupa internet ataupun teknologi yang setara yang dapat menghubungkan jaringan komputer itu sendiri. *Game online* bisa dalam bentuk sebuah pengkodean komputer sederhana sampai dengan visualisasi gambar yang kompleks di dalam dunia *virtual* yang berisi banyak pemain.¹² Adapun *game online* yang dimaksud di sini adalah *free fire*.

5. Free Fire

Free fire adalah *game online* bertipe *survival shooter* yang tersedia di *ponsel*. *Game* ini berdurasi kisaran 10-20 menit, kalian akan dikirim ke pulau

¹⁰Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, hlm. 1210.

¹¹Ragan Winullah, "Perlindungan Data dalam Bentuk Akun Game Online Ditinjau dari Undang-Undang Informasi dan transaksi Elektronik," (skripsi Fakultas Hukum UII Yogyakarta, 2016), hlm. 68.

¹²Gerry F. Kapoh, "Perilaku Sosial Individu Pemain Game Online "Perfect World" di Desa Sea Satu", *Jurnal Holistik* 8, no. 15, (2015), hlm. 5.

terpencil di mana kamu bertarung melawan 40-50 pemain lainnya, dengan tujuan untuk bertahan hidup. Pemain bebas memilih posisi untuk memulai permainan menggunakan parasut ataupun *skateboard* dan tujuan semua ini untuk bertahan dalam zona aman selama mungkin. *Game* ini bisa dimainkan diperangkat *android* atau *ios* dan komputer serta game ini dimainkan para pemain dari segala kalangan usia dari anak-anak, remaja dan dewasa bahkan game ini sudah menjadi cabang olahraga elektrionik atau yang dikenal dengan *e-sport*.¹³

6. *Skin dan Rank*

Skin adalah komponen penunjang dalam *game* sebagai atribut yang digunakan dalam *game* agar karakter dalam *game* tersebut lebih menarik dan bahkan bisa menambah kemampuan dari karakter.

Rank adalah tingkatan-tingkatan yang dicapai oleh para pemain makin tinggi *rank* yang dicapai semakin susah musuh yang ditaklukan dalam *game online free fire* ada 7 tingkatan yaitu dari paling kecil *bronze, siver, gold, grandmaster, platinum, diamond, master dan granmaster*.¹⁴

7. *Hack*

Hack adalah peretasan yang mengacu pada aktivitas yang berupaya mengakses secara ilegal perangkat digital, seperti komputer, *smartphone*, dan juga akses jaringan. Orang yang melakukan *hack* disebut *hacker, hacker* adalah orang yang mempelajari menganalisi memodifikasi dan menerobos

¹³Sukron Habibi dan Zaka Hadikusuma Ramadan, "Dampak *Game Online Free Fire* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu* 5, no 3, (2020), hlm. 1305.

¹⁴[https:// Ff.Garena.com](https://Ff.Garena.com), Di Akses Pada Tanggal 28 September 2022, Pukul 12.12 Wita.

masuk kedalam suatu sistem jaringan untuk keuntungan atau dimotivasi oleh tantangan.¹⁵

8. Media Sosial

Media sosial adalah media daring yang dapat melakukan interaksi sosial. Media sosial menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif yang dimanfaatkan sebagai sarana pergaulan sosial secara *online* di internet. Para penggunanya bisa dengan mudah saling berkomunikasi, berinteraksi, berpartisipasi, berbagi *networking*, berbagi kegiatan lainnya dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial dan *wiki* merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia.¹⁶ Adapun media sosial yang dimaksud di sini adalah *facebook*.

9. Facebook

Facebook adalah sebuah situs jejaring sosial yang memungkinkan pengguna dapat saling berkomunikasi dengan pengguna lainnya di seluruh dunia. Pada pengguna *facebook* pengguna harus mendaftar sebelum dapat menggunakan situs ini. Selain itu juga, pengguna dapat bergabung dengan grup pengguna dengan ketertarikan yang sama ataupun keperluan yang sama.¹⁷

¹⁵Bambang hartono, "Hacker dalam Perspektik Hukum Indonesia", *MMH* 43, no. 1, (2014), hlm. 25.

¹⁶Fahlepi Roma Doni, "Perilaku Penggunaan Media Sosial Pada Kalangan Remaja", *Jurnal Indonesian Journal On Software Engineering* 3, no. 2, (2017), hlm.16.

¹⁷Berlian T Winarta, *500 Ways To Multiply Your People's Productivity* (Jakarta: PT Gramedia, 2017), hlm. 14.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang “pendapat ulama Kabupaten Barito Kuala terhadap praktik jual beli *online akun game online free fire* lewat grup *facebook*”. Sejauh pengamatan peneliti belum ada yang membahasnya. Namun untuk menghindari kesalahan dan untuk memperjelas permasalahan yang penulis angkat, maka diperlukan kajian pustaka membedakan penelitian ini dengan penelitian yang telah ada diantaranya adalah:

- a. Jurnal oleh Misno, Pascasarjana Institut Agama Islam Sahid Bogor dengan judul “*Virtual Property* pada *Game Online* dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah”.¹⁸ Dari penelitian tersebut terdapat permasalahan yang membahas mengenai aktivitas jual beli yang objeknya bersifat *virtual property* berdasarkan Perspektif Hukum Ekonomi Syariah, adapun metode yang digunakan analisis hukum yang dilakukan secara kualitatif, dari penelitian ini dapat diketahui bahwa *virtual property* dalam perspektif Hukum Ekonomi Syariah dianggap sebagai harta yang memiliki nilai. Adapun persamaan dengan penelitian ini mengenai objek yang di perjual belikan yaitu tidak ada bentuk fisiknya, adapun perbedaannya yang peneliti teliti adalah berfokuskan kepada pendapat ulama terhadap praktik jual beli *online akun game online free fire* sedangkan penelitian yang dilakukan Misno ini fokus kepada objek *virtual property* berdasarkan Perspektif Hukum Ekonomi Syariah.

¹⁸Misno, “*Virtual Property* Pada *Game Online* Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah” *Jurnal Al Maal* 3, no. 1, (2021).

- b. Skripsi oleh mahasiswi Aulia Ikhsani Jurusan Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam-Bandar Aceh pada tahun 2019 dengan judul “Jual Beli *Game Online* dalam Perspektif Hukum Islam (Studi pada Komunitas *Game Online* Bandar Aceh)”, dari penelitian tersebut terdapat permasalahan yang membahas mengenai mekanisme transaksi jual beli *game online* dalam hukum Islam, penelitian ini merupakan penelitian yuridis empiris yang dengan kata lain adalah jenis penelitian hukum sosiologis dan dapat disebut pula dengan penelitian lapangan, yaitu mengkaji ketentuan hukum yang berlaku serta apa yang terjadi dalam kenyataannya di masyarakat.¹⁹ Dari penelitian tersebut dapat diketahui *game online* tidak dapat dijadikan objek dalam jual beli karena tidak mencukupi syarat objek, yaitu syarat jual beli harus dapat dimanfaatkan secara syara’. Adapun persamaan dengan penelitian ini sama-sama membahas terkait jual beli *akun game online*, adapun perbedaannya yang peneliti teliti lebih fokus tentang pendapat ulama terhadap praktik jual beli *online game online free fire* sedangkan penelitian yang dilakukan Aulia Ikhsani ini mengenai jual beli *game online* tersebut yang tinjau dari Perspektif Hukum Islam.
- c. Jurnal oleh Agus Rohmat Hidayat, Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon Pada tahun 2020 dengan Judul “Tinjauan Ekonomi Islam Terhadap Jual Beli *Online Account Game Mobile Legends: Bang Bang* Dalam Tinjauan Fiqih Muamalah,” Dari penelitian tersebut terdapat

¹⁹Aulia Ikhsani, “Jual Beli *Game Online* Dalam Perspektif Hukum Islam (Studi pada Komunitas *Game Online* Banda Aceh)”, (Skripsi Fakultas Syariah Dan Hukum UIN Ar-Raniry Darussalam, Bandar Aceh, 2019).

permasalahan yang membahas mengenai konsep dan mekanisme jual beli *account game mobile legends: Bang Bang*, Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, Metode ini dipilih karena data yang didapatkan dari hasil wawancara peneliti dengan pihak pihak terkait.²⁰ Dari penelitian tersebut dapat diketahui konsep dan mekanisme jual beli *account mobile legends: bang bang* merupakan hal biasa dilakukan para pemain *game mobile legends* tersebut yang di mana menggunakan jasa pihak ketiga atau yang di sebut *rekber* sesuai dengan tinjauan Fiqih Muamalah yaitu setiap jual beli harus dilihat dari seberapa besar kemaslahatan dan kemudharatan, agar transaksi menjadi sah sesuai dengan ajaran Islam, dari penelitian tersebut persamaannya adalah sama-sama membahas terkait jual beli *akun game online*, adapun perbedaannya yang peneliti teliti lebih fokus tentang pendapat ulama terhadap praktik jual beli *online game online free fire* sedangkan penelitian yang dilakukan Agus Rohmat Hidayat mengenai Konsep dan mekanisme Jual beli *game online* berdasarkan Tinjauan Fiqih Muamalah.

- d. Skripsi mahasiswa Arif Alamsyah Jurusan Ilmu Hukum/Keperdataan Fakultas Hukum dan Universitas Hasanuddin Makassar pada tahun 2021 dengan judul “Analisis Jual Beli *Akun Game Online (PUBG) Playerunknown’s Battlegrounds* (Kajian Perbandingan Hukum positif dan Hukum Islam),” Dari penelitian tersebut terdapat permasalahan yang membahas mengenai kekuatan hukum positif mengenai transaksi jual beli

²⁰Agus Romhat Hidayat, “Tinjauan Ekonomi Islam Terhadap Jual Beli *Online Account Game Mobile Legends: Bang Bang* Dalam Tinjauan Fiqih Muamalah”, *Jurnal Syntax Admiration* 1, no. 1,(2020).

akun game online PUBG dan juga pandangan hukum Islam terkait transaksi ini, penelitian menggunakan metode hukum normatif yang mana pengumpulan datanya menggunakan bahan-bahan hukum dan non-hukum dikaitkan, dianalisis dengan isu hukum yang dikaji secara kualitatif.²¹ Dari penelitian tersebut dapat diketahui transaksi jual beli *akun game online PUBG* merupakan transaksi yang sah menurut unsurnya di mana Arif Alamsyah menyatakan bahwa telah memenuhi tiga unsur perikatan *essensialia*, *naturalia* dan *accidentalialia* dan juga telah memenuhi syarat sah berdasarkan pasal 1320 BW. Dari penelitian tersebut persamaannya adalah sama-sama membahas terkait jual beli *akun game online*, adapun perbedaannya yang peneliti teliti adalah penelitian ini peneliti lebih berfokus tentang pendapat ulama terhadap praktik jual beli *online game online free fire* sedangkan penelitian yang dilakukan Arif Alamsyah mengkaji bagaimana kekuatan hukum dari transaksi jual beli *akun game PUBG*.

- e. Skripsi oleh Mahasiswa Ariskan Hadi Jurusan Hukum Ekonomi Syari'ah Fakultas Syari'ah dan Institut Agama Islam Negeri Bengkulu pada tahun 2020 dengan judul "Praktik Jual Beli Akun *Game Online Free Fire* Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah Dan hukum Positif (Studi Kasus Di Komunitas *Free Fire* Kota Bengkulu)," Dari penelitian tersebut terdapat permasalahan yang membahas mengenai bagaimana praktik jual beli *akun game online free fire* di Kota Bengkulu serta pandangan Hukum Islam

²¹Arif Alamsyah, "Analisis Jual Beli Akun *Game Online (PUBG) Playerunknown's Battlegrounds* (Kajian Perbandingan Hukum Positif Dan Hukum Islam)", (Skripsi Fakultas Hukum dan Universitas Hasanuddin, Makassar, 2021).

hukum positif, penelitian ini adalah penelitian lapangan dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif.²² Dari penelitian tersebut dapat diketahui dalam praktik jual beli akun game di Kota Bengkulu ini terdapat kecurangan seperti penipuan yang mana barang tidak sesuai dengan yang diharapkan, menurut Perspektif Hukum Ekonomi Syariah jual beli *akun game online* bisa dikatakan sebagai jual beli yang sah, dari penelitian tersebut persamaannya adalah sama-sama membahas terkait jual beli *akun game online*, adapun perbedaannya yang peneliti teliti adalah dalam penelitian ini peneliti lebih berfokus tentang pendapat ulama terhadap praktik jual beli *online game online free fire* sedangkan penelitian yang dilakukan Ariskan Hadi berfokus pada praktik jual beli *akun game online* tersebut berdasarkan Perspektif Hukum Ekonomi Syariah.

G. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam pembahasan dan pemahaman yang lebih lanjut dan jelas dalam membaca penelitian ini, maka disusunlah sistematika penulisan penelitian ini untuk hasil penelitian yang baik dan mudah dipahami dengan garis besarnya sebagai berikut:

Bab I merupakan pendahuluan yang menguraikan permasalahan terkait penelitian ini tentang “Pendapat ulama Kabupaten Barito Kuala terhadap praktik jual beli *akun game online free fire* lewat grup *facebook*”, yang memuat rumusan

²²Ariskan Hadi, “Praktik Jual Beli Akun *Game Online Free Fire* Dalam Prespektif Hukum Ekonomi Syariah Dan hukum Positif (Studi Kasus Di Kumonitas Free Fire Kota Bengkulu)”, (Skripsi Fakultas Syariah dan Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2020).

masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, definisi operasional, kajian pustaka, dan sistematika penulisan.

Bab II merupakan landasan teori dalam penelitian ini, pada bab ini akan dibahas tentang permasalahan yang berhubungan dengan objek penelitian melalui teori-teori dalam praktik jual beli berisi uraian tentang pengertian jual beli, dasar hukum, rukun dan syarat jual beli, macam-macam jual beli, Pengertian *e-commerce*, pengertian jual beli *online*, gambaran umum tentang *game online free fire*.

Bab III merupakan metode penelitian yang dipergunakan untuk menggali data yang diperlukan yang terdiri dari jenis, sifat dan lokasi penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan pengolahan dan teknik analisis data.

Bab IV merupakan bab yang berisikan laporan hasil penelitian, identitas responden, penyajian data dan analisis data, mengenai pendapat ulama Barito Kuala terhadap praktik jual beli *online akun game online free fire* lewat grup *facebook* dengan alasan dan dasar hukum.

Bab V penutup, yang terdiri dari kesimpulan dan beberapa saran-saran.