

**JUAL BELI SKIN PADA GAME ONLINE MOBILE LEGENDS
DENGAN SISTEM DRAW DAN POIN PERSPEKTIF FIQIH
MUAMALAH**



SKRIPSI

**DISUSUN DAN DIAJUKAN KEPADA FAKULTAS SYARI'AH DAN
HUKUM UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGKARTA UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN SYARAT
MEMPEROLEH GELAR SARJANA STRATA SATU DALAM ILMU
HUKUM ISLAM**

OLEH:

AMRINA ROSYADA NOVIA RAHMAWATI

18103080015

PEMBIMBING:

A. HASHFI LUTHFI, M. H.

**PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARI'AH
FAKULTAS SYARI'AH DAN HUKUM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2023

ABSTRAK

Game online sangat populer di zaman yang semakin modern ini, salah satu game yang banyak dimainkan adalah *game online mobile legends*. Game ini memiliki fitur-fitur untuk mendukung permainan dalam game salah satunya yaitu *skin*. *Skin* berfungsi untuk mengubah tampilan animasi yang lebih menarik serta untuk menambah kekuatan ketika bermain. Objek yang diperjual belikan dalam transaksi ini bukan benda nyata melainkan animasi yang ada di game. Ada beberapa cara mendapatkan *skin*, salah satunya yaitu dengan pembelian melalui sistem *draw* dan poin, sistem ini berbeda dari jual beli pada umumnya. Hal ini menarik untuk dikaji lebih lanjut mengenai sistem jual beli *skin* dengan sistem *draw* dan poin apakah terdapat unsur *gharar* dan *maisir* didalamnya. Penelitian ini, penulis akan mengkaji tentang bagaimana mekanisme dan praktik jual beli *skin* pada *game mobile legends* dan bagaimana tinjauan *fiqih muamalah* dalam jual beli *skin mobile legends* dengan sistem *draw* dan poin.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan, dengan pengambilan data langsung terjun ke lapangan, sifat penelitian deskriptif analitik yang menggunakan pendekatan kualitatif. Sumber data yang dibutuhkan terdiri dari data sekunder dan data primer, adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan oleh penelitian adalah dari mekanisme mendapatkan *skin mobile legends* ada beberapa cara, yaitu: *pertama*, mendapatkan *skin* secara gratis melalui *event* tertentu dengan cara menyelesaikan tantangan atau misi yang telah disediakan. *Kedua*, membeli *skin* secara normal seperti jual beli *e-commerce* pada umumnya menggunakan *diamond*. *Ketiga*, memperoleh dengan sistem *draw* dan poin. Pembelian dengan sistem *draw* dan poin dilakukan dengan cara mengumpulkan 200 poin dengan *draw*, sekali *draw* mendapat poin antara 1-5 poin hingga terkumpul 200 poin. Ditinjau dari *fiqih muamalah* mendapatkan *skin* secara gratis dengan cara mengikuti *event skin* gratis itu boleh, karena termasuk akad *ju'alah*. Kemudian jual beli yang rukun dan syaratnya terpenuhi hukumnya sah, dan jual beli yang salah satu rukun atau syaratnya hilang maka jual beli tersebut batal. Tetapi, jika pembelinya adalah anak-anak yang belum baligh, maka jual beli tidak diperbolehkan karena tidak terpenuhinya syarat. Kemudian jual beli dengan sistem *draw* dan poin, menurut *fiqih muamalah*, syarat dalam akad tidak terpenuhi dan di dalam sistem ini terdapat spekulasi atau ketidakjelasan pada harga, sehingga hal itu mengandung unsur *maisir* dan *gharar* yang dalam ajaran Islam tidak diperbolehkan.

Kata Kunci: *Jual Beli, Skin Game Online Mobile Legends, Sistem Draw dan Poin, Fiqih Muamalah.*

ABSTRACT

Online games are very popular in this increasingly modern era. One of the games that is widely played is the online mobile legends game. This game has features to support gameplay, one of which is skins. Skins function to change the appearance of animations to make them more attractive and to add strength when playing. The objects traded in this transaction are not real items but rather in-game animations. There are several ways to obtain skins, one of which is through purchases using the draw and points system, which is different from the conventional buying and selling methods. It is interesting to examine further whether there are elements of uncertainty (gharar) and gambling (maisir) in the skin buying and selling system with the draw and points. In this study, the author will investigate the mechanism and practice of buying and selling skins in the mobile legends game, and also analyze the fiqh muamalah perspective on the skin buying and selling system with draw and points.

The research employed a qualitative approach with field research, by taking data directly into the field, It was a descriptive and analytical study that utilized qualitative methods. Data sources consisted of secondary and primary data, and data collection techniques included interviews, observations, and documentation.

Based on the analysis conducted by the research, several ways of obtaining Mobile Legends skins were identified. First, obtaining skins for free through specific events by completing challenges or missions. Second, purchasing skins conventionally, similar to e-commerce transactions, using diamonds. Third, acquiring skins through the draw and point system, which involves collecting 200 points through draws, with each draw granting between 1-5 points until reaching 200 points. According to the principles of fiqh mu'amalah, obtaining skins for free through event participation is permissible as it falls under the concept of akad ju'alah. Regular buying and selling transactions that fulfill the necessary conditions are considered valid, but if one of the conditions is absent, the transaction becomes invalid. However, if the buyer is a minor who has not reached the age of maturity, the transaction is not permissible due to the unmet conditions. Regarding the draw and point system, according to fiqh mu'amalah, the conditions of the akad are not fulfilled, and the system involves speculation or ambiguity in pricing, which constitutes elements of maisir and gharar, both of which are not permissible in Islamic teachings.

Keywords: *Buy and Sell, Mobile Legends Online Game Skin, Draw and Point System, Fiqh Muamalah.*

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Amrina Rosyada Novia Rahmawati
NIM : 18103080015
Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah
Fakultas : Syariah dan Hukum

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa naskah skripsi saya yang berjudul, **“Jual Beli Skin Pada Game Online Mobile Legends Dengan Sistem Draw Dan Poin Perspektif Fiqih Muamalah”** adalah asli, hasil karya/penelitian yang saya lakukan sendiri dan bebas dari plagiarisme, kecuali pada bagian yang dirujuk sumbernya dan disebutkan dalam acuan daftar pustaka.

Yogyakarta, 25 Juli 2023

Yang menyatakan,


A 2000 METRICAL TEMPEL
78F5AKX483988929

Amrina Rosyada Novia Rahmawati
NIM. 18103080015

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal: Skripsi Saudari Amrina Rosyada Novia Rahmawati

Kepada Yth.,

Dekan Fakultas Syariah dan Hukum

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di Yogyakarta

Assalamu `alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Setelah membaca, meneliti dan memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Amrina Rosyada Novia Rahmawati

NIM : 18103080015

Judul : "Jual Beli Skin Pada Game Online Mobile Legends Dengan Sistem Draw Dan Poin Perspektif Fiqih Muamalah"

Sudah dapat diajukan kepada Prodi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah dan Hukum, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana strata satu dalam ilmu Hukum Islam.

Dengan ini kami berharap agar skripsi ini atau tugas akhir saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu `alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Yogyakarta, 25 Juli 2023

Pembimbing,



A. Hashfi Luthfi, S.H., M.H

NIP. 19911114 201801 1 003

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS SYARI'AH DAN HUKUM

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 512840 Fax. (0274) 545614 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-892/Un.02/DS/PP.00.9/08/2023

Tugas Akhir dengan judul : JUAL BELI SKIN PADA GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DENGAN SISTEM
DRAW DAN POIN PERSPEKTIF FIQIH MUAMALAH

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : AMRINA ROSYADA NOVIA RAHMAWATI
Nomor Induk Mahasiswa : 18103080015
Telah diujikan pada : Rabu, 02 Agustus 2023
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

A Hashfi Luthfi, M.H.
SIGNED

Valid ID: 64e0cc02d83db



Penguji I

Dr. Kholid Zulfa, M.Si.
SIGNED

Valid ID: 64df7dfc5d9a1



Penguji II

Muhamad Ulul Albab Musaffa, Lc., M.H.
SIGNED

Valid ID: 64e02e2fb764c



Yogyakarta, 02 Agustus 2023
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Syari'ah dan Hukum

Prof. Dr. Drs. H. Makhrus, S.H., M.Hum.
SIGNED

Valid ID: 64e2e5347d130

MOTTO

“Hai orang – orang yang beriman, Jadikanlah sabar dan shalatmu sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang – orang yang sabar”

(Qs. Al-Baqarah : 153)

“Mahkota seseorang adalah akalnya, derajat seseorang adalah agamanya, Sedangkan kehormatan seseorang adalah budi pekertinya”

-Umar Bin Khattab-

“Kita dibentuk oleh apa yang kita lakukan berulang-ulang. Dengan demikian, keunggulan bukanlah tindakan, melainkan kebiasaan.”

-Aristoteles-

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN



Alhamdulillah, dengan mengucap rasa syukur kepada Allah SWT yang telah memberiku kekuatan, kemudahan dan segala bantuan dalam penelitian ini dengan perjuangan serta do'a yang tidak pernah hentinya saya laksanakan sehingga terselesaikan skripsi ini.

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, bapak Rokhmat dan ibu Maryati Sulasiati yang selalu mendidik saya dengan baik, mendukung saya , memberikan semangat dan selalu berdoa setulus hati dalam langkah-langkah perjuangan saya dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
2. Kedua adik saya, Fadhil Maulana Habib dan Dzaky Ahmad Syuja yang selalu berdoa dan mendukung saya.
3. Kelurga besar saya, serta orang-orang yang sangat berarti di dalam hidup saya yang senantiasa memberikan do'a serta dukungan dalam setiap lagkah perjuangan saya.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Transliterasi adalah pengalihan tulisan dari suatu bahasa ke dalam tulisan bahasa lain. Dalam skripsi ini transliterasi yang dimaksud adalah pengalihan tulisan Bahasa Arab ke Bahasa Latin. Penulisan transliterasi Arab-Latin penyusun skripsi ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 158 tahun 1987 dan Nomor; 0543 b/U/1987.

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	bâ'	B	Be
ت	tâ'	T	Te
ث	šâ'	Š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ĥâ'	Ĥ	ĥa (dengan titik di bawah)
خ	khâ'	Kh	ka dan ha
د	Dâl	D	De
ذ	Žâl	Ž	že (dengan titik di atas)
ر	râ'	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	Dâd	Ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭâ'	Ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓâ'	Ẓ	zet (dengan titik dibawah)
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 karena Syaddah ditulis rangkap

سنة	Ditulis	<i>Sunnah</i>
علة	Ditulis	<i>'illah</i>

C. Ta' Marbūtah di akhir kata

1. Bila *ta' marbūtah* dibaca mati ditulis dengan *h* dibaca mati ditulis dengan *h*, kecuali kata-kata Arab yang sudah terserap menjadi bahasa Indonesia, seperti *salat*, *zakat* dan sebagainya.

المائدة	Ditulis	<i>al-Mā'idah</i>
إسلامية	Ditulis	<i>Islāmiyyah</i>

2. Bila *ta' marbūtah* diikuti dengan kata sandang "*al*" serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan *h*.

المائدة	Ditulis	<i>al-Mā'idah</i>
إسلامية	Ditulis	<i>Islāmiyyah</i>

3. Bila *ta' marbūtah* hidup dengan *harakat fathah, kasrah dan dammah*

زكاة الفطر	Ditulis	<i>Zakāt al-fiṭr</i>
------------	---------	----------------------

D. Vokal Pendek

1.	-----◌-----	Fathah	ditulis	A
2.	-----◌-----	Kasrah	ditulis	I
3.	-----◌-----	Dammah	ditulis	U

E. Vokal Panjang

1.	Fathah + alif	Ditulis	Ā
	إستحسان	Ditulis	<i>Istihsan</i>
2.	Fathah + ya' mati	Ditulis	Ā

	أنتى	Ditulis	<i>Uns'a</i>
3.	Kasrah + yā' mati	Ditulis	Ī
	العلواني	Ditulis	<i>al- 'Ālwānī</i>
4.	Dammah + wāwu mati	Ditulis	Ū
	علوم	Ditulis	<i>'Ulu'm</i>

F. Vokal Rangkap

1.	Fathah + ya' mati	Ditulis	Ai
	غيرهم	Ditulis	<i>Gairihim</i>
2.	Fathah + wawu mati	Ditulis	Au
	قول	Ditulis	<i>Qaul</i>

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

أنتم	Ditulis	<i>a'antum</i>
أعدت	Ditulis	<i>u'iddat</i>
لأن شكرتم	Ditulis	<i>la'in syakartum</i>

H. Kata Sandang Alif + Lam

Kata sandang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah dan kata sandang yang diikuti huruf qamariyah.

1. Bila diikuti Huruf Qamariyyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf Qamariyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya

القرآن	Ditulis	<i>Al-Qur'an</i>
--------	---------	------------------

القياس	Ditulis	<i>Al-Qiyâs</i>
--------	---------	-----------------

2. Bila diikuti Huruf Syamsyyiah ditulis dengan menggandakan Huruf Syamsiyyah yang mengikutinya, dengan menghilangkan huruf (el) nya.

الرسالة	Ditulis	<i>ar-Risâlah</i>
النساء	Ditulis	<i>an-Nisâ'</i>

I. Penulisan Kata-kata dalam rangkaian Kalimat

Ditulis menurut penulisannya.

أهل الرأي	Ditulis	<i>Ahl al-Ra'yi</i>
أهل السنة	Ditulis	<i>Ahl as-Sunnah</i>

J. Pengecualian

Sistem transliterasi ini tidak berlaku pada:

1. Kosa kata Arab yang lazim dalam Bahasa Indonesia dan terdapat dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia, misalnya: al-Qur'an, hadis, mazhab, syariat, dan lafaz
2. Judul buku yang menggunakan kata Arab, namun sudah dilatinkan oleh penerbit, seperti judul buku Al-Hijab, Fiqh Mawaris, Fiqh Jinayah dan sebagainya.
3. Nama pengarang yang menggunakan nama Arab, tapi berasal dari negara yang menggunakan huruf latin, misalnya Quraish Shihab, Ahmad Syukri Soleh dan sebagainya.

4. Nama penerbit di Indonesia yang menggunakan kata Arab, misalnya Hidayah, Mizan, Taufiq dan sebagainya.



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ

اللَّهُمَّ صَلِّ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ كَمَا صَلَّيْتَ عَلَى سَيِّدِنَا إِبْرَاهِيمَ وَعَلَى آلِ سَيِّدِنَا إِبْرَاهِيمَ إِنَّكَ حَمِيدٌ مَجِيدٌ

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillahirobbil'aalamin, Puji syukur saya haturkan kepada Allah SWT atas segala kemudahan, kelancaran serta keberkahan dalam penyelesaian penyusunan tugas akhir skripsi ini. Sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul **“Jual Beli Skin Pada Game Online Mobile Legends Dengan Sistem Draw Dan Poin Perspektif Fiqih Muamalah”**. Shalawat dan salam semoga selalu tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan bagi seluruh alam beserta keluarga, sahabat dan para umat sampai akhir hayat.

Tugas akhir skripsi ini disusun dan dibuat guna menyelesaikan tugas akhir dalam mencapai Strata 1 pada program studi Hukum Ekonomi Syari'ah Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Penyusunan tugas akhir skripsi ini tidak luput diiringi bimbingan, arahan, dukungan serta do'a oleh berbagai pihak. Sehingga dengan segala kerendahan hati saya yang sedalam-dalamnya, izinkan saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

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

dan Hukum.

3. Bapak Dr. Gusnam Haris, S.Ag., M.Ag., selaku Kepala Program Studi Hukum Ekonomi Syari'ah.
4. Ibu Dr. Hj. Widyarini M.M., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberi arahan dan dukungan selama perkuliahan.
5. Bapak A.Hasfi Luthfi, M.H. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberi arahan, bimbingan, dukungan, dan kemudahan dalam menyusun skripsi.
6. Seluruh Dosen UIN Sunan Kalijaga, khususnya Fakultas Syari'ah dan Hukum Program Studi Hukum Ekonomi Syari'ah, yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat.
7. Staf Tata Usaha Fakultas Syari'ah dan Hukum, serta Staf Tata Usaha Prodi Hukum Ekonomi Syari'ah, yang telah membantu administrasi dalam penelitian skripsi ini.
8. Kedua Orang Tua serta keluarga besar yang selalu memberikan do'a, semangat, kasih, serta cintanya juga tak lupa segala dukungan yang luar biasa.
9. Kedua adik saya Fadhil Maulana Habib dan Dzaky Ahmad Syuja yang selalu memberikan semangat serta banyak mengalah dalam segi apapun untuk saya selama kuliah dan hidup dijogja.
10. Kelurga besar yang selalu mendukung saya serta mendoakan saya.
11. Fashih yang terus membantu dan menyemangati saya, terimakasih atas perhatian dan masih bertahan sampai sejauh ini
12. Teman-teman KKN 105 Abdi Suka Muda yang telah berbagi pengalaman dan

masih menjalin silaturahmi sampai saat ini.

13. Seluruh teman-teman yang berkontribusi dalam membantu penelitian penyelesaian tugas akhir ini, serta support dan dukungan positif sehingga dapat mencapai hasil tugas akhir dengan lancar.
14. Teman-teman seperjuangan Hukum Ekonomi Syari'ah angkatan 2018 yang sama-sama dalam langkah perjuangan untuk menuntut ilmu guna mencapai masa depan yang diharapkan.
15. Seluruh pihak manapun yang ikut berperan penting serta hadir dalam proses penyelesaian tugas akhir ini.

Besar harapan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini untuk para pihak manapun yang berkontribusi di dalam penelitian ini, agar amal kebaikan serta dukungan juga do'a baik membawa kebaikan kembali kepada seluruh para pihak. Penyusun menyadari, dalam penelitian skripsi ini masih banyak kekurangan, namun demikian peneliti berharap skripsi ini bermanfaat bagi pembacanya.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 17 Juli 2023

Penulis,



Amrina Rosyada Novia Rahmawati
NIM. 18103080015

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	ix
KATA PENGANTAR.....	xv
DAFTAR ISI.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	7
D. Telaah Pustaka	9
E. Kerangka Teoretik.....	14
F. Metode Penelitian.....	18
G. Sistematika Pembahasan	22
BAB II LANDASAN TEORI TENTANG JUAL BELI, MAISIR DAN GHARAR.....	23
A. Jual Beli.....	23
B. Maisir	36
C. Gharar.....	42
BAB III GAMBARAN UMUM GAME MOBILE LEGENDS DAN TATA CARA PEMBELIAN SKIN MOBILE LEGENDS.....	51
A. Gambaran Umum Game Mobile Legends	51
B. Tata cara Pembelian Skin Game Mobile Legends	61

BAB IV Analisis Terhadap Praktik Jual Beli Skin Game Online Mobile Legends Dengan Sistem Draw Dan Poin Perspektif Fiqh Muamalah	72
A. Analisis Mekanisme Praktik Jual Beli Skin Game Mobile Legends ..	72
B. Analisis Praktik Jual Beli Skin Mobile Legends Dengan Sistem Draw dan Poin Perspektif Fiqh Muamalah.....	78
BAB V PENUTUP	91
A. Kesimpulan	91
B. Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN-LAMPIRAN	I



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Screenshot macam-macam hero assassin	52
Gambar 3.2	Screenshot macam-macam hero Marksman	53
Gambar 3.3	Screenshot macam-macam hero Mage	53
Gambar 3.4	Screenshot macam-macam hero Support	54
Gambar 3.5	Screenshot macam-macam hero Fihgter.....	54
Gambar 3.6	Screenshot macam-macam hero Tank	55
Gambar 3.7	Skin Gratis (Skin Season).....	63
Gambar 3.8	Event Kemerdekaan	63
Gambar 3.9	Tampilan harga skin dengan sistem normal	65
Gambar 3.10	Menu Member Starlight	66
Gambar 3.11	Tampilan Sistem Draw dan Poin	70
Gambar 4.1	Mekanisme Mendapatkan Skin Secara Gratis	73
Gambar 4.2	Mekanisme Pembelian Skin dengan Diamond	75
Gambar 4.3	Mekanisme Pembelian dengan Sistem Draw dan Poin	76



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Transaksi jual beli merupakan suatu aktivitas manusia yang terus berkembang dari masa ke masa. Seperti yang kita ketahui, saat ini kegiatan ekonomi menjadi salah satu aspek paling penting dalam kehidupan manusia, dan mengalami perkembangan dinamis yang sangat cepat berkat kemajuan pesat dalam komunikasi dan pertukaran informasi.¹

Seiring perkembangan zaman yang semakin maju dan modern, internet sudah menjadi kebutuhan dalam kehidupan manusia. Teknologi telekomunikasi dan internet telah memungkinkan hubungan jarak jauh menjadi lebih mudah dan nyaman. Dalam transaksi, pihak-pihak yang terlibat tidak lagi harus bertemu secara langsung, melainkan dapat melakukan segala sesuatu melalui perangkat telekomunikasi atau internet.²

Internet tak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, melainkan juga sebagai platform untuk melakukan transaksi jual beli. Banyak pelaku usaha melakukan jual beli secara *online* melalui berbagai aplikasi populer seperti *Instagram*, *Facebook*, *tiktok*, dan bahkan *game online*.

Game online termasuk salah satu media yang digunakan di seluruh kalangan masyarakat Indonesia, dan yang paling banyak yaitu dari kalangan

¹ Imam Mustofa, *Fiqih Muamalah Kontemporer*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), hlm. 7-8.

² Mahrus Ali, *Dasar-Dasar Hukum Pidana*, (Jakarta: Sinar Grafiti Offset, 2011), hlm. 250.

anak-anak hingga remaja. *Game online* bisa dimainkan dengan teman di berbagai tempat yang berbeda. Bermain *game* dapat meningkatkan retensi pemain *game online* melalui hubungan sosial yang terjalin selama interaksi dalam permainan. Dalam *game online* berbasis MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), tim yang berkompetisi perlu memahami peran individu di tim, berfokus pada keberhasilan tim secara keseluruhan, dan memiliki kepemimpinan yang efektif yang memimpin tim dengan baik.³ Selain itu, *game online* juga dijadikan ajang kompetisi perlombaan di sebuah Negara. Salah satunya yaitu *game online Mobile Legends: Bang Bang*. Selain *game online mobile legends* juga terdapat *game online* yang sangat pesat lainnya yakni *Free fire, PUBG, DOTA* dan lain-lain.

Game mobile legends merupakan permainan yang dikembangkan oleh Shanghai Moonton Technology, dan rilis di Indonesia dengan platform android pada tanggal 11 juli 2016 menggunakan server Tiongkok. Sedangkan tanggal rilis platform IOS pada tanggal 9 November 2016 menggunakan server global,⁴ *Game* ini dimainkan dengan sistem tim dan merancang strategi untuk bertarung melawan tim musuh. Setiap *game online* terdapat fitur untuk memperjual belikan beberapa hal mengenai item-item yang dapat memberikan efek pada karakter dalam *game* tersebut. Fenomena ini mengundang minat dari berbagai kalangan, mengakibatkan

³ <https://www.kompasiana.com/rozaoktama/5b2d1562bde5752cb5071192/ledakan-mobile-legends-dan-perubahan-lingkungan-sosial>, diakses 05 Agustus 2023.

⁴ https://id.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang, diakses 29 November 2022.

peningkatan jumlah orang yang memperoleh barang virtual dalam *game* dengan menggunakan uang sungguhan (*cash*). Begitu juga dengan *game mobile legends*. Adapun item-item yang dijual didalam *game*, antara lain:

1. *Diamond* (mata uang dalam *game mobile legends*). *Diamond* merupakan sebuah alat konversi uang nyata yang ditawarkan oleh *moonton*. Jadi, untuk mendapatkannya kita harus membeli *diamond* tersebut dengan uang asli kita.⁵ Cara pemain memperoleh *diamond* dengan cara melakukan transaksi jual beli secara *online* melalui platform penyedia jasa *top up diamond mobile legends*. Seperti *codashop*, *shopee*, *tokopedia* dan bisa juga melalui platform *social media* seperti *intagram* dan *facebook*.
2. *Starlight* member yaitu sistem keanggotaan yang dibuat oleh *moonton* untuk mendapat pelayanan istimewa. Selama satu bulan pengguna member akan diberikan hadiah tambahan yang menarik serta dapat mengakses *hero* dan *skin* gratis yang berbeda setiap minggunya. Kemudian pemain juga akan mendapatkan *skin* eksklusif *starlight* pada bulan itu.
3. *Hero* adalah karakter unik yang hanya dapat dimainkan oleh satu player pada setiap ronde permainan. *Hero* dapat dibeli dengan melakukan *top up diamond*, atau dengan menggunakan *ticket* dan *point*.

⁵Farid Ansori, "5 Fungsi Diamond Mobile legend Selain Untuk Membeli Skin", <https://jalantikus.com/tips/fungsi-diamond-mobile-legens-selain-membeli-skin/>, diakses pada 12 Februari 2023.

4. *Skin* adalah perubahan tampilan atau kostum desain khusus yang dimiliki setiap *hero* dan juga memberikan tambahan kekuatan ketika bermain serta menawarkan animasi yang lebih menarik dari pada tampilan *hero* biasa. *Skin* hanya dapat dibeli menggunakan *diamond*, atau dapat diperoleh secara gratis saat ada *events* tertentu.

Game mobile legends sudah memiliki banyak pengguna dari berbagai macam usia. Kepopuleran dari *game* ini dapat mengubah tatanan ekonomi masyarakat. Perubahan tersebut dapat dilihat dari munculnya beragam profesi terkait *game online*, seperti *live streamer* dan *pro player game*. Selain menjadi *pro player*, pemain *game mobile legend* juga bisa menyewakan *skill* bermainnya dalam bentuk jasa joki akun, penyedia jasa akan menaikkan tingkatan dari akun penyewa. Selain itu, ada juga yang memberi pelayanan jasa berupa *top up diamond*. *Diamond* ini nantinya akan digunakan untuk mengakses berbagai macam fitur yang terdapat di *game mobile legend*. Salah satu fitur yang sering diupdate dan menjadi favorit dari pemain *game* yaitu *skin*. Berbagai macam *skin* yang ada di *game* dapat diakses pemain dengan menggunakan *diamond* yang telah dia beli.

Jual beli *skin* dalam *game mobile legends* merupakan model perdagangan baru yang aspek-aspek hukumnya perlu dikaji secara mendalam. Praktik jual beli *skin* berada dalam dunia maya yang ada didalam *game mobile legends*, sama halnya dengan jual beli *online* lainnya. Namun terdapat perbedaan didalam mekanismenya, jual beli *skin* objeknya bukan barang yang nyata melainkan animasi untuk mempercantik tampilan *hero*

di dalam *game*. Pemain-pemain *game* memiliki alasan sosial dalam melakukan pembelian item *game*. Ada suatu rasa "kebanggaan" yang timbul saat pemain memiliki sesuatu yang tidak dimiliki oleh pemain lain, fenomena ini disebut sebagai ekspresi citra diri sosial. Beberapa individu memiliki motif sosial dalam berbelanja dalam *game*, mereka ingin memancarkan kesan "istimewa" di tengah pemain lainnya, yang kemudian memudahkan mereka dalam membina relasi dengan pemain lain dalam konteks permainan, hal ini dikenal sebagai dukungan dalam relasi sosial.⁶

Proses pembelian *skin* secara langsung dalam aplikasi *game mobile legends* menggunakan *diamond*, dengan mengklik opsi "Shop", pemain bisa memilih *skin* yang sesuai dengan *diamond* yang telah di *top up*. Namun dalam jual beli *skin* ini terdapat sistem yang berbeda dari jual beli pada umumnya. Jual beli tersebut menggunakan sistem *draw* sebagai syarat untuk memperoleh *skin*. Pada sistem *draw* pemain harus memutar roda keberuntungan agar memperoleh *skin* yang diinginkan dengan jumlah *diamond* yang tidak tentu. Melihat persoalan ini tidak ada harga pasti yang dicantumkan, dalam pembelian masih terdapat ketidakjelasan.

Ketidakjelasan dalam sistem *draw* membuat pemain tidak mengetahui *diamond* yang dibutuhkan dan pemain hanya berharap pada keberuntungannya. Sistem ini terkesan samar dan tidak adil bagi seluruh pemain yang mengikuti *event draw skin*. Karena dalam praktiknya ada

⁶Arianto Hanief Alfarisi, *Pengaruh Nilai-Nilai Fungsional, Sosial, Dan Emosional Terhadap Niat Beli Barang Virtual Game Online (Studi Pada Pemain Mobile Legends Bang Bang Di Jabodetabek)*, Skripsi: 2022, hlm. 17-18.

pemain harus mengumpulkan poin terlebih dahulu agar bisa mendapatkan *skin*. Namun ada juga yang poinnya belum penuh tapi sudah mendapatkan *skin*. Bukankah akan lebih adil jika harga *skin draw* disebutkan diawal? Atau setidaknya dalam perolehan poin, *draw* poin yang diperoleh setiap pemain sama dan jelas jumlahnya?. Dalam praktiknya syarat dan etika menjadi hal yang utama di dalam kegiatan jual beli yakni jujur, saling menguntungkan, tidak melakukan judi dalam jual beli, adanya kejelasan seperti kejelasan harga diawal. Hal tersebut agar tercapainya kegiatan jual beli yang sah sesuai syariat.⁷

Menurut salah satu imam 4 madzhab, yaitu Imam asy-Syafi'i menyatakan bahwa sah atau tidaknya kegiatan jual beli adalah akad dan benda yang diperjualbelikan wajib diketahui dengan jelas oleh pihak-pihak yang bersangkutan.⁸ Artinya, dalam melakukan transaksi, barang yang akan dijual dan dibeli harus ada dan dinyatakan dengan jelas.

Menurut fatwa DSN-MUI Nomor 110 tahun 2017 terkait ketentuan tentang tsaman "harga dalam akad jual beli harus sudah dinyatakan secara pasti pada saat akad, baik ditentukan melalui tawar menawar (*bai' al-musawamah*), lelang (*bai' al-muzayadah*), atau tender (*bai' al-munaqashah*)". Pada fatwa DSN-MUI diatas telah dijelaskan bahwasanya dalam akad jual beli harus sudah disebutkan harga barangnya sehingga tidak terdapat *gharar* dan *maisir* dalam transaksinya.

⁷ Syaifullah, Jurnal Studi Islamika, Desember 2014, hlm. 378.

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

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti mencoba untuk meneliti lebih lanjut tentang kejelasan status hukum dari jual beli *skin* pada *game online mobile legends* dari sisi fiqih muamalah. Untuk itu perlu adanya penelitian lebih lanjut yang akan di bahas di skripsi yang berjudul: **“JUAL BELI SKIN PADA GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DENGAN SISTEM DRAW DAN POIN PERSPEKTIF FIQIH MUAMALAH”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka untuk memudahkan pembahasan pada penelitian, penulis menyajikan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mekanisme praktik jual beli *skin* pada *game online Mobile Legends*?
2. Bagaimana tinjauan *Fiqh* Muamalah terhadap jual beli *skin* pada *game online Mobile Legends* dengan sistem *draw* dan poin?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan

Berdasarkan perumusan persoalan di atas maka tujuan penelitian sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui praktik jual beli *skin* pada *game online mobile legends*.
- b. Untuk mengetahui tinjauan *fiqh* muamalah terhadap jual beli *skin* pada *game online mobile legends* dengan sistem *draw* dan poin.

2. Kegunaan

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan masyarakat umum.

a. Kegunaan secara Teoritis

Secara teoritis, penulis berharap hasil yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan dapat menambah kontribusi ilmu pengetahuan khususnya Hukum Ekonomi Syari'ah dalam hal muamalah yang dibenarkan secara syari'at Islam dan menjadi sumber inspirasi serta kedepannya menjadi referensi dalam hal jual beli item virtual dalam sebuah aplikasi *game mobile legends*.

b. Kegunaan secara Praktis

Secara praktis, penulis berharap hasil yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan menambah referensi yang bisa memberikan informasi dan sumber ilmu pengetahuan tentang muamalah khususnya dalam jual beli *skin game online* jenis *mobile legends* yang sesuai dengan syari'at.

c. Kegunaan bagi penulis

Penelitian ini akan bermanfaat untuk menambah pengetahuan serta wawasan yang dapat dipakai untuk menerapkan teori yang diperoleh selama diperkuliahan, dan dapat memberikan gambaran pelaksanaan teori dalam kehidupan di masyarakat.

D. Telaah Pustaka

Penelitian terdahulu ini, dimaksudkan untuk mencari data tersedia yang pernah diteliti sebelumnya dimana ada hubungannya dengan masalah yang dikaji dalam penulisan skripsi ini diantaranya sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Rizki Kurniawan mahasiswa UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten tahun 2022 yang berjudul “Pandangan Hukum Islam Terhadap Praktek Jual Beli *Skin* dalam *Game Mobile Legends*”. Skripsi ini menggunakan menggunakan metode penelitian deskriptif yang bersifat deduktif. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif serta analisis kepustakaan sebagai metode pengumpulan data dengan cara mengumpulkan sumber data primer yang berupa buku, artikel, jurnal, dan artikel terkait *Game Online Mobile Legends*. Dalam penelitian ini membahas tentang bagaimana proses padangan hukum Islam terhadap jual beli *skin*.⁹ Persamaan penelitian sama-sama meneliti tentang *skin mobile legends*, namun perbedaan antara penelietian ini dengan penelitian penulis, yakni penulis fokus pada jual beli *skin* dengan sistem *draw* dan poin perspektif *fiqih* muamalah sedangkan penelitian terdahulu fokus pada pandangan hukum Islam tentang praktik jual beli *skin mobile legends*. Perbedaan lainnya yaitu metode yang digunakan, penulis menggunakan *fields research* dengan menggunakan

⁹ Rizki Kurniawan, “*Pandangan Hukum Islam Terhadap Praktek Jual Beli Skin dalam Game Mobile Legends*”, skripsi, (Banten: UIN Sultan Maulana Hasanuddin, 2022).

pendekatan kualitatif. Serta menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi sebagai cara pengumpulan data.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Muzakki mahasiswa UIN Sunan Ampel tahun 2019 yang berjudul “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli dengan Sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legend*”. Pada skripsi ini menggunakan metode penelitian lapangan dengan pengumpulan data dengan dokumentasi, wawancara dan observasi. Pendekatan penelitian ini dengan pendekatan kualitatif yaitu data dari hasil lapangan yang dilakukan oleh peneliti dengan pelaku jual beli tidak dapat diukur dengan angka. Dalam penelitian ini lebih membahas tentang praktik jual beli *diamond* atau mata uang yang ada dalam *game online mobile legends* dengan sistem *real money* atau pertukaran uang asli dengan uang virtual, dimana juga terdapat pihak ketiga yang menjadi perantara dalam praktik jual beli ini. Kemudian praktik jual beli tersebut dianalisis dengan hukum Islam.¹⁰ Perbedaan dari skripsi ini dengan penulis terletak pada objek kajian yang berupa jual beli *skin* dengan sistem *draw* dan *point* dalam *game online mobile legends*, dan dianalisa dengan perspektif *fiqih* muamalah.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Alfi Husna mahasiswa UIN Medan tahun 2019 yang berjudul “Analisis Jual Beli Akun *Game Online Mobile Legends* Menurut Fatwa DSN MUI No 110 Tahun 2017 (Studi

¹⁰ Ahmad Muzakki Aditya, “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Dengan Sistem *Real Money Trading* Di *Game Mobile Legends*”, skripsi, (Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2019).

Kasus Squad Saints Indo 2)”. Hasil yang diperoleh adalah bahwa jual beli akun *game online mobile legends* hukumnya mubah atau boleh karena syarat serta rukun yang menjadi dasar dari jual beli ini telah terpenuhi. Dalam skripsi ini penulis menggunakan penelitian yuridis normatif, yaitu suatu penelitian yang mengkaji penerapan kaidah atau norma-norma dalam hukum positif dan syari’ah. Penelitian ini menggambarkan tentang praktik jual beli akun *game online mobile legends* serta analisis jual beli akun *game online mobile legends* menurut fatwa dsn mui nomor 110 tahun 2017.¹¹ Perdana skripsi ini dengan dengan tulisan yang akan penulis susun terletak pada objek kajian yaitu jual beli *skin mobile legends* dengan sistem *draw* dan *point*. Kemudian dianalisis dengan perspektif *fiqih* muamalah.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Adam Reza Valensia mahasiswa UIN Raden Intan Lampung tahun 2021 yang berjudul “Tinjauan Hukum Islam Tentang *Top Up Diamond Game Mobile Legend* Melalui Sosial Media”. Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana sistem *top up diamond game mobile legend* melalui sosial media di *Official Accountline Luxu BM* dan bagaimana menurut tinjauan hukum Islam tentang jual beli *top up diamond game mobile legend* melalui sosial media di *official Accountline Luxu BM*. Jenis penelitiannya adalah penelitian lapangan (*field research*). Sifat penelitiannya adalah diskriptif analisis, teknik pengumpulan data melalui wawancara, dokumentasi dan observasi.

¹¹ Alfi Husna, “Analisis Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Menurut Fatwa DSN MUI No. 110 Tahun 2017 (Studi Kasus Squad Saints Indo 2)”, Skripsi, (UIN Sumatera Utara Medan, 2019).

Analisis data yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan induktif. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem jual beli yang memperjual belikan *diamond*, proses atau sistem jual beli *diamond* tersebut cukup simple dan mudah, konsumen hanya perlu menggunakan hp dengan via *line*, untuk menyepakati jumlah *diamond* dan harga *diamond*, setelah itu melakukan transfer lalu *top up* dan menurut tinjauan hukum Islam tentang jual beli *top up diamond game mobile legend* melalui sosial media di Official Account Line Luxu BM pada dasarnya diperbolehkan dalam Islam.¹² Dengan subjek yang sama tetapi berbeda objek, penulis berusaha untuk mengembangkan permasalahan yang ada dalam *game mobile legends* dengan objek penelitian yang berbeda yaitu jual beli *skin* dengan sistem *draw* dan *point*. Kemudian dikaji dengan perspektif fiqih muamalah.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Zainudin, dkk mahasiswa IAIN Metro tahun 2022 yang berjudul “Akad Jual Beli Akun *Game Online Mobile Legends* Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syari’ah (Studi Di Kampung Kotagajah Lampung Tengah)”. Dalam penelitian ini permasalahan yang muncul adalah bagaimana akad jual beli *akun game online mobile legends*. Kemudian, dalam penelitian ini akan dilakukan analisis secara mendalam mengenai akad jual beli *akun game online mobile legends* tersebut dalam perspektif hukum ekonomi syari’ah, terutama jenis

¹² Adam Reza Valensia, “*Tinjauan Hukum Islam Tentang Top Up Diamond Game Online Mobile Legends Melalui Sosial Media*”, skripsi, (lampung: UIN Raden Intan, 2021).

akad yang digunakan, para subjek hukum, objek hukum, dan akad perjanjiannya (ijab dan qabul). Jenis penelitiannya lapangan (*field research*). Sifat penelitian ini adalah deskriptif analisis.¹³ Perbedaan skripsi ini dengan penelitian yang akan penulis kaji terletak pada objek kajiannya yang berupa jual beli *skin* dengan sistem *draw* dan *point* dalam *game online mobile legends*. Menggunakan metode penelitian *fields research* yang bersifat kualitatif dan dengan pendekatan normatif empiris, penulis berusaha untuk mendeskripsikan, menggambarkan serta menganalisis bagaimana jual beli *skin* dengan sistem *draw* dan *point* dalam *game online mobile legends*.

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Faris Mirza mahasiswa UIN Walisongo Semarang tahun 2020 yang berjudul “Analisis Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Jual Beli *Diamond* Pada *Game Online Mobile Legend Bang Bang*”. Skripsi ini menggunakan jenis penelitian lapangan (*Field Research*) dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Dalam penelitian ini *diamond* yang dijual merupakan hasil dari *live streaming* pada *game online Mobile Legend: Bang Bang* yang diberikan oleh pemain *game*. Selanjutnya dijual dengan harga berbeda dari *developer game* dengan metode pembeli memesan jumlah *diamond* dan membayarnya, kemudian penjual menyerahkan *diamond*. Jual beli ini

¹³ Muhammad Zainudin dkk, “Akad Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah (Studi Di Kampung Kotagajah Lampung Tengah 2022),” *Syakhshiyah Jurnal Hukum Ekonomi Syari’ah*, Vol.2, No.1, (2022), hlm. 1.

termasuk dalam jual beli salam namun syarat sahnya memiliki kekurangan yaitu tidak dapat dipegang secara langsung dan hanya dapat dimanfaatkan. Kemudian dianalisis dengan Hukum Ekonomi Syariah.¹⁴ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian diatas yaitu terdapat dalam objek dan sistem jual belinya, dimana penulis membahas tentang objeknya yaitu *skin* karakter dalam *game Mobile Legends* dan sistem jual beli dalam sistem *draw* dan poin, peneliti menggunakan penelitian lapangan, dan kemudian analisisnya menggunakan prespektif *fiqih* muamalah.

E. Kerangka Teoretik

Kerangka teori berisi tentang kajian teori atau sejumlah teori yang relevan untuk membantu penyusun dalam memahami dan menjawab permasalahan penelitian.¹⁵ Berikut adalah kerangka teoretik yang akan digunakan peneliti sebagai pisau analisis serta menerangkan dari sudut mana permasalahan akan diamati penelitian ini:

1. Jual beli

Jual beli adalah penukaran harta atas dasar saling rela atau memindahkan hak milik dengan ganti yang dapat dibernarkan. Jual beli sah adalah jual beli yang memenuhi rukun dan syarat dan hal-hal

¹⁴ Fariz Mirza, "Analisis Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Jual Beli *Diamond* Pada *Game Online Mobile Legend Bang Bang*", Skripsi, (Semarang: Uin Walisongo, 2020).

¹⁵ Wahyu Purhantara, *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Bisnis* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010). Im. 35.

lain yang berkaitan dengan jual beli. Hukumnya, sesuatu yang diperbolehkan menjadi hak milik yang melakukan akad.¹⁶ Definisi tersebut dapat dipahami bahwa inti dari jual beli adalah perjanjian tukar menukar barang atau benda yang memiliki nilai, secara sukarela antara dua belah pihak, sesuai perjanjian dan ketentuan yang telah dibenarkan oleh Syara' yang disepakati.¹⁷

Melakukan jual beli perlu memperhatikan hal yang terpenting yaitu mencari barang yang dihalalkan, serta mencarinya dengan jalan yang halal juga. Maksudnya, ketika melakukan kegiatan jual beli gunakan barang yang halal untuk dijual atau dibeli, dan melakukannya dengan cara yang jujur dan terhindar dari perbuatan yang merusak jual beli seperti mencuri, menipu, merampas, riba, perjudian dan lainnya. Jika sesuatu yang dijual atau dibeli tidak sesuai ketentuan tersebut, maka jual beli yang dilaksanakan termasuk perbuatan yang haram, yaitu haram untuk memakai dan memakan.¹⁸

Jual beli dapat dikatakan terlaksana apabila tujuan akad terlaksana, yaitu kata sepakat (ijab dan kabul) diucapkan oleh para pihak tanpa ada paksaan dari pihak manapun. Jual beli tidak dapat dianggap sah jika hanya berdasarkan keinginan sepihak, tanpa

¹⁶ Waluyo, *Fiqh Muamalah Kontekstual*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002), hlm. 120.

¹⁷ Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Gaya Media Pratama, 2007), hlm. 111.

¹⁸ Ibnu Mas'ud dan Zainal Abidin, *Fiqh Madzhab Syafi'i Buku 2: Muamalat, Munakahat, Jinayat*, cetakan ke-2, (Bandung: Pustaka Setia, 2007), hlm. 24.

persetujuan dari pihak lain atau tanpa barang yang diinginkan pembeli. Karena jual beli mensyaratkan kehadiran penjual (seorang yang menyediakan barang untuk dijual) dan pembeli (seorang yang menginginkan barang tersebut) serta tidak ada paksaan dari pihak manapun, maka keduanya harus sama-sama setuju dengan kesepakatan tersebut.

Barang yang diperjual-belikan juga harus memenuhi beberapa syarat agar transaksi jual beli bisa dikatakan sah. Diantara syarat-syarat barang yang boleh diperjualbelikan yaitu:¹⁹

- 1) Barang yang diperjual-belikan harus dalam keadaan suci. Jika terdapat najis, maka hendaknya disucikan terlebih dahulu.
- 2) Barang yang diperjual-belikan harus jelas dan tidak samar. Artinya barang tersebut bisa diketahui sifat barang, jenis barang, dan harga barangnya.
- 3) Barang yang diperjual-belikan dapat dimanfaatkan. Tidak diperbolehkan menjual barang yang tidak bermanfaat seperti jual beli binatang buas yang tidak bisa dimanfaatkan.
- 4) Barang yang diperjual-belikan dapat diserahkan. Maksudnya barang itu berwujud dan ada saat transaksi pembelian sedang dilakukan. Dan tidak boleh menjual

¹⁹ Sulaiman Rasyid, *Fiqh Islam* (Bintang Sinar Algesindo, 2010), hlm. 279.

barang yang masih belum diketahui wujudnya seperti jual beli ikan dilautan.

- 5) Barang yang diperjual-belikan merupakan barang milik pedagang dan bukan milik orang lain.

Pemenuhan terhadap rukun dan syarat dalam jual beli menjadi indikator sah dan tidaknya sebuah transaksi. Ketika hilang salah satu atau sebagian dari rukun dan syarat maka jual beli tersebut menjadi tidak sah atau rusak

2. Maisir

Istilah *maisir* sering disandingkan dengan *qimar*. Menurut Muhammad Ayub, baik *maisir* ataupun *qimar* dimaksudkan adalah permainan untung-untungan (*game of chance*). Dengan demikian, yang dimaksudkan dengan *maisir* adalah perjudian. *Maisir* dalam bahasa arab secara harfiah adalah memperoleh sesuatu dengan mudah tanpa susah payah atau mendapatkannya dengan keuntungan tanpa bekerja.

Yang biasa disebut berjudi. Judi dalam agama dapat diartikan sebagai “Suatu transaksi yang dilakukan oleh dua pihak untuk kepemilikan suatu benda atau jasa yang menguntungkan satu pihak dan merugikan pihak yang lain dengan cara mengaitkan transaksi tersebut dengan suatu tindakan atau kejadian tertentu”.²⁰

²⁰ Diana Izza dan Siti Fatimatuz Zahro, “Transaksi Terlarang Dalam Ekonomi Syari’ah Tahun 2021,” *Jurnal Keadaban* Vol.3 No.2 (2021), hlm. 28.

3. Gharar

Gharar merupakan bentuk keraguan, tipuan, atau tindakan yang bertujuan untuk merugikan orang lain. Dapat diartikan sebagai semua bentuk jual beli yang di dalamnya mengandung unsur-unsur ketidakjelasan, pertaruhan atau perjudian. Secara istilah *fiqh*, *gharar* adalah hal ketidaktahuan terhadap akibat suatu perkara, kejadian/peristiwa dalam transaksi perdagangan atau jual beli, atau ketidakjelasan antara baik dengan buruknya.²¹ Islam juga mengatur tentang jual beli yang dilarang, termasuk di dalamnya jual beli yang mengandung *gharar*. *Gharar* merujuk pada situasi di mana kualitas barang yang diperjualbelikan tidak jelas, dan konsekuensi dari transaksi tersebut tidak dapat diprediksi oleh pembeli. Artinya, pembeli tidak dapat mengetahui dampak positif atau negatif dari jual beli tersebut.

F. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa metode sebagai berikut:

1. Jenis Penelitian

Penelitian yang penulis gunakan penelitian *field research* (penelitian lapangan). Studi lapangan dilakukan guna mencari data yang didapatkan

²¹ Nadrattuzaman Hosen, "Analisis Bentuk Gharar Dalam Transaksi Ekonomi", *Jurnal Al-Iqtishad* Vol.1, No.1, 2009, hlm. 54.

dari informan secara langsung, yaitu tentang praktik jual beli *skin* pada *game online mobile legends* dengan sistem *draw* dan *poin*.

2. Sifat Penelitian

Sifat dari penelitian ini bersifat deskriptif analisis, yaitu metode penelitian yang memaparkan temuan dari data-data di lapangan dan menganalisisnya untuk mendapatkan kesimpulan yang benar dan akurat.²² Data yang diperoleh pada penelitian ini berasal dari hasil pengamatan, wawancara, dan dokumentasi.

3. Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif dengan bentuk kata-kata lisan maupun tertulis dari subjek manusia dan perilakunya yang dapat diamati pada suatu kegiatan atau situasi tertentu.²³

Pendekatan kualitatif ini membuat peneliti akan mendapatkan data yang akurat tentang topik penelitian yakni praktik jual beli *skin Game Mobile Legends* dengan sistem *draw* dan *poin*. Dengan demikian, peneliti dapat menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya. Pendekatan ini melibatkan peneliti yang terjun langsung ke lapangan untuk melakukan observasi dan wawancara

²² Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metode Penelitian*, (Jakarta:PT.Bumi Aksara), hlm.44.

²³ Uhar Suharsaputra, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*, (Bandung: Refika Aditama, 2014), 181

langsung dengan informan. Selanjutnya, data yang telah diperoleh dianalisis dan dideskripsikan secara sistematis.

4. Sumber Data

Adapun data dari penelitian ini sebagai berikut:

a. Data Primer

Data primer, data yang diperoleh dari sumber data secara langsung dari lapangan dengan observasi serta wawancara narasumber. Sumber data primer pada penelitian ini adalah dengan beberapa pemain *game online mobile legends* yang ada di Yogyakarta.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber yang sudah dalam bentuk jadi, yang didapatkan dari kepustakaan yang berkaitan dengan penelitian, baik dalam bentuk buku-buku, jurnal, ataupun dokumen-dokumen lainnya yang berkaitan dengan penelitian yang akan penulis lakukan.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Wawancara (*Interview*)

Wawancara adalah suatu kejadian atau proses interaksi antara pewawancara dengan informan guna mencapai tujuan dan memperoleh data yang akan dijadikan sebagai bahan laporan penelitian. Dalam wawancara ini, peneliti melakukannya dengan

beberapa informan yang bermain dan telah melakukan praktik jual beli *skin game online* dengan sistem *draw* dan poin.

b. Observasi

Dalam observasi ini, peneliti melakukan pengamatan langsung pada pemain dalam praktik jual beli *skin Mobile Legends* dengan sistem *draw* dan poin. Setelah itu melakukan pencatatan hal-hal yang berkaitan dengan penelitian.

c. Dokumentasi

Data yang didapatkan berbentuk foto-foto yang diambil dari observasi dan wawancara dengan informan terkait praktik jual beli *skin game Mobile Legends* dalam sistem *draw* dan poin.

6. Analisis Data

Setelah data terkumpul, selanjutnya adalah penulis menganalisis data. Analisis data yang digunakan peneliti adalah dengan menggunakan metode deskriptif analisis. Deskriptif analisis adalah penelitian yang menggambarkan data dan informasi yang berdasarkan fakta-fakta yang diperoleh di lapangan tentang praktik jual beli *skin Mobile Legends* dengan sistem *draw* dan poin, dan dianalisis menggunakan Fiqih Muamalah. Kemudian dalam pengambilan kesimpulan atas data kualitatif, penulis menggunakan metode deduktif, yaitu proses berpikir dari keadaan umum ke keadaan khusus sesuai dengan bukti yang sudah ada. Dalam hal ini adalah praktik jual beli *skin Mobile Legends* dengan sistem *draw* dan poin.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika penyusunan skripsi ini terdiri dari lima bab yang saling berkaitan. Untuk mempermudah pemahaman dalam penelitian skripsi ini maka susunannya dijelaskan sebagai berikut:

Bab Pertama, berisi pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian dan kegunaan penelitian, telaah pustaka, kerangka teori, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab Kedua, berisi tentang penjelasan teori yang digunakan peneliti dalam menganalisis permasalahan penelitian yaitu, jual beli, gharar, dan maisir.

Bab Ketiga, memuat terkait gambaran umum *game online mobile legends* dan tata cara pembelian *skin mobile legends*.

Bab Keempat, berisi hasil dan pembahasan terkait paparan analisis terhadap praktik jual beli *skin game online mobile legends* dengan sistem *draw* dan poin perspektif fiqih muamalah.

Bab Kelima, merupakan bagian penutup yang berisikan kesimpulan dari hasil pembahasan dan saran dari permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan analisis pada bab-bab sebelumnya maka penyusun memberi kesimpulan terhadap penelitian sebagai berikut :

1. Mekanisme dalam pembelian *skin game Mobile Legends* terdapat beberapa cara. Pertama, mendapat *skin* secara gratis dengan mengikuti *event* tertentu yang telah disediakan oleh *game Mobile Legends* dengan menyelesaikan syarat dan apabila telah selesai maka akan mendapatkan hadiah *skin*.

Kedua, mendapatkan *skin* dengan cara membeli menggunakan sistem normal atau jual beli pada umumnya, yakni dengan *top up diamond* dengan uang tunai terlebih dahulu kemudian ke menu “Shop” dan memilih kategori *skin*, kemudian pilih *skin* yang diinginkan dan klik pembelian *skin* dengan menggunakan *diamond*, kemudian *skin* sudah didapatkan dan bisa digunakan.

Ketiga, membeli *skin* dengan sistem *draw* dan poin, yakni untuk mendapat *skin* pemain diharuskan mengumpulkan poin sampai jumlah tertentu dengan cara *draw*. Harga sekali *draw* yakni 50 *diamond*(Rp.15.000) dan 250 *diamond*(Rp.75.000) untuk 5x *draw*, serta terdapat juga 10x *draw* dengan harga 450 *diamond*(Rp.135.000). Dengan 1x *draw* sekiranya pemain akan mendapatkan poin 1-5, berbeda dengan *draw* 10x *draw*, yang mana

pemain akan mendapat lebih banyak poin antara 50-100 poin. Pemain biasanya diharuskan untuk mengumpulkan sekitar 1000 poin (tergantung dari *event* yang diadakan *mobile legend*). Sehingga dalam mendapatkan *skin* pemain harus melakukan *draw* untuk mendapatkan poin dengan jumlah harga yang tidak pasti.

2. Analisis jual beli *skin* dengan sistem *draw* dan poin dalam perspektif *fiqh muamalah* dapat disimpulkan bahwa cara dalam pembelian *skin*. *Game Mobile Legends* dengan menggunakan sistem *draw* dan poin merupakan sistem yang tidak diperbolehkan dalam jual beli menurut Islam. Karena dalam praktiknya ada syarat yang harus terpenuhi dulu sebelum memiliki *skin* yaitu pemain harus melakukan *draw*. Dalam hal ini terdapat unsur penundaan akad dan terdapat juga ketidakjelasan harga yang harus dibayarkan oleh pemain. Dengan demikian sistem *draw* ini termasuk dalam *gharar*.

Selanjutnya, sistem *draw* dan poin mengandung unsur *maisir* karena adanya dugaan atau spekulasi dalam mendapatkan poin saat *draw*. Poin yang diperoleh pasti antara 1-5 poin dalam sekali *draw*, hal tersebut membuat harga dari *skin* tidak pasti tergantung hasil yang didapat dari poin, semakin kecil poin yang didapatkan maka semakin mahal jumlah harga *skin* tersebut. Kecilnya peluang untuk mendapatkan poin menjadikan pemain menyediakan *diamond* lebih banyak agar mendapatkan hadiah *skin* utama. Jadi, hal tersebut

merupakan illat dari gharar dan maisir dalam sistem *draw* dan poin, dan hukumnya tidak diperbolehkan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dan analisis yang telah dijelaskan pada sub sub sebelumnya, maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi pengguna *Game Online Mobile Legends* harus berhati-berhati dalam praktik jual beli barang-barang yang ada dalam *game* tersebut. Jual beli itu boleh, namun jual beli juga menerapkan batasan disetiap praktiknya ketika terdapat unsur-unsur yang samar dan merugikan seperti adanya maisir dan gharar. Untuk para pembeli sebaiknya membeli sesuai keperluan dan tidak berlebihan atau melampaui batas.
2. Untuk para pemain *game online* bermainlah dengan sewajarnya. Bermain *game* itu boleh, namun hanya untuk sekedar melepas penat atau hiburan dikala lelahnya bekerja dan untuk mengisi waktu senggang saja, sama halnya dengan bermain *Game Mobile Legends*. Ketika bermain *game* juga diperlukan kesadaran bahwa ini hanyalah permainan, jadi jangan berlebihan hingga melalaikan waktu. *Game* tersebut bisa menjadi haram bila kita melalaikan dari kewajiban yang harus dilaksanakan dan juga bisa berdampak buruk bagi diri sendiri dan orang lain.

DAFTAR PUSTAKA

1. Al-Quran dan Hadis

Bulughul Maram no.784.

Departemen Agama RI "Al-Qur'an dan Terjemahnya", Jakarta Timur: CV Darus Sunnah, 2002.

RI, Kementrian Agama. "Al-Qur'an Dan Terjemahan". Jakarta Selatan: Wali, 2010. "Q.S Al-Maidah (5) : 2."

2. Undang-Undang

Pasal 20 angka 2 Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES).

3. Buku

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

Abdul Rahman Ghazali, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012)

Amir Syarifudin, *Garis-Garis Besar Fiqh*, (Jakarta: Kencana, 2003).

Amir Syarifudin, *Garis-Garis Besar Fiqh*, edisi pertama cet. 3. (Jakarta: kencana, 2010).

Cholid Narbuko Dan Abu Achmadi, *Metode Penelitian*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara)

Dimyauddin Djuwaini, "Pengantar Fiqh Muamalah", cet. 2, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010).

Dr. Rachmat Syafe'i, *Ushul Fiqih*, (Bandung: Pustaka setia, 1999).

Endang Hidayat, *Fiqh Jual Beli* (Bandung: Remaja Rosdakarya 2015).

Ghazaly, Abdul Rahman, *Fiqh Muamalat* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012)

Haryanto, *Indonesia Negeri Judi* (Jakarta: Yayasan Khasana Insan Mandiri, 2003).

Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah* (Jakarta: Rajawali Pers, 2005)

- Hendi Suhendi, *Fiqih Muamalah*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002).
- Hidayat, *Fiqih Jual Beli* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015).
- Ibnu Mas'ud dan Zainal Abidin, *Fiqih Madzhab Syafi'i Buku 2: Muamalat, Munakahat, Jinayat*, cetakan ke-2, (Bandung: Pustaka Setia, 2007).
- Ibrahim Hosen, *Apakah Judi Itu?* (Jakarta: Lembaga Kajian Ilmiah Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ), 1987).
- Imam Mustofa, *Fiqih Muamalah Kontemporer*, (Jakarta : Rajawali Pers 2018).
- Imam Syafi'i, *Al-Umm (Kitab Induk)*, karangan Al-Imam-Asy-Syafi'i; terjemahan, TK. H. Ismail Yakub (Jakarta : faizan, 1982).
- Ismail Nawawi, *Fikih Muamalah Klasik dan Kontemporer*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2017).
- Madya, *Judi Dalam Islam: Isu Cobaan Dan Penyelesaian* (Malaysia: Kerajaan Persekutuan Putra Jaya, 2011).
- Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah*, (Jakarta: Kencana Prenamedia Group, 2013).
- Mahrus Ali, *Dasar-Dasar hukum Pidana*, (Jakarta : Sinar Grafiti Offset, 2011).
- Muhammad bin Isma'īl bin al-Mughīrah al-Bukhārī, *Shahīh al-Bukhārī*, cet. 1. (Beirut: Dar Ibn Katsir, 2002).
- Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Gaya Media Pratama, 2007).
Qardhawi, *Halal Dan Haram Dalam Islam*.
- Rasyid, Sulaiman, *Fiqih Islam* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2010)
- Sayyid Sabiq, *Fiqih Sunnah* (Jakarta: Pena Pundi Askara, 2006).
- Siah Khosyi'ah, *Fiqh Muamalah Perbandingan*, (Bandung, CV Pustaka Setia, 2014)
- Syafe'i Rachmat, *Fiqih Muamalah untuk UIN, STAIN, PTAIN, PTAIS, dan umum* (Bandung: Pustaka Setia, 2001).

Terjemah Kitab Fathul Qarib (Fath Al-Qarib), Pondok Pesantren Al-khoiroth Malang.

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

Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqh Islam Wa Adillatuhu*. Jilid 5. cet. Ke 10. Damaskus: Darul Fikr, 2007.

Wahbah Zuhaily, *Ushul al Fiqh al Islamiy*, Juz 2 (Damaskus: Dar Al Fikr, 1976).

Wahyu Purhantara, *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Bisnis* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010).

Waluyo, *Fiqh Muamalah Kontekstual*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002).

Zainuddin Ali, *Hukum Pidana Islam*, (Jakarta: Sinar Grafik, 2007).

4. Skripsi

Adam Reza Valensia, “Tinjauan Hukum Islam Tentang Top Up Diamond Game Online Mobile Legends Melalui Sosial Media”, Skripsi, (Lampung: UIN Raden Intan, 2021).

Ahmad Muzakki Aditya, “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Dengan Sistem Real Money Trading Di Game Mobile Legends”, skripsi, (Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2019).

Alfi Husna, “Analisis Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Menurut Fatwa DSN MUI No. 110 Tahun 2017 (Studi Kasus Squad Saints Indo 2)”, Skripsi, (UIN Sumatera Utara Medan, 2019).

Arianto Hanief Alfarisi, *Pengaruh Nilai-Nilai Fungsional, Sosial, Dan Emosional Terhadap Niat Beli Barang Virtual Game Online (Studi Pada Pemain Mobile Legends Bang Bang Di Jabodetabek)*, Skripsi: 2022).

Fariz Mirza, “Analisis Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Jual Beli Diamond Pada Game Online Mobile Legend Bang Bang”, Skripsi, (Semarang: UIN Walisongo, 2020).

Rizki Kurniawan, “Pandangan Hukum Islam Terhadap Praktek Jual Beli Skin dalam Game Mobile Legends”, skripsi, (Banten: UIN Sultan Maulana Hasanuddin, 2022).

5. Jurnal

Ahmad Mukhlisin dan Saipudin, “Sistem Jual Beli Pupuk Kandang Perspektif Imam Syafi’i dan Imam Hanafi”. *Jurnal Mahkamah* Vol. 2, No.2 (2017).

Aksamawanti, *Gharar: Hakikat dan Pengaruhnya Terhadap Akad*, Jurnal syariat Vol. V No.01 Mei 2019, falkutas syariah dan hukum UINSIQ.

Diana Izza dan Siti Fatimatuz Zahro, “Transaksi Terlarang Dalam Ekonomi Syari’ah Tahun 2021,” *Jurnal Keadaban* Vol.3 No.2 (2021).

Evan Hamzah Muchtar, Muamalah Terlarang: Maysir Dan Gharar, *Jurnal Asy-Syukriyyah*, Vol. 18 Edisi Oktober 2017.

Muhammad Zainudin dkk, “Akad Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Dalam Prespektif Hukum Ekonomi Syariah (Studi Di Kampung Kotagajah Lampung Tengah 2022),” *Syakhsiyah Jurnal Hukum Ekonomi Syari’ah*, Vol.2, No.1, (2022).

Nadrattuzaman Hosen, “Analisis Bentuk Gharar Dalam Transaksi Ekonomi”, *Jurnal Al-Iqtishad* Vol.1, No.1, 2009.

Sami Al-Suwailem, *Towards an Objective Measure of Gharar in Exchange*, *Islamic Economic Studies* Vol.7 No. 1 & 2, October 1999 & April 2000, Riyadh: Research Center Al-Rajhi Banking & Investment Corp.

Sirajul Arifin, *Gharar dan Risiko dalam Transaksi Keuangan*, *Jurnal Tsaqofah* Vol.6 No.2 Oktober 2010, Surabaya: IAIN Sunan Ampel, 2010.

Syaifullah, *Etika Jual Beli Dalam Islam*. (2014). Hunafa: *Jurnal Studia Islamika* Vol. 11 No. 2.

6. Wawancara

Gegas Prayoga dan Firnanda Rizky, Wawancara, 15&18 Maret 2023

Gegas Prayoga dan M. Raja Muslim, Informasi Event, Wawancara 18 Maret 2023”.

Indra dan Rafi, Skin Starlight, Wawancara 15 Maret 2023”.

Gegas Prayoga, Sistem Draw Dan Poin, Wawancara 18 Maret 2023”.

Iska Izzul dan Indra, Mendapatkan skin gratis, Wawancara 15 Maret 2023”.

Firnanda Rizki dan Iska Izul, Membeli Skin Dengan Sistem Normal, Wawancara 15 Maret 2023”.

M. Raja Muslim, Sistem Draw Dan Poin, Wawancara 18 Maret 2023”

7. Website

“<https://www.idntimes.com/tech/games/muhammad-edy-purnomo/wajib-kamu-pelajari-6-role-hero-di-mobile-legends-beserta-tugasnya>-diakses pada 17 februari 2023”

http://etd.unsyiah.ac.id/index.php?p=show_detail&id=11227, diakses pada 07 Januari 2023

https://dsnemui.or.id/kategori/fatwa/page/5/Fatwa_DSN-110-DSNMUI-IX-2017-2017.pdf. diakses 03 juli 2023

<http://dsnemui.or.id/kategori/fatwa/page/9/fatwa-DSN-62/DSNMUI/XII/2007.pdf>, diakses 03 juli 2023.

https://en.wikipwdia.org/wiki/Mobile_legends:_Bang_bang diakses 17 februari 2023”.

<https://esportnesia.com/game/mobile-legends/apa-itu-mobile-legends/>, diakses pada 16 februari 2023”.

https://id.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang, diakses 29 November 2022.

<https://jalantikus.com/tips/fungsi-diamond-mobile-legens-selain-membeli-skin>diakses pada 12 Februari 2023.

<https://quran.com/id/jamuan-hidangan-makanan/90-91>, diakses 12-02-2023.

<https://www.google.com/amp/s/jalantikus.com/amp/tips/mode-permainan-mobile-legends/> diakses 17 februari 2023.

<https://www.kabargames.id/jenis-skin-mobile-legends-dan-tingkatannya/>, diakses pada 18 Februari 2023”.

<https://www.merdeka.com/quran/al-baqarah/ayat-188> diakses 12 Februari 2023”.

<https://www.teknosaurus.com/2018/03/22/mode-match-di-mobile-legends>, diakses 17 februari 2023”.

Oktama, R. (2018). Ledakan Mobile Legends dan Perubahan Lingkungan Sosial.kompasiana.<https://www.kompasiana.com/rozaoktama/5b2d1562bde5752cb5071192/ledakan-mobile-legends-dan-perubahan-lingkungan-sosial>, diakses 05 Agustus 2023.

