

**TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP PEMBELIAN *TOP UP*
DIAMOND PADA *GAME ONLINE* MOBILE LEGENDS
PADA ANAK DI KELURAHAN REJOWINANGUN
KOTAGEDE YOGYAKARTA**



SKRIPSI

DISUSUN DAN DIAJUKAN KEPADA FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN
SYARAT MEMPEROLEH GELAR SARJANA STRATA SATU DALAM
ILMU HUKUM ISLAM

OLEH:
MUHAMMAD MUNDIR
15380031

PEMBIMBING
Dr. MOCHAMAD SODIK, S.Sos., M.Si.
(NIP: 19680416 199503 1 004)

**HUKUM EKONOMI SYARIAH
FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2022**

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 512840 Fax. (0274) 545614 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1364/Un.02/DS/PP.00.9/08/2022

Tugas Akhir dengan judul : TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP PEMBELIAN TOP UP DIAMAND PADA GAME ONLINE MOBILE LEGENDS PADA ANAK DI KELURAHAN REJOWINANGUN KOTAGEDE YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : MUHAMMAD MUNDIR
Nomor Induk Mahasiswa : 15380031
Telah diujikan pada : Senin, 15 Agustus 2022
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Mochamad Sodik, S.Sos., M.Si.
SIGNED

Valid ID: 630733a1b46ke



Penguji I

Dr. Gusnam Haris, S.Ag., M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 6305e4803c234



Penguji II

Farrah Syamala Rosyda, M.H.
SIGNED

Valid ID: 630732a73e533



Yogyakarta, 15 Agustus 2022
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Syariah dan Hukum
Prof. Dr. Drs. H. Makhras, S.H., M.Hum.
SIGNED

Valid ID: 6308736d7386e

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatu

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhamad Mundir
NIM : 15380031
Jurusan/Prodi : Hukum Ekonomi Syari'ah

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “ **Tinjauan Hukum Islam Terhadap Pembelian Top Up Diamond Pada Game Online Mobile Legends Pada Anak Di Kelurahan Rejowinangunkotagede Yogyakarta** ” adalah benar benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Wassalamu 'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 8 Agustus 2022
Penyusun



STATE ISLAMIC UNIVER
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

NOTA DINAS

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Syariah dan
Hukum
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh.

Setelah memberikan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap naskah skripsi yang berjudul **TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP PEMBELIAN TOP UP DIAMOND PADA GAME ONLINE MOBILE LEGENDS PADA ANAK DI KELURAHAN REJOWINANGUN KOTAGEDE YOGYAKARTA** yang ditulis oleh:

Nama : Muhammad Mundir

NIM : 15380031

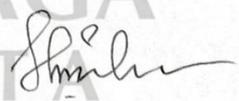
Prodi : Hukum Ekonomi Syariah

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk menempuh sidang munaqosyah.

Demikian, atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'ailakum warohmatullahi wabarokatuh.

Yogyakarta, 26 Agustus 2022
Dosen Pembimbing


Dr. MOCHAMAD SODIK, S.Sos., M.Si.
(NIP: 19680416 199503 1 004)

ABSTRAK

Skripsi ini merupakan hasil dari penelitian lapangan tentang Tinjauan Hukum Islam Terhadap Pembelian *Top Up Diamond* Pada *Game online Mobile Legends* Pada Anak Di Kelurahan Rejowinangun Kotagede Yogyakarta. Maraknya pembelian *top up Diamond* pada *game online Mobile Legends* di kelurahan Rejowinangun Yogyakarta menarik untuk dikaji. Latar belakang penelitian Ini Belum adanya hukum tertulis yang secara tegas melarang pembelian *Diamond* pada anak dengan nilai yang tinggi dan tidak ada batasan – batasan untuk mencegah maraknya pembelian *Diamond*.

Pokok masalah dalam skripsi ini berusaha menjawab pertanyaan bagaimana tinjauan hukum Islam tentang pembelian *top up Diamond* dan faktor-faktor penyebab maraknya tentang pembelian *top up Diamond* selanjutnya dalam penelitian ini penulis menggunakan teori hukum Islam, fiqh muamalat jual beli, dan sosiologi hukum Islam sebagai pendukung. Jenis penelitian yang digunakan penulis adalah jenis kualitatif yang bersifat membangun, mengembangkan, dan menemukan teori-teori sosial sebagai pendukung. Selanjutnya peneliti ini menggunakan penelitian hukum empiris metode penelitian yang meninjau fungsi dari suatu hukum atau aturan dalam hal penerapannya di ruang lingkup masyarakat. Metode penelitian ini disebut juga dengan penelitian hukum sosiologis, hal ini disebabkan metode dalam penelitian ini juga dilakukan penelitian berkaitan dengan orang dalam menjalani suatu hubungan dalam kehidupan yang berkaitan dengan orang lainnya atau masyarakat..

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa analisa hukum Islamnya akad jual beli top up *Diamond*, pandangan hukum islam, objek jual beli top up *Diamond* tidak sah apabila anak melakukan pembelian yang nilainya tinggi serta hendaknya atas seijin walinya . Selanjutnya faktor penyebab maraknya pembelian top up *Diamond* dikarenakan faktor belum adanya hukum tertulis yang tegas melarang, diikuti dengan penegak hukumnya juga, serta sarana fasilitas yang mendukung, faktor masyarakat dan kebudayaan (kebiasaan) masyarakat, tingginya minat game juga yang menjadi faktor faktor penyebab maraknya pembelian top up *Diamond* Dengan adanya muncul fenomena yang terjadi di masyarakat dibutuhkan peran masyarakat, orang tua, dan tenaga pendidik (sekolah).

Kata kunci : *Jual-beli, top up, Diamond*

MOTTO

Tidak ada yang tau

apa yang menunggu kita dalam hidup

Kita harus melakukan yang terbaik hingga akhir



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ilmiah ini kupersembahkan untuk

Kedua orang tuaku yang selalu mendoakan di setiap

sujudnya Kakak , adik ,keluarga dan orang-orang terdekat

yang selalu mendukung setiap langkahku

**Teman-teman semua yang selalu ikhlas dalam membantu di setiap
kesulitanku**

Semoga Allah SWT Selalu memberikan nikmat sehat dan

keberkahan untuk kita semua

aamiin

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Pedoman Transliterasi Arab Indonesia pada skripsi ini merujuk kepada, Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 158/1997 dan 0543b/U/1987.

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	bâ ^o	B	Be
ت	tâ ^o	T	Te
ث	śâ ^o	Ś	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ḥâ ^o	Ḥ	ḥa (dengan titik di bawah)
خ	khâ ^o	Kh	ka dan ha
د	Dâl	D	De
ذ	Ẓâl	Ẓ	ẓet (dengan titik di atas)
ر	râ ^o	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Şâd	Ş	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍâd	Ḍ	de (dengan titik di bawah)

ط	ṣâ"	Ṣ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓâ"	Ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	„ain	„	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	ge dan ha
ف	fâ"	F	Ef
ق	Qâf	Q	Qi
ك	Kâf	K	Ka
ل	Lâm	L	El
م	Mîm	M	Em
ن	Nûn	N	En
و	Wâwû	W	We
ه	hâ"	H	Ha
ء	Hamzah	"	Apostrof
ي	yâ"	Y	Ye

B. Konsonan Rangkap

Konsonan rangkap yang disebabkan oleh syaddah ditulis rangkap. contoh :

نَزَّلَ	Ditulis	Nazzala
بِهِنَّ	Ditulis	Bihinna

C. Ta' Marbutah diakhir Kata

1. Bila dimatikan ditulis h

حكمة	Ditulis	ikmah
علة	Ditulis	„illah

(ketentuan ini tidak diperlukan bagi kata-kata Arab yang sudah terserap dalam bahasa Indonesia, seperti salat, zakat dan sebagainya kecuali dikehendaki lafal lain).

2. Bila diikuti dengan kata sandang „al“ serta bacaan kedua itu terpisahh maka ditulis dengan h.

كرامة الأولياء	Ditulis	Karâmah al-aulyâ“
----------------	---------	-------------------

3. Bila ta“ marbutah hidup atau dengan harakat fathah, kasrah dan dammah ditulis tatau.

زكاة الفطر	Ditulis	Zakâh al-fîsri
------------	---------	----------------

D. Vokal Pendek

فعل	fathah	Ditulis ditulis	A fa“ala
ذکر	kasrah	Ditulis ditulis	I Žukira
يذهب	dammah	Ditulis ditulis	U Yažhab u

E. Vokal Panjang

1	Fathah + alif فلا	Ditulis ditulis	Â Falâ
2	Fathah + ya" mati	Ditulis	Â

	تنسى	ditulis	Tansâ
3	Kasrah + ya" mati تفصيل	Ditulis ditulis	Î Tafshîl
4	Dlammah + wawu mati أصول	Ditulis ditulis	Û Uşûl

F. Vokal Rangkap

1	Fathah + ya" mati الزحيلي	Ditulis ditulis	Ai az-zuhailî
2	Fatha + wawu mati الدولة	Ditulis ditulis	Au ad-daulah

G. Kata Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata Dipisahkan dengan Apostrof

أنتم	Ditulis	A"antum
أعدت	Ditulis	U"iddat
لئن شكرتم	Ditulis	La"in syakartum

H. Kata Sandang Alif dan Lam

4. Bila diikuti huruf qomariyyah ditulis dengan menggunakan huruf “l”

القرآن	Ditulis	Al-Qur“ân
القياس	Ditulis	Al-Qiyâs

5. Bila diikuti huruf Syamsiyyah ditulis dengan menggunakan huruf Syamsiyyah yang mengikutinya, dengan menghilangkan huruf l (el) nya.

السماء	Ditulis	As-Samâ“
الشمس	Ditulis	Asy-Syams

I. Penulisan Kata-kata dalam Rangkaian Kalimat

Ditulis menurut penulisnya

ذوي الفروض	Ditulis	Žawî al-Furûḍ
أهل السنة	Ditulis	Ahl as-Sunnah

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukursenantiasa penyusun panjatkan kehadiran Allah Swt. yang telah memberikan nikmat, rahmat, hidayah dan kekuatan kepada penyusun. Solawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad saw., beserta para sahabatnya yang telah membawa perubahan bagi peradaban dunia dengan lahirnya Islam.

Sebagai manusia biasa, tentunya penyusun tidak luput dari kesalahan dan kekurangan. Penyusun menyadari hal tersebut seraya memohon kepada Allah Swt., bahwa tiada daya dan upaya melainkan dengan pertolongan-Nya, terutama dalam penyusunan skripsi dengan judul: **“Tinjauan Sosiologi Hukum Islam Terhadap Pembelian *Top up Diamond* Pada *Game online Mobile Legends* Pada Anak Di Kelurahan Rejowinangun Kotagede Yogyakarta”** yang merupakan petunjuk dan pertolongan dari Allah Swt. yang diberikan kepada penyusun.

Skripsi ini dapat penyusun selesaikan berkat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu sangatlah wajar bila penyusun menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya dan mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya, khususnya kepada :

1. Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Drs. H. Makhrus, S.H., M.Hum. selaku Dekan Fakultas Syari'ah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

3. Bapak Dr. Gusnam haris, S.Ag., M.Ag. selaku Ketua Jurusan Hukum Ekonomi Syari'ah (Muamalah) Fakultas Syarai'ah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Bapak A Hashfi Luthfi, M.H. selaku Sekretaris Jurusan Hukum Ekonomi Syari'ah (Muamalah) Fakultas Syari'ah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Bapak Dr. Mochamad Sodik, S.sos., M.Si. selaku Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktunya demi membimbing penyusun dalam penulisan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen Fakultas Syari'ah dan Hukum, terutama Jurusan Hukum Ekonomi Syar'iah yang telah memberikan bekal ilmu. Tidak lupa pula kepada Ibu Tris selaku TU Jurusan Hukum Ekonomi Syari'ah yang dengan penuh kesabaran membantu penyusun dalam mengurus administrasi akademik.
7. Ibu dan Bapak serta kakaku tercinta yang senantiasa berusaha dan berdo'a serta mendidik penyusun dengan penuh tanggung jawab dan selalu memberikan bantuan baik moril maupun materil. Semoga ilmu yang penyusun peroleh dapat menjadi bekal untuk membalas budi dan pengorbanan yang telah mereka berikan.
8. Rekan mahasiswa Fakultas Syari'ah dan Hukum pada Program Studi Hukum Ekonomi Syari'ah angkatan 2015 :Agus Sujoko, Abdul Muis, Arief Kurniawan dan semua teman-teman Jurusan Hukum Ekonomi Syari'ah yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

9. Teman-teman seperjuangan FPI (Fron Pencari Ilmu): Minhajul Falah, Allan Tri Wasesa, Ainul Yaqin, Muhammad Syihabuddin, Choirul Umam Syah, Chadiq Sirod, Ali Udin, Muhammad Ilham Akbar, yang telah memberikan motivasi serta dukungan selama ini.
10. Serta teman-teman KKN angkatan 99 kelompok 228 Dusun Candi, Gedangsari, Gunung Kidul.
11. Rekan kerja Sego Njamur dan Roti John Oldey.

Semoga semua yang telah mereka berikan baik berupa bimbingan dan bantuan maupun pengorbanan dalam rangka penyusunan skripsi ini mendapat imbalan yang berlipat ganda dari Allah Swt., amin ya rabbal 'alamin.

Akhirnya penyusun menyadari bahwa skripsi ini tidak luput dari kekurangan dan kelemahan. Oleh karenanya sumbangsih dan pemikiran, kritik dan saran yang konstruktif dari semua pihak sangat penyusun harapkan untuk perbaikan pada kajian-kajian dengan tema yang sama pada masa yang akan datang.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iv
ABSTRAK	v
MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	xiii
DAFTAR ISI	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	6
D. Telaah Pustaka	7
E. Kerangka Teoritik.....	14
1. Fiqh Muamalat Jual Beli	14
2. Sosiologi Hukum Islam.....	15
F. Metode Penelitian.....	19
G. Sistematika Pembahasan.....	23
BAB V PENUTUP.....	87
A. Kesimpulan.....	87
B. Saran- Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA.....	91
DAFTAR LAMPIRAN TERJEMAHAN	95

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Semua sisi kehidupan manusia telah mendapatkan pengaturan menurut hukum Allah, sehingga tepat jika dikatakan bahwa Islam bersifat universal dalam hal hukum-hukumnya. Abdullah Halim Barkatullah dan Teguh Prasetyo dalam bukunya yang disadur oleh Amir Syarifuddin memberikan penjelasan tentang hukum yang dihubungkan dengan Islam, maka hukum Islam berarti seperangkat peraturan berdasarkan wahyu Allah dan sunnah Rasul tentang tingkah laku manusia mukallaf yang diakui dan diyakini berlaku dan mengikat untuk semua umat Islam. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa hukum Islam adalah hukum yang berdasarkan wahyu Allah. Sehingga hukum Islam menurut *ta'rif* ini mencakup hukum syari'ah dan hukum fiqh, karena arti syara' dan fiqh terkandung di dalamnya.¹

Secara etimologis fiqh artinya al-fahmu (mengerti) benar-benar mengacu pada pemahaman alam tentang hukum suriah amaliya menggali dari argumentasi penjelas. "menurut Ibnu Subhi mengikuti dari belakang, Satria Efendi M. Zein, fiqh adalah ilmu tentang hukum suriah terkait dengan perbuatan berdebat satu per satu. Hal yang menarik untuk dipelajari adalah menurut Imam Haramain, hukum syariah adalah pemahaman tentang hukum suriah melalui ijtihad. Namun

¹Aris Magfiroh, *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Bisnis Waralaba Tahu Q Krispy di Kabupaten Madiun*, skripsi (Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2018).

demikian, pandangan Al-Amidi bahwa yang dimaksud dengan fiqh adalah ilmu hasil kajian penalaran (*nadzar dan istidhah*).²

Dalam perkembangannya kemudian banyak ulama yang membagi beberapa bidang, salah satunya adalah muamalah fiqh. Kata muamalah berasal dari bahasa arab secara etimologis, kata ini sama dengan mufa'alah (saling berbuat). Kata ini menggambarkan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang satu orang atau beberapa orang memenuhi kebutuhan satu sama lain. Atau muamalah, syara hukum yang berkaitan dengan urusan dunia menopang kehidupan seseorang, seperti jual beli. Menurut a. Warson munawwir, secara *etimologis* muamalah adalah perlakuan hubungan kepentingan seperti jual beli, sewa-menyewa, dan sebagainya. Dalam arti lain, kata "muamalah" adalah peraturan yang mengatur hubungan seseorang dengan orang lain dalam hal tukar-menukar harta (termasuk jual beli).³

Ruang lingkup *fiqh* muamalah terbagi menjadi dua, yaitu ruang lingkup muamalah yang bersifat *adabiyah* adalah *ijab* dan *qabul*, saling meridhoi, tidak ada keterpaksaan dari salah satu pihak, hak dan kewajiban, kejujuran pedagang, penipuan, pemalsuan, penimbunan dan segala sesuatu yang terdapat kaitannya dengan pendistribusian harta dalam hidup bermasyarakat.⁴ ruang lingkup pembahasan muamalah *maḍiyah* adalah masalah jual beli (*al-bai' wa al-ijarah*), gadai (*al-rahn*), jaminan dan tanggungan (*kafālah dan dhaman*), perseroan atau

² Mardani, *Fiqh Ekonomi syariah* : Fiqh Muamalah (Jakarta: Kencana pramedia grub, 2013), 4.

³ Ibid 6.

⁴ Qomarul Huda, *Fiqh Mu'amalah* (Yogyakarta: Teras, 2011), 7.

perkongsian (*al-ṣyirkah*), perseroan harta dan tenaga (*al-mudhārabah*), sewa-menyewa (*al-ija'rah*), pemberian hak guna pakai (*al-ariyah*), barang titipan (*al-waḍiah*), barang temuan (*al-luqathah*), garapan tanah (*al-muzara'ah*), sewa menyewa tanah (*al-mukhābarah*), upah (*ujrah al-'amal*), gugatan (*ṣyufah*), sayembara (*al-ji'alah*), pembagian kekayaan bersama (*al-qismah*), pemberian (*al-hibbah*), pembebasan (*al-ibra'*), damai (*as-sulhu*), dan ditambah dengan permasalahan kontemporer (*al-mu'asirah*) seperti masalah bunga bank, asuransi, kredit, dan lain-lain.⁵

Salah satu praktik dalam bermuamalah yaitu dengan jual beli. Pada umumnya, orang memerlukan benda yang ada pada orang lain (pemilikinya) dapat dimiliki dengan mudah, tetapi pemiliknya kadang-kadang tidak mau memberikannya. Adanya syariat jual beli menjadi *wasilah* (jalan) untuk mendapatkan keinginan tersebut, tanpa berbuat salah. Jual beli menurut bahasa artinya menukar kepemilikan barang dengan barang atau saling tukar menukar.⁶

Perkembangan teknologi di era modern ini sangatlah pesat, terbukti dengan adanya alat-alat teknologi yang diciptakan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Salah satu kebutuhan teknologi yang paling disukai yaitu kebutuhan dalam bidang hiburan seperti adanya *game online* yang sekarang merajalela di seluruh kalangan masyarakat. Entah dari kalangan tua atau muda dan kalangan laki-laki atau perempuan semua sama tanpa terkecuali.

Menurut ho dan wu (2012), *game online* umumnya dimainkan oleh

⁵ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2002), 5.

⁶ Sohari Sahri, *Fiqh Muamalah* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), 66.

pengguna di tempat yang berbeda. Mereka berbagai informasi di dunia virtual dengan koneksi internet. Dengan kata lain, *game online* adalah permainan komputer dimana pemain melakukan interaksi dengan menggunakan koneksi internet. Selanjutnya, perkembangan teknologi akhirnya mengantarkan *game online* menggunakan jaringan yang lebih luas lagi seperti *www* atau *world wide web* atau yang dikenal dengan internet sehingga terdapat dalam jumlah yang banyak (multiplayer) dalam sebuah game online. Dalam dekade terakhir, *game online* telah berkembang dengan pesat karena kemajuan komputerisasi dan penetrasi yang luar biasa dari kecepatan internet yang tinggi (wu dan liu, 2007).⁷

Tidak halnya di luar negeri saja perkembangan game di Indonesia saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal ini ikut dipengaruhi pula oleh kemajuan teknologi komunikasi yang mengakibatkan perkembangan signifikan dalam dunia game, contohnya adalah seperti *game online* yang sedang menjamur seperti sekarang ini. Kata “game” tidak terlepas dari artian permainan. Game atau yang sering kita sebut dengan istilah tradisionalnya “permainan” sudah dikenal semenjak usia balita sampai sekarang. Seiring berkembangnya arus teknologi, terutama dalam bidang informasi dan komunikasi mengakibatkan jenis permainan yang ada semakin berevolusi. Puncaknya, saat dapat dilihat telah berkembang berbagai permainan yang telah menggunakan alat-alat elektronik seperti *game boy*, *playstation*, *game house* di komputer, bahkan game yang terdapat di dalam alat komunikasi (*gadget*) seperti *handphone*.⁸

⁷ *Ibid.*

⁸ www.d-net.com. Game Online, Lifestyle Baru di Dunia Maya. Dari berbagai sumber, tanggal akses: 9-10-2009.

Pada kasus yang terjadi pada warga Kediri yang mendapati tagihan pembayaran *game online* hingga lebih dari Rp 11 juta. Tagihan tersebut ternyata dari permainan *game online* yang sering dimainkan anaknya yang masih berusia 12 tahun, dan masih duduk di bangku 6 sd. *Minecraft*, *free fire*, dan *mobile legend*. Setelah ditelusuri lebih lanjut ternyata pembelian *Diamond* dalam ketiga *game online* yang dilakukan oleh anaknya yang menambahkan *email* dan nomor telepon bapaknya untuk tagihan pembelian *diamond*, tanpa sepengetahuan orang tuanya. Tagihan-tagihannya itu atas transaksi berbagai macam pembelian total *game online* yang harganya bervariasi. Nilai pembelian itu ada yang Rp. 15.000 – Rp. 1.499.000.⁹

Di Indonesia yang mayoritas masyarakatnya beragama Islam, penjualan *top up game* yang juga dilakukan secara online maupun offline tersebut menimbulkan persoalan di kalangan umat Islam di antaranya tidak adanya kepastian hukum Islam yang mengatur jual beli *top up game online*, dan halal atau tidaknya ini membuat masyarakat mengalami keraguan untuk melakukan akad jual beli apalagi yang melakukan transaksi jual beli ini masih anak di bawah umur.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dan membahas lebih lanjut dengan mengangkat judul **“Tinjauan Hukum Islam Terhadap Pembelian *Top up Diamond* pada *Game online Mobile Legends* pada Anak Di Kelurahan Rejowinangun Kotagede Yogyakarta”**.

⁹ “Kronologi ibu di Kediri yang dapat tagihan Rp. 11 juta” <https://regional.kompas.com/read/2019/04/10/13293391.htm>, akses tanggal 5 Oktober 2019.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, maka penulis jadikan bahan pertimbangan untuk merumuskan masalah dalam penelitian ini. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis praktik *top up Diamond* ditinjau dari hukum Islam?
2. Mengapa praktik *top up Diamond* game pada anak masih marak di Yogyakarta?
3. Bagaimana peran masyarakat dalam menangani maraknya *top up Diamond* game pada anak di Yogyakarta?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian
 - a. Untuk menjelaskan faktor apa saja yang menjadi penyebab masih maraknya *top up Diamond* game pada anak di Yogyakarta.
 - b. Untuk menjelaskan sejauh mana peran masyarakat Yogyakarta dalam menangani kasus praktik *top up Diamond* game pada anak di Yogyakarta.
 - c. Untuk menjelaskan bagaimana praktik *top up Diamond* game pada anak ditinjau dari segi sosiologi hukum Islam.
2. Kegunaan penelitian
 - a. Secara Praktis, penelitian ini diharapkan menambah kesadaran bagi masyarakat terutama orang tua mengenai praktik *top up Diamond* game pada anak di Yogyakarta.

- b. Secara Teoritis, sebagai sumbangan ilmu pengetahuan hukum, khususnya hukum Islam terutama yang berkaitan dengan *top up Diamond* game pada anak.

D. Telaah Pustaka

Permasalahan jual beli sampai sekarang ini sudah banyak yang mengkaji dalam berbagai bentuk penelitian dan karya ilmiah, selain itu buku-buku yang mengupas mengenai jual beli sudah banyak diterbitkan, akan tetapi penulis belum pernah menemukan praktik *top up Diamond* game pada anak di Yogyakarta. Namun ada beberapa karya ilmiah yang membahas tentang *top up Diamond* game yang dapat digunakan sebagai telaah dalam penulisan skripsi ini.

Karya ilmiah yang berjudul “Jual Beli Item dalam *Game online* Rohan oleh Anak Dihubungkan dengan Pasal 1320 KUH Perdata dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Traksaksi Elektronik”. Disusun oleh Wahyi Brilianti Pamungkas tahun 2012, berisi tentang jual beli item *game online* Rohan yang dilakukan melalui www.pasaritem.com yang berperan sebagai media pelaksanaan jual beli. Berdasarkan Pasal 21 butir (1) Undang-undang Informasi dan Transaksi elektronik, status jual beli yang dilakukan oleh anak adalah sah apabila terjadi wanprestasi serta dapat meminta penggantian kerugian berupa penggantian biaya berdasarkan Pasal 38 butir (1) dan Pasal 39 (1) jo Pasal 1267 KUH Perdata.¹⁰

Karya ilmiah yang berjudul “Pengaruh Persepsi Nilai pada Intensi

¹⁰ Wahyi Brilianti Pamungkas, Jual beli item dalam *game online* rohan oleh anak dihubungkan dengan pasal 1320 KUHPerdata dan Undang-Undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan traksaksi elektronik, skripsi yang di terbitkan oleh Fakultas Syari’ah dan Hukum UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2012.

Pembelian Produk Virtual yang Dimediasi oleh Kepuasan”. Disusun oleh Hetty Karunia Tunjungsari dan Dennis Lunardy tahun 2016, berisi tentang intensi pembelian produk virtual yang ditawarkan pada pemain online game selama periode bermain berlangsung. Kepuasan terhadap game diduga menjadi variabel mediasi dalam pengaruh persepsi nilai terhadap intensi pembelian. Online game yang dimainkan oleh responden dalam penelitian ini adalah tipe *MMORPG* (*Massively Multiplayer Online Role Playing Games*) dan *MMOBA* (*Massively Multiplayer Online Battle Arena*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa baik pada kelompok MMORPG maupun kelompok MMOBA, terdapat mediasi kepuasan terhadap online game dalam pengaruh persepsi nilai pada intensi pembelian produk virtual. Penelitian ini memperluas kajian literatur perilaku konsumen, khususnya terkait dengan persepsi nilai, kepuasan dan intensi pembelian konsumen online game. Implikasi praktis dari penelitian ini dapat digunakan khususnya oleh pengembang online game, di mana kepuasan terhadap game yang dimainkan merupakan salah satu penentu pemain dalam melakukan pembelian produk virtual selama permainan berlangsung.¹¹

Karya ilmiah yang berjudul “Kajian Teori Nilai Konsumsi terhadap Pembelian Barang Virtual pada *Game online Moba* *The Study of Theory of Consumer Value to Wards The Purchase of Virtual Goods in Online Games Moba*”. Karya ilmiah yang disusun oleh Akbar Nugroho Wijaya dan Dini Turipanam Alamanda tahun 2016, berisi tentang menganalisa motif pemain

¹¹ Hetty Karunia T. Dan Dennis Lunardy, “Pengaruh Nilai Pada Intensi Pembelian Produk Virtual Yang Dimediasi Oleh Kepuasan, ” *Jurnal Ilmiah Manajemen*, Volume VI, No. 2 (Juni 2016), hlm. 261.

melakukan pembelian virtual *goods* pada permainan *game online* F2P MOBA. Penelitian didasarkan pada variasi nilai konsumsi berupa *satisfaction, character identification, functional value, social value, emotional value (character competency value, price utility, functional utility, playfulness, aesthetics, social self image, social relationship)*. Penelitian ini menunjukkan bahwa, pemain *game online* memiliki dorongan yang tinggi pada saat melakukan pembelian *virtual goods*. Mereka mengetahui bahwa karakter dalam permainan *game online* memiliki bentuk/*style* yang kurang sesuai dengan keinginan mereka, sehingga mereka melakukan pembelian guna meningkatkan status karakter mereka dalam permainan *game online*. Pemain *game online* juga melewati berbagai proses pembelian seperti, pengenalan kebutuhan, mencari informasi, evaluasi alternatif, dan mengalami disonansi kognitif setelah melakukan pembelian *virtual goods*.¹²

Karya ilmiah yang berjudul “analisis hukum jual-beli *virtual property* pada permainan *dota2* yang diselenggarakan oleh *valve* melalui *steam community market*”. Karya ilmiah ini disusun oleh Muhammad Iqbal tahun 2015 berisi tentang analisis hukum jual beli *virtual property* yang diselenggarakan oleh *valve* yang membuat aplikasi *Steam* yang mana di dalam *steam* tersebut terdapat *Steam Community*. Penelitian ini akan melakukan telaah terhadap jual beli terhadap benda virtual yang dilakukan di dalam *Steam Community Market* tersebut khususnya perlindungan hukum terhadap para pihak baik penjual maupun pembeli apabila dalam transaksi jual beli pada tersebut terdapat kesalahan yang disebabkan

¹² Akbar Nugroho Wijaya dan Dini Turipanam Alamanda, “Kajian Teori Nilai Konsumsi Terhadap Pembelian Barang Virtual Pada *Game online* Moba The Study of Theory of Consumer Value to Wards The Purchase of Virtual Goods in Online Games Moba” e-Proceeding of Management : Vol. 3, No. 1 (April 2016), hlm. 165.

oleh penyedia jasa permainan online.¹³

Karya ilmiah yang berjudul “Analisa Hukum Terhadap Transaksi atas Kebendaan Virtual pada Penyelenggaraan Permainan Online”. Karya ilmiah yang disusun oleh Mahendra Adhi Purwanta tahun 2012, berisi tentang ketentuan hukum yang mengatur mengenai *virtual property* dan peralihan atas *virtual property* yang terjadi berdasarkan transaksi di antara para pemain. Metode penelitian tesis ini adalah yuridis normatif. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa ketentuan hukum yang mengatur mengenai virtual property dapat ditemukan di tiga aturan hukum, yaitu hukum hak cipta, hukum benda, dan hukum perikatan. Peralihan virtual property sebagai akibat dari transaksi atas pemain sifatnya adalah sah dan *enforcable*, namun hanya di antara pemain saja, namun tidak *enforcable* jika terkait dengan penyedia jasa permainan online.¹⁴

Karya ilmiah yang berjudul “Jual Beli *Account Game online Clash of Clash* dalam Perspektif Hukum Islam”. Karya ilmiah ini disusun oleh Muh. Fauzan Arifuddien Al-Awwaly tahun 2017, berisi tentang mengetahui proses transaksi penjualan dan pembelian akun online game Clash of clans dan untuk mengetahui penerapan proses penjualan dan pembelian akun *online game Clash of Clans* berdasarkan perspektif Islam. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data adalah dengan menggunakan observasi,

¹³ Muhammad Iqbal, Analisis Hukum Jual-Beli Virtual Property Pada Permainan Dota2 Yang Diselenggarakan Oleh Valve Melalui Steam Community Marke, skripsi yang diterbitkan oleh Fakultas Hukum Universitas Indonesia, 2015

¹⁴ Mahendra Adhi Purwanta, Analisa Hukum Terhadap Transaksi Atas kebendaan Virtual Pada Penyelenggaraan Permainan Online, tesis yang di terbitkan oleh Fakultas Hukum Universitas Indonesia, 2012.

wawancara dan dokumentasi. Peneliti mengamati penerapan penjualan dan pembelian akun online game *Clash of clans* dari awal hingga akhir. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses transaksi jual beli *online game account of Clash of Clans* berdasarkan kesepakatan antara pembeli dan penjual. Kesepakatan itu dicapai melalui media sosial seperti *BBM, Facebook, Line* dan *Whatsapp*. Menurut perspektif Islam, proses penjualan dan pembelian akun *online game Clash of Clans* berlaku berdasarkan pilar dan bagian penjualan dan pembelian. Seluruh pilar dan *shart* dilengkapi oleh pembeli dan penjual akun onlinegame *Clash of clans*. Selain itu, bagian dari kontrak salam juga berlaku, karena transfer akun dilakukan setelah pembayaran selesai.¹⁵

Karya ilmiah yang berjudul “Penaruh Nilai Komsumsi Terhadap Niat Beli Virtual Item Kustomisasi Hero (Studi Pada Pemain Defence Of The Ancient 2)”. Karya ilmiah yang disusun oleh Kornelius Wahyu Febrianto dan Yessy Artanti tahun 2019, berisi tentang pembuktian bahwa terdapat pengaruh dari nilai emosional terhadap niat beli virtual item kustomisasi hero, tidak terdapat pengaruh dari nilai fungsional terhadap niat beli virtual item kustomisasi hero, dan terdapat pengaruh dari nilai sosial terhadap niat beli virtual item kustomisasi hero. Selanjutnya peneliti menggunakan variabel lain di antaranya kepuasan dalam bermain game, kepercayaan, dan kelompok referensi. Kelemahan penelitian ini adalah hanya mengambil sampel dari anggota komunitas online. Sehingga responden dari penelitian ini sudah menyukai game yang diteliti dan menyebabkan respon yang positif. Ketika proses penyebaran angket, terdapat

¹⁵ Muh. Fauzan Arifuddien Al-Awwaly, “Jual Beli Account *Game online Clash Of Clash* Dalam Perspektif Hukum Islam”, skripsi yang di terbitkan oleh fakultas Syari’ah IAIN Surakarta, 2017.

beberapa responden yang tidak sesuai dengan kriteria.¹⁶

Karya ilmiah yang berjudul “ Analisis Jual Beli Aku *Game online* Clash Of Clans Dalam Perspektif Hukum Islam Dan Hukum Positif”. Karya ilmiah yang disusun oleh Mela Melani tahun 2017, berisi tentang mengetahui akad jual beli dan mekanisme transaksi jual beli akun *game online* clash of clans serta untuk mengetahui pandangan Hukum Islam dan Hukum Positif mengenai jual beli akun *game online* clash of clans. Jenis penelitiannya menggunakan penelitian lapangan (*field research*). Hasil penelitian diperoleh bahwa mekanisme transaksi jual beli telah sesuai dengan prinsip-prinsip jual beli dalam Hukum Islam sedangkan menurut Hukum Positif diperbolehkan apabila bila tidak ada unsur penipuan dan dapat merugikan pembeli.¹⁷

Karya ilmiah yang berjudul “Analisa Hukum Islam Tentang Jual Beli Gold Pada *Game online* Jenis World Of Warcraft (WOW)”. Karya ilmiah yang disusun oleh Yasinta Devi tahun 2010, berisi tentang pembahasan tentang transaksi *e-commerce* melalui internet menurut Islam tidak bertentangan karena terdapat prinsip-prinsip yang ada dalam pandangan Islam sendiri, proses jual beli gold dalam *game online* dilakukan dengan cara jual beli online dengan menggunakan bank online, Analisa hukum Islam tentang jual beli Gold *game online* jenis WOW ini dinyatakan tidak sah menurut hukum Islam karena keabsahan itu rusak akibat

¹⁶ Kornelius Wahyu Febrianto dan Yessy Artanti, “Pengaruh Nilai Konsumen Terhadap Niat Beli Virtual Kustomisasi Hero (Studi pada Pemain Defece of The Ancient 2), ” Jurnal Ilmu Manajemen, Volume 7, No. 2 – Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya (2019), hlm. 476.

¹⁷ Mela Melani, “Analisis Jual Beli Aku *Game online* Clash Of Clans Dalam Perspektif Hukum Islam Dan Hukum Positif”, skripsi yang diterbitkan oleh fakultas Syari’ah dan Hukum UIN Raden Intan Lampung, 2017.

barang yang diperjual belikan bukan barang yang diperbolehkan menurut hukum Islam.¹⁸

Karya ilmiah yang berjudul “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Chip Virtual Poker Online Dalam Facebook”. Karya ilmiah yang disusun oleh Ahmad Syarifuddin tahun 2011, berisi tentang praktek jual beli chip virtual poker online dalam facebook penelitian ini yang diteliti adalah permainan zynga menggunakan kartu. Bila menang akan mendapatkan sejumlah uang yang dikomulasikan dalam bentuk chip virtual artinya uang fiktif. Permasalahan dari karya ilmiah ini adalah dalam praktek jual beli dengan menggunakan mata uang tunai (asli). Penjualan chipnya sendiri ada berbagai macam-macam patokan harga tergantung siapa yang menjualnya. Oleh karena itu batasan masalah ini melingkupi pandangan hukum Islam dan fiqh muamalat terhadap jenis jual beli chip ini, apakah tergolong unsur judi atau tidak walaupun dalam permainannya hanya fiktif/uang virtual.¹⁹

Karya ilmiah yang berjudul “Transaksi *Game online* Ditinjau dari Perspektif Hukum Islam”. Karya ilmiah yang disusun oleh M. Khoirul Basyir tahun 2011, berisi tentang transaksi *game online* dengan membeli barang-barang yang dijual dalam game seperti senjata, baju, aksesoris, dll. Karena sering maraknya gamers tidak menutup kemungkinan setiap gamers pasti pernah

¹⁸ Yasinta Devi, “Analisa Hukum Islam Tentang Jual Beli Gold pada *Game online* Jenis World Of Craft (WOW)”, skripsi yang diterbitkan fakultas Syari’ah dan Hukum UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2010.

¹⁹Ahmad Syarifuddin, “Tinjaun Hukum Islam Terhadap Jual Beli *CHIP Virtual Poker* Online Dalam Facebook”, skripsi yang diterbitkan fakultas Syari’ah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2010.

membeli atau menjual barang-barang tersebut. Hal ini menjadi masalah karena user *game online* tidak hanya remaja akan tetapi juga anak-anak. Dalam hukum Islam tersebut tidak syah karena unsur barang yang dijual belikan tidak ada nilai manfaat hanya karena kepuasan dalam batin gamers saja.²⁰

E. Kerangka Teoritik

Untuk menjawab semua permasalahan pada skripsi ini maka dibutuhkan kerangka berpikir atau teori agar memudahkan dalam melakukan pendekatan terhadap obyek permasalahan. Maka dari itu penulis menggunakan beberapa teori di antaranya:

1. Fiqh Muamalat Jual Beli

a. Pengertian Jual Beli

Jual beli adalah pertukaran harta atas dasar saling merelakan atau memindahkan hak milik dengan ganti yang dapat dibenarkan. Jual beli sah atau sah adalah jual beli yang memenuhi ketentuan syariat. Hukumnya, sesuatu yang diperjualbelikan menjadi hak milik yang melakukan akad.²¹ Dalam definisi di atas terdapat kata “harta”, “milik”, “dengan”, “ganti” dan “dapat dibenarkan” (*al-ma'dzun fih*). Yang dimaksud harta dalam definisi di atas yaitu segala yang dimiliki dan bermanfaat, maka dikecualikan yang bukan milik dan tidak bermanfaat, yang dimaksud milik agar dapat di bedakan dengan yang bukan

²⁰ M. Khoirul Basyir, “Transaksi *Game online* Ditinjau dari Prespektif Hukum Islam”, skripsi yang diterbitkan fakultas Syari’ah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2011.

²¹ Ghufron A. Mas’adi, *Fiqh Muamalah Kontekstual*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2002), hlm. 120.

milik, yang dimaksud dengan ganti agar dapat dibedakan dengan hibah (pemberian), sedangkan yang dimaksud dapat dibenarkan (*al-mad'dzun fih*) agar dapat dibedakan dengan jual beli yang terlarang²².

b. Rukun dan Syarat Jual Beli

Jual beli mengandung hal-hal:²³

- 1) Jual beli dilakukan oleh dua orang (dua pihak) yang saling melakukan tukar menukar.
- 2) Tukar menukar tersebut atas suatu barang atau sesuatu yang dihukumi seperti barang, yakni kemanfaatan dari kedua belah pihak.
- 3) Ada *shighat* (lafal *ijab* dan *qobul*).
- 4) Ada nilai tukar pengganti barang.

2. Sosiologi Hukum Islam

Dalam jual beli, kemaslahatan perlu dijadikan bahan pemikiran karena apapun tindakannya harus memberikan manfaat dan harus menghasilkan maslahat. Untuk mencapai maslahat tentunya dalam setiap praktik jual beli harus memenuhi syarat dan rukun serta dilakukan atas dasar suka rela dengan beri'tikad baik. Sehingga dari situ tercipta sistem perekonomian yang sehat dalam masyarakat.

Sosiologi hukum menurut Soerjono Soekanto adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan yang secara analitis dan empiris mempelajari hubungan timbal balik antar hukum dengan gejala-gejala sosial lainnya. Maksudnya sejauh mana hukum itu mempengaruhi tingkah laku sosial dan pengaruh

²² Abdul Rahman Ghazaly, dkk, Fiqh Muamalat, (Jakarta: Kencana, 2010) hlm. 71

²³ Waluyo, Fiqh Muamalat, (Yogyakarta: Gerbang Media Aksara, 2014), hlm. 5.

tingkah laku sosial terhadap pembentukan hukum.²⁴

Studi Islam dengan pendekatan sosiologi tentu saja adalah bagian dari timbal balik dari sosiologi agama. Dalam sosiologi agama klasik tema pusatnya adalah hubungan timbal balik antara agama dan masyarakat, bagaimana agama mempengaruhi masyarakat dan sebaliknya sebagaimana perkembangan masyarakat mempengaruhi pemikiran dan pemahaman keagamaan.²⁵

Sedangkan dalam sosiologi agama modern, tema pusatnya hanya satu arah yakni bagaimana agama mempengaruhi masyarakat. Tetapi studi Islam dengan pendekatan sosiologi, nampaknya lebih luas dari konsep sosiologi agama modern dan lebih dekat dengan konsep sosiologi agama klasik, yaitu mempelajari hubungan timbal balik antara agama dan masyarakat.²⁶

Apabila pendekatan di atas diterapkan dalam kajian hukum Islam, maka tinjauan hukum Islam secara sosiologis dapat dilihat pada pengaruh hukum Islam pada perubahan masyarakat muslim dan sebaliknya pengaruh masyarakat muslim terhadap perkembangan hukum Islam.²⁷

Terdapat beberapa tema dalam studi Islam dengan pendekatan

²⁴ Soerjono Soekanto, *Mengenal Sosiologi Hukum*, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 1989), hlm. 11.

²⁵ M. Atho Mudzhar, *Studi Hukum Islam dengan Pendekatan Sosiologi*, (IAIN: 1999), hlm. 6.

²⁶ *Ibid.*,

²⁷ Sudirman Tebba, *Sosiologi Hukum Islam*, (Yogyakarta: UII Press, 2003), hlm. 1.

sosiologi, di antaranya yaitu:²⁸

- a. Studi tentang pengaruh agama terhadap masyarakat atau lebih tepatnya pengaruh agama terhadap perubahan masyarakat.
- b. Studi tentang pengaruh struktur dan perubahan masyarakat terhadap pemahaman ajaran agama atau konsep keagamaan.
- c. Studi tentang tingkat beragama masyarakat.
- d. Studi pola interaksi sosial masyarakat muslim.
- e. Studi gerakan masyarakat yang membawa faham yang dapat melemahkan atau menunjang kehidupan beragama.

Meurut Satjipto Raharjo, hukum adalah untuk manusia, sedang pada ilmu hukum praktis manusia adalah lebih untuk hukum dan logika hukum. Di sinilah letak pencerahan oleh ilmu hukum *progresif*. Oleh karena ilmu hukum *progresif* lebih mengutamakan manusia, maka ilmu hukum *progresif* tidak bersikap submitif atau tunduk begitu saja terhadap hukum yang ada melainkan bersikap kritis.²⁹

Secara lebih sederhana beliau mengatakan bahwa hukum progresif adalah hukum yang melakukan pembebasan, baik dalam cara berpikir maupun bertindak dalam hukum, sehingga mampu membiarkan hukum itu mengalir saja untuk menuntaskan tugasnya mengabdikan kepada manusia dan kemanusiaan. Jadi tidak ada rekayasa atau keberpihakan dalam menegakkan hukum. Sebab menurutnya,

²⁸ M. Amin Abdullah dkk, *Rekonstruksi Metodologi Ilmu-Ilmu KeIslaman*, (Yogyakarta:SUKA-Press, 2003), hlm. 175.

²⁹ Satjipto Raharjo, *Hukum Progresif Sebagai Dasar Pengembangan Ilmu Hukum*, (Semarang: Kerjasama Pustaka Pelajar IAIN Walisongo, 2006), hlm. 17.

hukum bertujuan untuk menciptakan keadilan dan kesejahteraan bagi semua rakyat.³⁰

Hukum progresif bermakna hukum yang peduli terhadap kemanusiaan sehingga bukan sebatas dogmatis belaka. Dalam proses penegakkan hukum dalam permasalahan penulis mengenai praktik jual beli *Diamond* ini, diharapkan mampu menjamin terlaksananya kejelasan hukum serta terciptanya tatanan hukum yang baik di masa mendatang. Hukum akan memberkan rasa keamanan bagi setiap pemain dalam menjalankan kewajiban dan mendapatkan haknya masing-masing.

Ketika kita ingin mengetahui sejauh mana efektivitas dari hukum, maka kita pertama-tama harus dapat mengukur sejauh mana hukum itu ditaati oleh sebagian target yang menjadi sasaran ketaatannya, kita akan mengatakan bahwa aturan hukum yang bersangkutan adalah efektif. Namun demikian, sekalipun dikatakan aturan yang ditaati itu efektif, tetapi kita tetap masih dapat mempertanyakannya lebih jauh derajat efektivitasnya karena seseorang menaati atau tidak suatu aturan hukum tergantung pada kepentingannya.³¹

Pada umumnya, faktor yang banyak mempengaruhi efektivitas suatu perundang-undangan adalah profesional dan optimal pelaksanaan peran, wewenang dan fungsi dari para penegak hukum, baik di dalam penjelasan tugas yang dibebankan terhadap diri mereka maupun dalam penegakan perundang-undangan tersebut.

³⁰ Satjipto Raharjo, *Ilmu Hukum; Pencarian, Pembebasan dan Pencerahan* (Surakarta: Muhammadiyah Press University, 20014), hlm. 17.

³¹ Ahmad Ali, *Menguak Teori Hukum dan Teori Peradilan Termasuk Interpretasi Undang-Undang*, (Jakarta: Kencana,2009), hlm. 375.

F. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penyusun menggunakan metode penelitian sebagai berikut:

1. Jenis Penelitian

Dalam penelitian karya ilmiah ini berdasarkan dari sumber data yang telah didapatkan penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif di mana objek yang akan diteliti merupakan fenomena sosial. Jenis penelitian ini tidak dimulai dari teori yang dipersiapkan sebelumnya, tapi dimulai dari lapangan berdasarkan lingkungan alami. Menurut Moleong yang dikutip oleh Soerjono Soekanto penelitian kualitatif bersifat membangun mengembangkan dan menemukan teori-teori sosial.³²

Penelitian ini adalah penelitian hukum empiris metode penelitian yang meninjau fungsi dari suatu hukum atau aturan dalam hal penerapannya di ruang lingkup masyarakat. Metode penelitian ini disebut juga dengan penelitian hukum sosiologis, hal ini disebabkan metode dalam penelitian ini juga dilakukan penelitian berkaitan dengan orang dalam menjalani suatu hubungan dalam kehidupan yang berkaitan dengan orang lainnya atau masyarakat. sehingga kenyataan yang terjadi diambil dalam suatu masyarakat, badan hukum atau badan pemerintah.³³ Menurut Ronny Soemitro, penelitian hukum empiris atau sosiologis adalah penelitian

³² Djam'an Satori-Aan Komariyah, Riduwan, (eds.), *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 25

³³ Johnny Ibrahim, *Teori Metode dan Penelitian Hukum Normatif*, (Jawa Timur: Bayumedia Publising, 2007), hal 68

hukum dengan data primer atau suatu data yang diperoleh langsung dari sumbernya.³⁴ Dalam penelitian empiris, hal yang diteliti terutama adalah data primer.

2. Sifat penelitian

Sifat dari penelitian ini adalah Deskriptif Analitis. Menurut Whitney yang dikutip oleh Soerjono Soekanto metode deskriptif analitis merupakan metode pengumpulan fakta yang diperoleh dari hasil pengamatan, hasil wawancara, atau hasil analisis dokumentasi melalui interpretasi yang tepat.³⁵ Metode ini ditujukan untuk mempelajari permasalahan yang timbul dalam masyarakat dalam situasi tertentu, termasuk di dalamnya hubungan masyarakat, kegiatan, sikap, opini, serta proses yang tengah berlangsung dan pengaruhnya terhadap fenomena tertentu dalam masyarakat.

3. Sumber Data

Adapun data dari penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu:

a. Data primer

Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari lapangan seperti informan dan dokumen. Sumber data primer pada penelitian ini adalah penjual (petugas mini market yang melayani pembelian diamond) dan pembeli *top up Diamond* game (anak kelas SD yang selalu membeli diamond) yang berada di kelurahan

³⁴ Ronny Hanitijo Soemitro, *Dualisme Penelitian Hukum (Normatif dan Empiris)*, (Yogyakarta:Pustaka Pelajar), 2010, hal. 154.

³⁵ Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum* (Jakarta: Universitas Indonesia, 2006), hlm. 52.

Rejowinangun.

b. Data sekunder

Sumber data sekunder terdiri dari 3 bahan yakni:

- Hukum primer : bahan hukum primer yang digunakan dalam penelitian ini meliputi (1). Al-Quran Surat Al-baqarah ayat 275 dan Al-Quran Surat al-anisa ayat 29. (2). Hadits (HR. Al-Bazzar dan disahihkan oleh Al-Hakim) [Al-Bazzar, 9:183; Al-Hakim, 2:10; Ahmad 4:141] . (3). Fatwa DSN MUI No 05/DSN-MUI/IV/2000
- Hukum sekunder : buku-buku hukum, buku tafsir, artikel dan peraturan-peraturan
- Hukum tersier : Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)

4. Pendekatan Ilmiah

Penelitian ini juga menggunakan pendekatan sosiologi hukum, yaitu sebuah pendekatan yang berangkat dari cabang ilmu pengetahuan yang secara analitis dan empiris mempelajari hubungan timbal balik antara hukum dan fenomena sosial. Pendekatan normatif dilakukan dengan cara meneliti bahan-bahan perpustakaan, sedangkan metode penelitian hukum sosiologis/empiris dilakukan dengan meneliti data primer yang diperoleh secara langsung dalam masyarakat.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Wawancara (*Interview*)

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh pihak, yaitu Antara pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dengan terwawancara (interview) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu yang dikerjakan secara sistematis dan terstruktur untuk menggali informasi. Wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk percakapan langsung dengan para penjual dan masyarakat terutama orang tua yang memiliki anak.

b. Kuesioner

Kuesioner yakni mengumpulkan data-data dari responden yaitu terhadap masyarakat luas dengan membuat google form yang berisi pertanyaan pertanyaan dengan cara menyebarkan aplikasi whats app.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data atau informasi yang berupa benda-benda tertulis, gambar atau karya-karya yang berkaitan dengan jual beli produk virtual game. Metode ini digunakan untuk memperoleh data mengenai *top up Diamond game*.

6. Analisis Data

Metode yang digunakan penulis untuk menganalisis data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode deskriptif analisi. Deskriptif analisis adalah penelitian yang menggambarkan data dan informasi yang berdasarkan fakta-fakta yang diperoleh di lapangan dengan menggunakan kajian secara mendalam terhadap fakta-fakta yang ada dan memberikan penelitian terhadap

permasalahan yang diangkat melalui interpretasi yang tepat dan akurat.³⁶

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika penyusunan skripsi ini terdiri dari lima bab yang saling berkaitan yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

Bab I mengenai pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, pokok masalah, tujuan penelitian dan kegunaan penelitian, telaah pustaka, kerangka teoritis, metode penelitian dan berakhir dengan sistematika pembahasan.

Bab II mendeskripsikan secara umum tentang ushu fiqh, serta pembahasan tentang definisi jual beli, rukun dan syarat jual beli, sosiologi hukum Islam yang meliputi pengantar, definifi sosiologi hukum Islam,.

Bab III berisi paparan data dan hasil penelitian yang memaparkan gambaran umum *top up Diamond* game pada anak di bawah umur di Yogyakarta, mekanisme transaksi *top up Diamond* game, pengetahuan masyarakat mengenai manfaat *top up Diamond* game, laporan hasil analisis

Bab IV merupakan analisis dari permasalahan yang dibahas di dalam penelitian. Analisis ini menggunakan teori sebagaimana dijelaskan pada bab I. berisi tentang tinjauan hukum Islam, analisis faktor penyebab maraknya transaksi *top up Diamond* game, serta mengenai praktik *top up Diamond* game yang dilakukan anak di bawah umur dan peran masyarakat dalam menyikapi masalah jual beli tersebut.

Bab V merupakan penutup berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan merupakan jawaban singkat dari analisis terhadap pokok masalah yang dibahas

³⁶ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research*, (Yogyakarta: Andi Offset, 1991) hlm. 195.

secara panjang lebar di bab IV. Saran-saran merupakan rekomendasi baik akademis maupun praktis tentang objek yang dikaji dalam penelitian.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Bahwa berdasarkan hasil dari penelitian yang sudah dilakukan mengenai Tinjauan Sosiologi Hukum Islam Terhadap Pembelian *Top up Diamond* pada *game online* mobile legends oleh anak kecil, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Menurut hukum Islam akad yang dilakukan dalam jual beli *top up Diamond* pada *game online* mobile legends di kelurahan Rejowinangun kecamatan Kotagede menurut hukum Islam untuk keabsahan masih belum memenuhi dari rukun akad dan rukun jual beli karena tidak ada kejelasan dari identitas salah satu pihak, yaitu dari pihak penyedia *Diamond* tersebut sehingga menyebabkan transaksi tersebut tidak sah. Objek yang diperjual belikan yang berupa *Diamond* dianggap tidak sah karena tidak sesuai dengan hukum Islam, yakni tidak ada kepastian kapan barang tersebut bisa diserahkan, dan tidak bisa diserahkan secara langsung objek tersebut. Apabila terjadi transaksi gagal kirim *Diamond* penyelesaian sengketa menurut hukum Islam belum sesuai karena dalam permasalahan ini. Salah satu pihak yaitu pihak penjual atau penyedia *Diamond* yang menjadi objek dalam jual beli ini tidak bisa diketahui terkait informasi identitasnya, sehingga tidak memungkinkan untuk melakukan penyelesaian sengketa jika dilakukan oleh satu pihak saja.

2. Bahwa penyebab masih maraknya pembelian *top up Diamond* pada *game online mobile legends* yang pertama karena faktor belum adanya hukum tertulis yang tegas melarang. Namun pada kontenks ini pemerintah seharusnya mengambil hukum Islam mengacu Islam sebagai gejala sosial dan budaya yang ada di dalam masyarakat serta Islam sebagai wahyu dan produk sejarah. Kalaupun hukum sudah terbentuk dapat berfungsi dengan baik atau tidak tergantung dari aturan senderi bisa dilihat dari ukuran efektifitas hukum tersebut. Yang kedua karena faktor penegakan hukum yakni pihak-pihak yang membentuk atau menerapkan hukum. Pada faktor ini yang menentukan efektifitas atau tindakannya kinerja hukum tertulis adalah aparat penegak hukum. Dalam hubungan ini kehendaki adanya aparatur yang handal. Yang ketiga faktor sarana atau fasilitas yang mendukung penegakan hukum. Mengikuti dari faktor-faktor sebelumnya ini masih belum ada karena faktor budaya lingkungan keadaan masyarakat menganggap praktik *top up Diamond* suatu hal yang lumrah atau wajar serta kesadaran hukum yang sangat lemah maka dari itulah perlunya adanya usaha-usaha untuk meningkatkan kesadaran hukum bagi masyarakat. Dengan demikian harus ada petugas hukum yang aktif dan progresif karena kebiasaan yang terjadi adalah kebiasaan buruk (*'urf fasid*). Yang keempat karena tingginya faktor minat game hal ini dikarenakan pihak mobile legends melakukan promo potongan harga maupun event yang berlangsung serta undian gacha yang melengkapi item

ataupun skin hero sehingga rasa akan melakukan *top up Diamond* gamers tinggi.

3. Dengan adanya fenomena muncul di dalam masyarakat maka akan lebih baik membuat sebuah peraturan diimbangi dengan pengawasan peran

- Orang tua

dengan melakukan edukasi terutama menanamkan nilai-nilai Islam sejak dini serta pengawasan pada saat di rumah serta menciptakan atau di biasakan anak melakukan kegiatan-kegiatan yang bersifat positif.

- Sekolah atau pendidikan Islam (pesantren)

Sekolah adalah lembaga atau tempat untuk para siswa/pengajaran untuk para siswa/murid di bawah pengawasan seorang guru. Dengan upaya *preventif* dan *repreventif* ,

- Masyarakat

Dengan melakukan kegiatan penyuluhan pada masyarakat tentang sosialisasi *digital parenting* kepada orang tua.

B. Saran- Saran

Berdasarkan hasil penelitian skripsi mengenai “ Tinjauan Sosiologi Hukum Islam Terhadap *Top up Diamond* pada *Game online* mobile legend dilakukan anak-anak, peneliti memberikan saran kepada pihak-pihak yang terkait berdasarkan permasalahan yang terjadi, antara lain:

1. Bagi para orang tua lebih ditingkatkan pengawasannya terhadap anak-anaknya supaya tidak kecanduan game online. Sebelum memberikan anak gawai dipikirkan terlebih dahulu.
2. Jangan jadikan game sebagai kebutuhan utama, tetapi jadikanlah game sebagai hiburan semata, jadilah gamer yang bisa mengatur waktu
3. Sebagai generasi muda bermain *game online* itu dibolehkan tetapi jangan lupa dengan istirahat serta belajar dan lebih peduli lagi akan dampak *game online* ke masyarakat.
4. Untuk memberikan kontribusi terhadap ilmu pengetahuan disarankan untuk penelitian berikutnya melakukan penelitian lanjutan terhadap upaya pencegahan maraknya pembelian *top up* Diamond.



DAFTAR PUSTAKA

A. Skripsi dan Tesis

Al-Awwaly, Muh. Fauzan Arifuddien. 2017. “Jual Beli Account *Game online Clash of Clash* dalam Perspektif Hukum Islam”. Dalam Skripsi. Fakultas Syari’ah IAIN Surakarta.

Basyir, M. Khoirul. 2011. “Transaksi *Game online* Ditinjau dari Perspektif Hukum Islam”, Dalam Skripsi. Fakultas Syari’ah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Devi, Yasinta. 2010. “Analisa Hukum Islam Tentang Jual Beli *Gold* pada *Game online Jenis World of Craft (WOW)*”. Dalam Skripsi. Fakultas Syari’ah dan Hukum UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

Fahrazi, Mahfud. 2010. “Tinjauan Sosiologi Hukum Islam Terhadap Jual Beli Alat Kontrasepsi Kondom Di Daerah Istimewa Yogyakarta”. Dalam Skripsi. Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Iqbal, Muhammad. 2015. “Analisis Hukum Jual-Beli *Virtual Property* pada Permainan Dota2 yang Diselenggarakan oleh Valve melalui *Steam Community Market*”. Dalam Skripsi. Fakultas Hukum Universitas Indonesia.

Melani, Mela. 2017. “Analisis Jual Beli Akun *Game online Clash of Clans* Dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif”. Dalam Skripsi.

Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Raden Intan Lampung.

Pamungkas, Wahyi Brilianti. 2012. "Jual Beli Item dalam *Game online* Rohan oleh Anak Dihubungkan dengan Pasal 1320 KUH Perdata dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik". Dalam Skripsi. Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

Purwanta, Mahendra Adhi. 2012. "Analisa Hukum Terhadap Transaksi Atas Kebendaan Virtual pada Penyelenggaraan Permainan *Online*". Dalam Tesis. Fakultas Hukum Universitas Indonesia.

Rismawati, A., Mutimatun, N. A., & SH, M. (2020). *Tinjauan Hukum Terhadap Anak Di Bawah Umur Dalam Melakukan Transaksi Jual Beli Secara Elektronik (Online)* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

Syarifuddin, Ahmad. 2010. "Tinjaun Hukum Islam Terhadap Jual Beli *CHIP Virtual Poker Online* dalam *Facebook*", Dalam Skripsi. Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Maqhfiroh, Aris. 2018. "Tinjaun Hukum Islam Terhadap Bisnis Waralaba Tahu Q Krispy di Kabupaten Madiun" Dalam Skripsi. Fakultas Syari'ah dan Hukum IAIN Ponorogo.

B. Jurnal-Jurnal

Febrianto, Kornelius Wahyu dan Yessy Artanti. 2019. "Pengaruh Nilai Konsumsi

Terhadap Niat Beli Virtual Kustomisasi Hero (Studi pada Pemain *Defece of The Ancient 2*)”. Dalam Jurnal Ilmu Manajemen Vol. 7 No. 2. www.digilib.unesa.ac.id. Diakses pada 9 Oktober 2019

Karunia T, Hetty dan Dennis Lunardy. 2016. “Pengaruh Nilai Pada Intensi Pembelian Produk Virtual yang Dimediasi oleh Kepuasan”. Dalam Jurnal Ilmiah Manajemen Vol. VI No. 2. www.mix.mercubuana.ac.id. Diakses pada 9 Oktober 2019

Silahuddin, “Peranan Keluarga, Sekolah, dan Masyarakat dalam Pendidikan Islam, ” . Dalam Jurnal MUDARRISUNA, Vol. 7:1 (Januari 2017), hlm. 1.

C. Buku-Buku

M. Atho' Mudzhar. 2004. Pendekatan Studi Islam dalam Teori dan Praktek. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Mardani. 2013. Fiqh Ekonomi Syariah. Jakarta: Kencana pramedia grub

Effendi, Satria. 2005. *Ushul Fiqh*. Jakarta: Preanadamedia.

Ghazaly, Abdul Rahman dkk. 2010. *Fiqh Muamalat*. Jakarta: Kencana.

Hadi, Sutrisno. 1991. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi Offset.

Mas'adi, Ghufon A. 2002. *Fiqh Muamalah Kontekstual*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

Mertokusumo, Sudikno. 1981. *Meningkatkan Kesadaran Hukum Masyarakat*.

Yogyakarta: Liberti.

Saebani, Beni Ahmad. 2009. *Ilmu Fiqih*. Bandung:CV Pustaka Setia.

Soekanto, Soerjono dan Mustafa Abdullah. 1987. *Sosiologi Hukum dalam Masyarakat*. Jakarta:Rajawali.

Soekanto, Soerjono. 1982. *Kesadaran Hukum dan Kepatuhan Hukum*. Jakarta: CV. Rajawali.

Teba, Sudirman. 2003. *Sosiologi Hukum Islam*. Yogyakarta: UII Press.

Umar, Muin dkk. 1986. *Ushul Fiqh*. Jakarta: Dirjen Binbaga Islam Depag.

Waluyo, 2014. *Fiqh Muamalat*. Yogyakarta: Gerbang Media Aksara.

D. Lain-Lain

Kronologi Ibu di Kediri yang Dapat Tagihan Rp. 11 Juta. Dalam <https://regional.kompas.com>. Diakses pada 5 Oktober 2019 pukul 14. 30

Kesadaran Hukum pada Masyarakat. Dalam http://a-research.upi.edu/operator/upload/s_ppk050118chapture2.pdf. Diakses pada 28 Januari 2019 pukul 12. 10 WIB.