

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Akad merupakan sebuah kalimat yang berasal dari bahasa arab, dari kata yang memiliki arti perjanjian. Akad dapat ditinjau dari beberapa segi istilah yaitu sesuatu yang sengaja dilakukan oleh dua orang bahkan lebih, dan dilakukan berdasarkan keikhlasan dari dua pihak yang melaksanakan akad dan menjadikan kewajiban bagi keduanya.¹ Ijab dan qabul dapat terjadi ketika ada dua pihak yang melaksanakan. Akad memiliki beberapa macam, misalnya seperti akad yang ada dalam jual beli.

Jual beli ialah tukar-menukar barang, yaitu menyerahkan benda milik penjual kemudian menerima harta sebagai imbalan harta dari penyerahan barang tersebut dengan syarat dan rukun yang sudah ditentukan oleh hukum Islam.²

¹ Imam Ahmad Bin Umar Asy-Syathiri, *Al-Yaqut An-Nafis*, PUSTAKA ARAFAH, SOLO, 2021. h. 184-185.

² Amwaluna, *Jurnal Ekonomi dan Keuangan Syariah Vol. 2 No. 1*. January 2018. h. 148.

Para ulama menyatakan bahwa rukun jual beli itu ada empat, yaitu penjual dan pembeli, *sighat* (lafal dalam ijab dan qabul), ada barang (objek) yang diperjualbelikan, dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh manusia, barang tersebut dapat diserahkan pada saat akad berlangsung atau pada waktu yang telah disepakati bersama, dan harga yang telah disepakati oleh kedua pihak jelas jumlahnya. Yang paling utama adalah adanya mengandung unsur kerelaan antara kedua pihak.³

Seiring dengan perkembangan teknologi yang terus mengalami perkembangan hingga saat ini, sangat mungkin manusia dapat melakukan transaksi secara langsung dengan cepat karena sudah didukung oleh teknologi yang bagus dan canggih dan cepat. Perkembangan teknologi saat ini telah banyak mempengaruhi, hampir semua aspek kegiatan dalam kehidupan bermasyarakat. Kecanggihan teknologi di era modern ini, dengan terbukanya seluruh jaringan informasi global yang serba transparan membuat masyarakat semakin berkembang, yang sudah ditandai dengan munculnya internet,

³ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, PT Raja Grafindo Persada, cet ke 10, h. 68-69.

yakni sebuah teknologi yang memungkinkan adanya informasi yang dapat secara cepat diakses ke seluruh dunia melalui maya. Teknologi internet tidak hanya untuk kegiatan informasi saja tapi sangat banyak digunakan untuk berbagai kegiatan bisnis.

Perkembangan revolusi bisnis adalah aktivitas yang memang terus berjalan. Sama halnya saat dulu seperti sepeda motor ‘yang merevolusi’ sepeda adapun kamera digital yang sudah mulai menggantikan kamera manual hingga akhir-akhir ini internet telah mengubah kebiasaan masyarakat dalam melakukan bisnis. Tidak hanya itu saja, salah satunya adalah manfaat sebagai sarana hiburan, misalnya untuk sarana hiburan. Seperti permainan video *game* yang harus menggunakan koneksi internet untuk memainkan *game online* tersebut. Seiring dngan semakin pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga memiliki perkembangan yang sangat pesat.

Seperti adanya video *game online* yang bisa diakses dengan ponsel saja. *Game* berbasis ponsel, tidak kalah dengan

game yang ada di komputer. Dalam ponsel sering disebut juga dengan *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*.

Jika dilihat dari segi “*jenis*” permainannya, ada bermacam-macam jenis *game online* seperti *aksi-shooting*, *fighting* (perkelahian), *petualangan*, *role playing*, *strategi*, dan masih banyak lagi. *Game* dengan jenis *strategi* juga memerlukan keahlian berfikir dan memutuskan setiap gerakan secara hati-hati dan terencana. Seperti halnya *game Mobile Legends* merupakan permainan berjenis *multiplayer online battle arena (MOBA)*⁴. Jenis *game* ini merupakan permainan yang berorientasi kerjasama yang melibatkan dua kelompok (*Team*) untuk saling bertanding. Setiap satu kelompok atau *team* masing-masing beranggotakan 5 orang pemain yang harus saling menghancurkan tower dan benteng utama lawannya untuk memenangkan pertandingan.⁵

⁴ I Ketut Sidharta Yogatama dkk, *Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!)*, Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer Vol. 3, No. 3, (Maret 2019), h. 2559.

⁵ Andika Wibisono, Agus Naryoso. "Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Mobile Legends dan Pengawasan Orang Tua dengan Perilaku Agresif Verbal, Pada Anak Remaja." Jurnal Ilmu Komunikasi.

Game Mobile Legends dibuat kemudian dikembangkan oleh perusahaan pengembang game yang berasal dari Shanghai, China, yang bernama Moonton. *Game* ini sudah memiliki jutaan pemain di dunia. Dapat dibuktikan dari sebuah *market* aplikasi *Play Store* yang ada di *smartphone* android dengan jumlah mencapai lebih dari 100.000.000 unduhan pada bulan maret 2018 unduhan, artinya 100.000.000 lebih pengguna *smartphone* android maupun IOS telah mendownload dan menginstal *game* ini sejak pertama kali peluncuran global untuk platform android pada 11 juli 2016. *Mobile Legends* adalah *game* yang dirilis oleh Moonton *developer*, *game* ini dapat dimainkan di *platform* android dan ios pada tanggal 19 November 2016, *game* berjenis *MOBA* satu ini sukses mencuri perhatian para *gamers* di Indonesia sejak tahun 2016.⁶ Dari 100.000.000 *player* adapun yang disebut dengan *player pasif* artinya *player* yang mengunduh dan menginstal aplikasi tersebut di

⁶ Rivi Handayani, *Jurnal Analisa Aktivitas Fandom Mobile Legend Indonesia Dalam Membangun Struktur Komoditas Baru (Studi Tentang Media Baru)*, h, 2.

ponselnya tetapi tidak dimainkan. Adapun *player* aktif yaitu *player* yang sering memainkannya setiap harinya.

Hero merupakan sebuah karakter unik yang hanya dapat digunakan dan dimainkan oleh satu *player* dalam satu babak pertandingan. *Hero* dapat dibeli dengan menggunakan *battle point* dalam *Mobile Legends* atau menggunakan *Diamond* yang diperoleh dengan cara *Top Up* ataupun menggunakan tiket yang didapat dari dalam *game*. Setiap hero memiliki *Skin* yang diperoleh dengan cara membelinya dengan menggunakan *Diamond* atau bisa juga diperoleh dengan cara gratis pada event-event yang telah disediakan oleh *game Mobile Legends*.

Adapun hero-hero yang ada dalam *game Mobile Legends* dibagi menjadi beberapa macam, yaitu *Hero Tank*, *Fighter*, *Mage*, *Asasin*, *Suport*, dan *Marksman*. Setiap hero mempunyai 4 skill yaitu 1 *pasive skill* dan 3 *skill active*. Yang dapat digunakan untuk melakukan serangan terhadap musuh.⁷

⁷ Memahami role para hero di Mobile Legends, <https://www.smartfren.com/connect-with-us/whats-new/artikel/mengenal-6-role-dalam-permainan-mobile-legends/>, diakses pada 24 september 2022.

Dalam *Mobile Legends* juga terdapat beberapa pembagian untuk playernya yaitu: *Role Carry*, *Role Tank*, *Role Support*. Komponen yang ada dalam *game mobile legends* yaitu *minion*, *jungle creep*, *turtle*, *lord*, *item*, *medal* dan *emblem*.

Ketika ingin menggunakan atau memainkan sebuah permainan *mobile legends* maka harus memiliki *hero*. Dan setelah melakukan pemilihan *hero* disitu terdapat beberapa *skin (Costum) Hero* yang dapat kita gunakan untuk mengganti penampilan dan efek dari karakter *hero* dan juga terdapat beberapa perbedaan status tambahan dari masing-masing karakter didalamnya, dan memiliki keunggulan karakter yang lebih menarik dan lebih mendominasi saat digunakan untuk bertarung. Untuk mendapat *skin* ini membutuhkan *diamond* yang telah diberikan oleh pihak *mobile legends* yang merupakan hasil konversi uang nyata dan juga telah mengikuti event yang telah diselenggarakan oleh pihak *mobile legends*. *Mobile legends* juga memberikan berbagai jenis penawaran *skin* yang menarik dimainkan oleh

playernya. Diantara beberapa jenis *skin* yang ditawarkan memiliki keunggulan yang tidak kalah bersaing dengan jenis *skin* yang ditawarkan oleh *game* pesaing lainnya. Untuk memiliki sebuah *skin* maka pemain diharuskan membeli *diamond*. Bagi beberapa orang yang masih dibawah umur banyak melakukan tindak yang kurang baik karena memanfaatkan keadaan untuk membeli beberapa *diamond*. Dalam pembelian *diamond* yang digunakan untuk membeli *skin* ada beberapa *event* seperti *DRAW* atau sering kita sebut juga lotre yaitu memilih beberapa item untuk mendapatkan *skin* yang ada pada *event* tersebut. Namun kenyataanya tidak begitu kita harus menggunakan beberapa *diamond* untuk melakukan *draw* atau *spin* untuk mendapatkannya. *Mobile Legends* juga memberikan berbagai macam fasilitas untuk memenuhi kebutuhan konsumennya.

Hal ini dilakukan oleh pihak manajemen game *Mobile Legends* agar konsumen memiliki rasa kepuasan tersendiri terhadap pelayanan yang telah diberikan dan diharap dapat menjaring lebih banyak pengguna (konsumen). Karena

kepuasan konsumen dalam menggunakan sebuah aplikasi adalah memiliki rasa senang atau kecewa yang muncul karena membandingkan kinerja yang telah dipersiapkan yaitu penilaian produk (atau hasil) terhadap ekspektasi konsumen. Dari penjelasan diatas bisa disimpulkan dimana kepuasan konsumen ditentukan oleh besarnya perasaan hati mereka menikmati hasil atau kinerja produk. Karena pihak manajemen *game Mobile Legends* merasa bahwa pentingnya kepuasan yang dirasakan oleh konsumen tersebut dalam menggunakan sebuah produk atau jasa.

Dari latar belakang yang telah penulis uraikan oleh maka penulis merasa tertarik dengan judul “**Pandangan Hukum Islam Terhadap Praktik Akad Jual Beli *Skin* Dalam *Game Mobile Legends*”** sebagai dasar penelitian.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka penulia merumuskan pokok permasalahan dan pembahasan pada skripsi ini akan difokuskan pada permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses jual beli skin dalam aplikasi *game Mobile Legends*?
2. Bagaimana pandangan hukum Islam dalam jual beli skin pada aplikasi *game mobile legends*?

C. Fokus Penelitian

Penelitian ini akan berfokus pada pembahasan mengenai proses akad jual beli *skin* dalam aplikasi *game Mobile Legends*, dan proses jual beli *skin* dengan cara *Draw* (spin) dalam hukum islam. Proses yang terjadi dalam sebuah aplikasi *game Mobile Legends* dan item yang diperjual belikan hanya berbentuk item *virtual* (hanya bisa digunakan dalam aplikasi *game Mobile Legends*).

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang ingin peneliti capai adalah :

1. Untuk mengetahui proses jual beli skin pada aplikasi *game Mobile Legends*.
2. Untuk mengetahui pandangan hukum Islam tentang akad jual beli *skin* pada aplikasi *game Mobile Legends*.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Diharapkan dapat memberikan kontribusi keilmuan di bidang hukum, khususnya hukum ekonomi syariah dan menjadi sumber inspirasi dan referensi kedepannya dalam hal jual beli item virtual dalam sebuah aplikasi *game Mobile Legends*.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara umum terhadap pelaksanaan akad yang berpedoman pada hukum Islam terkait dengan manfaat dalam membeli *skin* dalam aplikasi *game Mobile Legends*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi lembaga khususnya Fakultas Syari'ah, khususnya program studi Hukum Ekonomi Syari'ah, untuk menjadi dokumen ilmiah.

- b. Bagi pebisnis dan pembaca baik itu pemain game maupun *e-commerce* lainnya diharap dapat memberikan sedikit penjelasan supaya kedepanya dapat berkembang lebi baik dan menjadi tambahan informasi bagi para pembuat aplikasi megenai bisnis jual beli secara *online* serta dapat menjelaskan tentang penggunaan item secara *online* dalam sebuah aplikasi.

F. Penelitian Terdahulu

Sebelum penulis melakukan sebuah penelitian. Penulis sudah mencari dan membaca beberapa penelitian terdahulu mengenai skripsi yang terkait dengan jual beli. Seperti jual beli skin pada aplikasi *Game Mobile Legends* dan untuk saat ini memang belum ditemukan. Namun yang ada beberapa yang meneliti tentang jual beli *diamond* dan pengaruh *game mobile legends* ada beberapa yang penulis temukan, maka dari itu sebagai bahan perbandingan penulis akan mengemukakan penelitian terdahulu yang relevan. Berikut adalah penelitian terdahulu yang relevan:

No	Judul Skripsi	Nama Penulis	Perbedaan
1.	Analisa Hukum Islam Tentang Jual Beli <i>Gold</i> Pada <i>Game Online</i> Jenis <i>World Of Warcraft(WOW)</i>	Yasinta Devi (Uin Syarif Hidayatullah)	Perbedaan skripsi ini dengan skripsi penulis adalah pada jenis <i>game online</i> dan barang yang diperjual belikan
2.	Tinjauan Hukum Islam Tentang <i>Top Up Diamond Game Mobile Legends</i> Melalui Sosial Media	Adam Reza Valensia (Uin Raden Intan Lmapung)	Perbedaan dengan skripsi penulis yaitu terletak dalam jual beli yang dilakukan melalui sosial media pada sebuah platform,

			sedangkan skripsi penulis yaitu jual beli yang dilakukan pada sebuah <i>game</i> .
3.	Analisis Jual Beli Akun <i>Game Online Mobile Legends</i> Menurut Fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017	Alfi Husna (Uin Sumatra Utara)	Perbedaan skripsi ini dengan skripsi penulis adalah tentang akad jual beli sebuah <i>account game</i> menurut fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017. Skripsi penulis

			yaitu jual beli sebuah <i>costum</i> dalam sebuah <i>game online</i> .
--	--	--	---

Persamaan skripsi ini dengan penelitian diatas adalah sama-sama membahas transaksi jual beli yang dilakukan melalui media sosial, sedangkan penelitian yang penulis teliti adalah transaksi yang terjadi dalam sebuah *game online*.

G. Kerangka Pemikiran

Salah satu bentuk transaksi akad jual beli yang menggunakan teknologi adalah jual beli yang dilakukan secara *online*. Akad jual beli dengan cara ini banyak dilakukan oleh masyarakat dikarenakan proses dalam transaksinya memudahkan penjual dan pembeli. Yang dimana antara penjual dan pembeli tidak harus melakukan pertemuan secara langsung dalam waktu yang bersamaan, karena transaksi jual

belinya dapat diakses melalui *computer* maupun *smartphone* saja dan transaksi jual beli itupun bisa terjadi.⁸

Jual beli ialah segala kegiatan tukar-menukar barang dengan uang atau barang dengan barang yang berharga, dengan cara saling merelakan atau memindahkan hak milik dengan ada harta sebagai penggantinya dengan syarat yang dibolehkan dalam Islam. Didalam dunia bisnis ialah dunia yang paling ramai dibicarakan di berbagai forum, baik pada skala level nasional maupun internasional. Dikarenakan dalam hal ini dunia bisnis merupakan elemen yang sangat vital untuk memajukan ekonomi suatu Negara.

Seperti firman Allah yang bunyinya :

...ذَلِكَ بِأَنَّهُمْ قَالُوا إِنَّمَا الْبَيْعُ مِثْلُ الرِّبَا وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ
وَحَرَّمَ الرِّبَا...
(البقرة : ٢٧٥)

Artinya : “Yang demikian itu karena mereka berkata bahwa jual beli sama dengan riba. Padahal, Allah

⁸ Tira Nur Fitria. (BISNIS JUAL BELI ONLINE (ONLINE SHOP) DALAM HUKUM ISLAM DAN HUKUM NEGARA), JURNAL ILMIAH EKONOMI ISLAM VOL. 03 NO. 01, MARET 2017. h. 55.

menghalalkan jual beli dan mengharamkan Riba....”(QS Al-Baqarah 2:275)⁹

Dalam ayat di atas Allah menyebutkan ada beberapa hal terkait dengan jual beli yang mengandung riba. Allah SWT menjelaskan keadaan orang-orang yang memakan riba seperti bedirinya orang yang kemasukan syaithan karena penyakit gila. Hal ini dikarenakan ada beberapa orang yang menganggap remeh antara jual beli dan riba itu sama, padahal Allah SWT sudah memberikan penegasan bahwa jual beli itu halal dan riba itu diharamkan.

Adapun hadits yang menjelaskan tentang persyaratan dalam jual beli salam yang dijelaskan dalam kitab *Al-Iqna'Fi Hilli Alfaz Abi Syuja'*:

وَلَا يُسَلَّمُ إِلَّا (فِيمَ تَكَمَّلَ)، أَيُّ : أَجْتَمَعَ . (فِيهِ خَمْسُ شَرَائِطَ): الْأَوَّلُ: (أَنْ يَكُنَّ) الْمُسَلَّمُ فِيهِ (مَضْبُوبًا بِالصَّفَةِ)، وَ الشَّانِي (أَنْ يَكُونَ) الْمُسَلَّمُ فِيهِ (جِنْسًا) وَاحِدًا (لَمْ يَحْتَلِطْ بِهِ) جِنْسٌ (غَيْرُهُ)، وَ الثَّلَاثُ : أَنْ (لَا يَكُونَ) الْمُسَلَّمُ فِيهِ (مُعَيَّنًا)، وَ الرَّابِعُ : (أَنْ يَكُونَ)

⁹ Yayasan Penyelenggara Penerjemah/Penafsir Al-Qur'an, *Al-Qur'an Tajwid dan Terjemahnya Revisi Terjemah oleh lajnah penasihah mushaf Al-Qur'an Kemenag RI*. (Jakarta: sy9ma creative media corp 2010). h. 47.

الْمُسَلَّمُ فِيهِ (مِنْ) مَوْضِعٍ (مُعَيَّنٍ)، وَ الْخَامِسُ : (أَنْ يَكُونَ) الْمُسَلَّمُ فِيهِ (مِمَّا يَصِحُّ بَيْعُهُ) .

Artinya: *Dan tidak sah salam kecuali dengan lima syarat: pertama, harus ada bagi muslim fih kriteria atau cirinya; kedua, jenisnya tidak tercampur dengan yang lainnya; ketiga, bahwa tidak menentukan, akan tetapi disyaratkan berhutang; keempat, bahwa muslim fih harus menentukan tempat; dan yang kelima, bahwa muslim fih termasuk barang yang sah dijual.*¹⁰

Maksud hadits di atas adalah bahwasanya jual beli salam atau pesan itu sah dan diperbolehkan dengan jumlah syarat benda yang akan dipesan yaitu barang yang dipesan harus memiliki kriteria, dan memenuhi sifat dan juga ciri tertentu sesuai dengan barang yang akan dijual. Jenis barang yang dipesan tidak boleh dicampur dengan yang lainnya, barang yang dipesan disyaratkan harus ditangguhkan dan ditentukan penyerahan barang dikemudian hari sesuai dengan

¹⁰ Ahmad Al-Husain Al-Isfahani Al-Abadani. *Al-Iqna' Fi Hilli Alfaz Abi Syuja'*. Jami'ul Khuquq Mahfudhah: Al-Jaffan & Al-Jabi, 2013M/1434H, Penerjemah: Syaikh Khatib Asyarbini. h.175. <https://www.shepangaropustaka.com/2019/07/download-kitab-iqna-fi-halli-alfadi-abi-syuja-pdf.html?m=1>, diunduh pada 12 Maret 2022.

akadnya. Tempat harus jelas dan juga barang yang dipesan harus barang yang sah dan boleh diperjualbelikan. Maka dari itu jual beli salam boleh dilaksanakan dengan memenuhi kriteria syarat dan rukun yang terkait dengan harga atau modal dan benda yang akan dipesan.

Selanjutnya kesepakatan para Ulama yaitu ijma' tentang diperbolehkannya jual beli salam dapat dilihat dari yang dinyatakan oleh Ibnu Mundzir yang mengatakan bahwa semua ahli ilmu (Ulama) telah sepakat bahwasanya jual beli yang dilakukan secara salam (pesanan) itu sah dan diperbolehkan. Karena hal itu bisa mempermudah dalam hal kebutuhan dan keperluan manusia. Walaupun barang yang dibeli harus ditunggu dan tidak terjadi ketika akad sedang dilakukan, maka hal itu boleh dilakukan hingga barang yang ditunggu tersebut siap untuk diberikan kepada pihak pembeli yang sudah memesan. Maka dari itu antara pihak penjual dan pembeli agar dapat mengakomodir kebutuhannya hingga barang siap di kirimkan. Ketentuan ijma ini diperjelas untuk

memberikan *legalisasi* dalam praktik pembiayaan jual beli dengan cara salam.

Jual beli salam ialah jual beli yang dilakukan oleh dua orang atau bahkan lebih tetapi dengan sistem memesan dulu tanpa melihat barang dan hanya ditentukan oleh sifat barang yang akan diperjualbelikan.¹¹ Contohnya seperti jual beli saat ini yang terjadi *online*. Jual beli secara online merupakan akad jual beli yang hanya bisa dilakukan menggunakan alat elektronik (internet) yang berupa jasa ataupun barang.¹² Apalagi dalam sebuah aplikasi *game mobile* yang didalamnya terdapat jual beli yang dilakukan secara *online*. Karena semakin maraknya permainan *mobile* saat ini.

Dunia *e-sport* (pertandingan *game mobile legends*) saat ini semakin berkembang di Indonesia. Apalagi dalam *game Mobile Legends*, yang memainkan mayoritas hanya orang-orang untuk mencari kesenangan semata, saat ini mulai dari anak-anak hingga orang yang sudah dewasa telah banyak

¹¹ Rasjid Sulaiman, *FIQH ISLAM*, (Sinar Baru Algensindo, Bandung, 2013), Cetakan ke-59, h, 294-295.

¹² Ade Manan Suherman, *Aspek Hukum Dalam Ekonomi Global*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2002), h, 179.

yang memainkan *game* tersebut. Karena terus memainkan *game Mobile Legends* banyak orang yang ingin membeli dan melakukan *top-up diamond* guna mempercantik akunya, sebab dalam *game* tersebut banyak fitur baru yang terus dilakukan *update* oleh pemilik *game* tersebut. Karena hal itu banyak orang yang merasa penasaran dan ingin membelinya untuk terlihat lebih menarik pada dan cantik dalam akun *game Mobile Legendsnya*. Fitur yang ada dalam *game Mobile Legends* selalu *update* terutama yaitu *update skin-skin*, *update hero*, *update skil*, dan *update* lainnya. Sedangkan untuk melakukan pembelian skin para *player game Mobile Legends* harus memiliki *diamond* yang cukup untuk membelinya. Dari banyaknya *player* yang memainkan *game Mobile Legends* untuk sekarang ini kebanyakan hanya untuk sekedar hiburan dan berlomba-lomba mempercantik tampilan-tampilan *heronya* saja. Hal ini memberikan pengaruh konsumtif terhadap *game* itu sendiri yang mana hal itu hanya dilakukan guna mempercantik akun saja. Karena mereka

tidak hanya melakukan pembelian *skin* untuk sekali saja, hal ini cenderung dilakukan beberapa kali oleh para pemainnya.

Jual beli *skin* saat ini semakin marak karena pengaruh banyaknya orang yang memainkan *game Mobile Legends* jual beli *skin* tidak sama seperti jual beli barang atau benda lainya yang bisa dimanfaatkan secara langsung, melainkan hanya dapat digunakan secara *virtual (online)*. Jual beli *skin* ini dilakukan dalam sebuah aplikasi *game* yaitu *Mobile Legends* yang terbagi menjadi dua cara yaitu, membeli secara langsung dan membeli dengan cara *Draw*.

H. Metode Penelitian

Metode penelitian ialah cara ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan sebuah data dengan tujuan dan manfaat tertentu. Cara ilmiah merupakan kegiatan penelitian yang didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu rasional, empiris, dan sistematis. Data yang diperoleh melalui penelitian itu adalah data empiris (teramati) yang mempunyai kriteria tertentu, yaitu valid. Setiap penelitian mempunyai tujuan dan kegunaan tertentu.

1. Jenis Penelitian

Dalam membuat sebuah karya ilmiah diperlukan adanya metode, metode penelitian yang digunakan oleh penulis dalam membuat karya ilmiah ini yaitu penelitian deskriptif, dalam penelitian ini semua data tidak keluar dari sampel yang didapatkan. Penelitian ini bersifat deduktif, yaitu berdasarkan teori atau konsep yang bersifat umum dan diaplikasikan untuk menjelaskan tentang seperangkat data guna menunjukkan hubungan antara data satu dan data yang diperoleh lainnya sebagai bahan perbandingan oleh penulis.¹³

2. Sumber Data

Sebagai penelitian deskriptif, maka sumber data ada dua macam yaitu:

1. Sumber primer adalah suatu referensi yang dijadikan sumber utama acuan penelitian. Dalam penelitian ini, sumber primer yang digunakan adalah Jurnal dan

¹³ Bambang sunggono, metode penelitian hukum,(Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, cetakan ke-6,h.37.

artikel yang membahas seputar *game Mobile Legends* dan *jual beli*.

2. Sumber sekunder adalah referensi pendukung dan pelengkap bagi sumber primer. Dalam penelitian ini sumber sekunder berupa buku-buku, berita dan jurnal artikel yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan.

3. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian analisis kepustakaan, metode yang digunakan untuk mengumpulkan data-data dalam penelitian berupa data kepustakaan yang sudah dipilih, dicari, disajikan, dan dianalisis. Sumber data penelitian ini mencari data-data kepustakaan yang substansinya membutuhkan tindakan untuk mengolah data secara filosofis dan teoritis. Studi pustaka disini merupakan studi pustaka tanpa disertai uji empirik. Sumber data yang dijadikan adalah data yang berbentuk kata yang membutuhkan pengolahan agar ringkas dan sistematis. Pengumpulan data-data yang digunakan dalam penelitian

ini ialah dengan mengumpulkan beberapa buku, artikel jurnal, dan artikel tentang permainan *Game Mobile Legends* dan Jual Beli secara *Online*. Yang kemudian dipilih, disajikan dan dianalisa supaya ringkas dan sistematis.

4. Analisis Data

Analisis yang digunakan dalam penulisan penelitian ini adalah analisis data kualitatif, sebagai upaya sederhana untuk mengolah data yang digunakan untuk penelitian pada gilirannya akan dikembangkan dan diolah ke dalam rangka kerja sederhana. Begitupun data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis untuk mendapatkan informasi, namun harus terlebih dahulu data tersebut diseleksi atas dasar reliabilitasnya.

Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data yang berupa analisis isi konten (*content analysis*), analisis isi merupakan analisis ilmiah tentang isi pesan suatu data.

Kemudian dalam cara pengambilan kesimpulan daripada data kualitatif itu, penyusunan menggunakan metode deduktif. Kemudian sebagai bahan analisis dan komparatif terhadap teori dan pengetahuan umum tentang *game Mobile Legends*, dan praktek transaksi jual beli *skin* dalam sebuah aplikasi *game* online jenis *Mobile Legends*.

5. Teknik Penulisan

Pada penulisan skripsi ini peneliti berpedoman pada:

- a. Buku pedoman bimbingan penulisan Skripsi Fakultas Syariah Universitas Islam Negri Sultan Maulana Hasanudin Banten tahun 2021.
- b. Penulisan Ayat-ayat Al-Qur'an penulis menggunakan Terbitan Qur'an Kemenag yang dikeluarkan oleh Departemen Agama Republik Indonesia.
- c. Penulisan teks Hadits dengan cara mengutip dari buku-buku hadits, dan apabila kemudian penulis merasa kesulitan mencari kitab hadits yang asli, maka penulis mengutip dari buku yang mengutip hadits

tersebut yang memiliki keterkaitan dengan yang dikaji oleh penulis.

I. Sistematika Pembahasan

Untuk memberikan gambaran secara garis besar tentang isi skripsi ini maka dikemukakan secara sistematis dari masing-masing bab sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan meliputi: latar belakang, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian terdahulu yang relevan, kerangka pemikiran, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II : Gambaran umum, meliputi: Pengertian dan sejarah tentang game, jenis-jenis game online, proses Pembelian skin dalam game Mobile Legends.

BAB III : Pembahasan umum, meliputi: pengertian jual beli, Rukun dan syarat jual beli, Macam-macam jual beli, dan Benda-benda yang boleh, tidak boleh diperjualbelikan.

BAB IV : Pembahasan meliputi: Analisis proses pelaksanaan jual beli skin dalam game Mobile Legends, Analisis hukum Islam terhadap jual beli skin pada game Mobile Legends.

BAB V : Penutup, yaitu meliputi: kesimpulan dari hasil penelitian, serta penulis juga memberikan saran terhadap permasalahan yang dikaji oleh penulis sehingga mendapat solusi dari permasalahan tersebut.

