

KRIPSI

TINJAUAN MAQASHID SYARIAH PADA JUAL BELI *DIAMOND* *GAME ONLINE MOBILE LEGEND* STUDI KASUS DI DESA KARANGDORO KEC. TEGALSARI KAB. BANYUWANGI



Oleh:

Muhammad Abdul Aziz
NIM : 18131110020

**PROGAM STUDI EKONOMI SYARIAH
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM DARUSSALAM (IAIDA)
BLOKAGUNG BANYUWANGI
2022**

SKRIPSI

**TINJAUAN MAQASHID SYARIAH PADA JUAL BELI *DIAMOND*
GAME ONLINE MOBILE LEGEND STUDI KASUS DI DESA
KARANGDORO KEC. TEGALSARI KAB. BANYUWANGI**



Oleh:

Muhammad Abdul Aziz
NIM : 18131110020

**PROGAM STUDI EKONOMI SYARIAH
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM DARUSSALAM (IAIDA)
BLOKAGUNG BANYUWANGI
2022**

PERSYARAT GELAR

**TINJAUAN *MAQASHID SYARIAH* PADA JUAL BELI
DIAMOND GAME ONLINE MOBILE LEGEND
STUDI KASUS DI DESA KARANGDORO
KEC. TEGALSARI KAB. BANYUWANGI**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
Institut Agama Islam Darussalam Blokagung Banyuwangi
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dan menyelesaikan
Program Sarjana Ekonomi (S.E)**

Oleh:

Muhammad Abdul Aziz
NIM: 18131100020

**PROGAM STUDI EKONOMI SYARIAH
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM DARUSSALAM (IAIDA)
BLOKAGUNG BANYUWANGI
2022**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

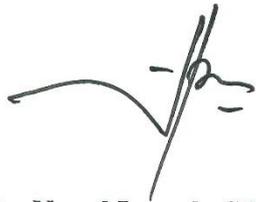
Skripsi Dengan Judul:

**TINJAUAN *MAQASHID SYARIAH* PADA JUAL BELI
DIAMOND GAME ONLINE MOBILE LEGEND
STUDI KASUS DI DESA KARANGDORO
KEC. TEGALSARI KAB. BANYUWANGI**

Telah di setujui untuk diajukan dalam sidang ujian skripsi
Pada tanggal: 06 Juli 2022

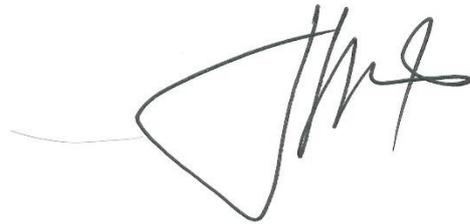
Mengetahui,

Kepala Program Studi
Ekonomi Syariah



Dr. Nurul Inayah, S.E., M.Si
NIPY.3150419097401

Pembimbing



Yunus Zamroji, S.E.Sy., M.E.I
NIPY.3151523128501

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

إِنَّ اللَّهَ لَا يُعَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُعَيِّرُوهُمَا بِأَنفُسِهِمْ

“*Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri*”. (Q.S. Ar-ra’d Ayat 11)

حُبُّكَ لِلشَّيْءِ يُعْمِي وَيُصِمُّ

“*Rasa cintamu terhadap sesuatu dapat membuatmu buta dan tuli*”

الْعِلْمُ يُنْتَبَىٰ وَلَا يُنْتَبَىٰ

“*ilmu itu di cari bukan mencari*”

Persembahan:

Skripsi ini saya persembahkan kepada Tuhan yang Maha Esa dengan niat mengikuti perintah-Nya, yakni kewajiban belajar sampai akhir nafas terhembuskan, tidak ada sesembahan yang patut disembah selain Dia, Yang telah memberikan segalanya tak terhingga sehingga saya bisa menyelesaikan Jenjang Pendidikan ini untuk berlanjut ke jenjang Pendidikan yang selanjutnya, selanjutnya, dan seterusnya, menjadi manusia seutuhnya, bermanfaat bagi sesama selamanya, hingga Takdir menjemput saya untuk pulang keharibaan-Nya.

Skripsi ini juga saya persembahkan kepada Kedua Orang Tua saya: Ayah saya; Nurcholis dan Mama saya; Siti Fatimah, semua keluarga saya kakak dan adik- adik saya, Kepada semua guru saya yang tak bisa tak bisa saya tuliskan satu persatu, Kepada semua senior sekaligus sahabat saya yang juga tak bisa saya tuliskan satu persatu, dan tak lupa kepada semesta yang suka bercanda namun mengajarkan hal-hal yang berharga. Saya persembahkan juga skripsi ini kepada Dosen Pembimbing yang super duper dalam mendidik anak bimbingannya. Pembimbing yang mengarahkan pada penulisan skripsi dengan benar dan sebenarnya. Ustadz Yunus Zamroji, S.E.Sy., M.E.I, semoga selalu diberi Kesehatan dan kelancaran dalam setiap urusannya. Amiin.

PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi Saudara Muhammad Abdul Aziz telah di menaqosah kepada dewan penguji skripsi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Insititut Agama Islam Darussalam (IAIDA) Blokagung Banyuwangi pada:

06 Juli 2022

dan telah diterima serta di sahkan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ekonomi (S.E)

Tim penguji:

Ketua

Munawir, M. Ag
NIPY. 3150312027201

Penguji I

Nawal Ika Susanti, S.Pd., M.Si
NIPY. 3151212068801

Penguji II

Yunus Zamroji, S.E.Sy., M.E.I
NIPY. 3151523128501

Dekan

Dr. Lely Ana Ferawati Ekaningsih, SE., MH., MM., CRA., CRP
NIPY. 3150425027901

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Bismillahirrahmaanirrahim

Yang bertanda tangan dibawah ini, Saya:

Nama : Muhammad Abdul Aziz
Nim : 18131110020
Progam Studi : Ekonomi Syariah
Alamat Lengkap : RT. 07, RW. 01 Kampung Sumber Boga Kecamatan
Masni Kabupaten Manokwari Provinsi Papua Barat

dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Banyuwangi, 06 Juli 2022

Yang Menyatakan,



Muhammad Abdul Aziz

ABSTRAK

Aziz, Muhammad Abdul, 2022. *Tinjauan Maqashid Syariah Pada Jual Beli Diamond Game Online Mobile Legend Studi Kasus di Desa Karangdoro Kec. Tegalsari Kab. Banyuwangi*. Progam Studi Ekonomi Syariah Institut Agama Islam Darussalam Blokagung – Bnyuwangi. Pembimbing Yunus Zamrozi, M.E.I

Kata kunci: *Maqashid Syariah dan Jual Beli (Fiqh Muammalah)*

Penelitian ini dilatar belakangi Beberapa tahun belakang ini e-sport dianggap menjanjikan karena kompetisi-kompetisi besar semakin sering diadakan dengan hadiah yang fantastis. Munculnya para *professional player Mobile Legends* yang sukses menghasilkan uang di bidang tersebut, malah semakin memengaruhi banyak kaum muda di indonesia untuk memotivasi diri mereka untuk terjun ke dunia *e-sport*. Dengan perkembangannya yang sangat luar biasa ini, *Mobile Legends* telah menjadi salah satu *game online* yang populer dan digemari mulai dari anak-anak sampai ke kalangan muda di indonesia.

Dalam penelitian ini, peneliti ingin meninjau transaksi jual beli dalam sudut Maqashid syariahnya dengan menggunakan jenis metode penelitian kualitatif deskriptif, Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah melakukan penelaahan pada naskah, wawancara pada beberapa informan, studi yang berkaitan dengan kepustakaan dan penelaahan naskah menganalisis data-data yang ada tentang jual beli *diamond game online mobile legend*. Hasil penelitian ini Adapun praktek atau mekanisme transaksi jual beli *diamond game online mobile legend* dapat dilakukan dengan dua cara yakni secara offline atau melalui konter dengan membayar tunai dan secara online melalui beberapa situs web dan aplikasi yang menyediakan pengisian ulang *diamond game online mobile legend* dengan pembayaran melalui saldo atau uang elektronik. Adapun ditinjau dari sudut maqashid syariahnya yakni Jika melihat dari tingkatan tangga maqhosid syariah, transaksi jual beli game online mobile legend hanyalah suatu kebutuhan yang *tahsiniyyah* atau kebutuhan yang tak akan menimbulkan dampak buruk atau bahkan mengancam keselamatan dalam hidupnya baik di dunia dan akhirat. Namun semua itu kembali pada individual pelaku tersebut.

ABSTRACT

Aziz, Muhammad Abdul, 2022. An Overview of Maqashid Syariah on the Sale and Purchase of Diamond Online Game Mobile Legend Case Study in Karangdoro Village, Kec. Tegalsari Kab. Banyuwangi. Sharia Economics Study Program Darussalam Islamic Institute Blokagung – Bnyuwangi. Advisor Yunus Zamrozi, M.E.I

Keywords: Maqashid Syariah and Buying and Selling (Fih Muammalah)

The background of this research is that in recent years e-sports is considered promising because big competitions are increasingly being held with fantastic prizes. The emergence of professional Mobile Legends players who have succeeded in making money in this field has even further influenced many young people in Indonesia to motivate themselves to enter the world of e-sports. With this extraordinary development, Mobile Legends has become one of the most popular and popular online games from children to young people in Indonesia.

In this study, researchers want to review buying and selling transactions in the Maqashid sharia point of view by using a descriptive qualitative research method. The data collection method used in this study is to review the manuscript, interview several informants, study related to the literature and review the manuscript. analyzing existing data about buying and selling diamond games online mobile legend. The results of this study are The practice or mechanism for buying and selling diamond games online mobile legends can be done in two ways, namely offline or through the counter by paying cash and online through several websites and applications that provide top-up diamond games online legend mobile with payments via balance or money electronic. viewed from the maqashid sharia point of view, namely if you look at the level of the sharia maqashid ladder, buying and selling online mobile legend games is only a tahsiniyyah need or need that will not have a bad impact or even threaten the safety of his life both in the world and the hereafter. But it all goes back to the individual perpetrator.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Segala puji dan syukur bagi *Allah SWT* yang telah melimpahkan rahmat, hidayah serta inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul, **TINJAUAN MAQASHID SYARIAH PADA JUAL BELI DIAMOND GAME ONLINE MOBILE LEGEND STUDI KASUS DI DESA KARANGDORO KEC. TEGALSARI KAB. BANYUWANGI**

Skripsi ini disusun untuk memohon persetujuan dari para penguji agar dapat melanjutkan ke penyusunan skripsi dan menyelesaikan Studi Jenjang Sarjana 1 (S1) Program Studi Ekonomi Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Institut Agama Islam Darussalam (IAIDA) Blokagung, Tegalsari, Banyuwangi. Dalam penyusunan tugas akhir ini, penyusun telah banyak mendapatkan dukungan dan bantuan dari berbagai pihak yang telah menyumbangkan pikiran, waktu, dan tenaga. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penyusun mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Pengasuh Pondok Pesantren Darussalam Blokagung K H. Ahmad Hisyam Syafa'at, S.Sos.I., M.H
2. Dr. H. Ahmad Munib Syafa'at, Lc., M.E.I selaku Rektor IAI Darussalam Blokagung Banyuwangi.
3. Dr. H. Abdul Kholiq Syafa'at, M.A. selaku Ketua Senat IAI Darussalam Blokagung Banyuwangi.
4. Dr. Lely Ana Ferawati Ekaningsih, SE., MH., MM., CRA., CRP selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Institut Agama Islam Darussalam (IAIDA)
5. Dr. Nurul Inayah, S.E., M.Si selaku Ketua Prodi Ekonomi Syariah Islam Institut Agama Islam Darussalam (IAIDA)
6. Yunus Zamroji, S.E.Sy., M.E.I selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberi arahan kepada kami.

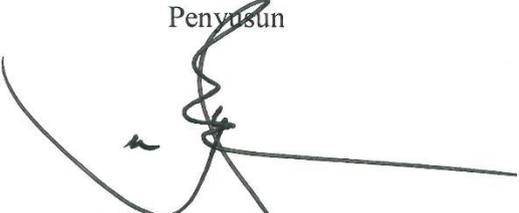
7. Dewan Penguji, yang telah meluangkan waktu dan pikirannya untuk menguji proposal skripsi ini guna membawa kualitas penulisan kearah yang lebih baik.
8. Seluruh Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam yang telah banyak memberikan ilmu-ilmunya, semoga segala ilmu yang telah diberikan dapat bermanfaat di kehidupan yang akan datang.
9. Seluruh Staff karyawan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam dan seluruh Staff karyawan perpustakaan Institut Agama Islam Darussalam (IAIDA) yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.
10. Bapak Nurcholis dan Ibu Siti Fatimah, selaku kedua orang tua saya yang telah memberi semangat, tak akan pernah terlupakan dan paling dibanggakan dalam hidup saya yang sangat membantu dalam penulisan SKRIPSI baik dalam bentuk dukungan moril maupun materil.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan penyusun satu persatu yang telah berjasa dalam menyelesaikan studi dan penyusunan skripsi.

Penyusun menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan, untuk itu penyusun mengharap kritik dan saran yang membangun untuk tercapainya kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata, penyusun berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Banyuwangi, 06 Juli 2022

Penyusun

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized initial 'M' followed by a horizontal line extending to the right, and a vertical line descending from the end of the horizontal line.

Muhammad Abdul Aziz

DAFTAR ISI

	(Halaman)
Halaman Sampul Luar.....	
Halaman Sampul Dalam	i
Halaman Persyaratan Gelar.....	ii
Halaman Persetujuan Pembimbing	iii
Halaman Pengesahan Penguji	iv
Halaman Motto dan Persembahan	v
Halaman Persyataan Keaslian Skripsi.....	vi
Halaman Abstrak.....	vii
Halaman Kata Pengantar.....	ix
Halaman Daftar Isi	xi
Halaman Daftar Tabel.....	xiii
Halaman Daftar Gambar	xiv
Halaman Daftar Lampiran.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Masalah Penelitian	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Kegunaan Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Kajian Pustaka.....	7
1. <i>Maqahidus syariah</i>	7
2. <i>Fiqh Muamalah</i>	9
3. Jual Beli.....	12
4. <i>Hikmatul masruiyatil buyu'</i>	23
B. Hasil Penelitian Terdahulu	24
C. Alur Pikir Penelitian.....	30
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian.....	33
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	34
C. Informan.....	35
D. Data dan Sumber Data	36
E. Prosedur Pengumpulan Data	36
F. Keabsahan Data.....	38
G. Alat Analisis Data	39

BAB IV TEMUAN DATA LAPANGAN	41
A. Gambaran Umum Lapangan	41
1. Sejarah Game Online Mobile Legend	41
2. Gambaran Umum <i>Game Online Permainan Mobile Legend</i>	41
3. <i>Diamond Game Online Mobile Legend</i>	45
4. Biodata sekilas informan penelitian	54
B. Verifikasi Data Lapangan.....	57
1. Praktek jual beli <i>diamond game online mobile legend</i>	57
2. Tinjauan <i>maqashid syariah</i> pada jual beli <i>diamond mobile Legend</i>	64
BAB V PEMBAHASAN	67
A. Praktek dan Mekanisme Transaksi Jual Beli <i>Diamond Game Online Mobile Legend</i>	67
B. Tinjauan <i>Maqashidus Syariah</i> Pada Jual Beli <i>Game Online Mobile Legend</i>	70
BAB VI PENUTUP	79
A. Kesimpulan	79
B. Keterbatasan Penelitian	79
C. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN.....	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1, Penelitian Terdahulu	26
Tabel 4.1, Biodata sekilas Informan	54
Tabel 4.2, harga <i>diamond game online mobile legend</i> di konter <i>Zifa cell</i>	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1, Bagan Alur Pemikiran Penelitian.....	32
Gambar 4.1, <i>Mode Match</i> dalam <i>Game Online Mobile Legend</i>	42
Gambar 4.2, Gambaran <i>diamond</i> dan paparan harga yang terdapat pada <i>Game Online Mobile Legend</i>	46
Gambar 4.3, <i>Squad</i> /tim dalam <i>Game Online Mobile Legend</i>	47
Gambar 4.4, <i>Event Magic Wheel Game Online Mobile Legend</i>	48
Gambar 4.5, beberapa hero <i>Game Online Mobile Legend</i>	49
Gambar 4.6, Kegunaan <i>diamond</i> untuk mengirim skin kepada teman	53
Gambar 4.7, Konter Zifa cell tempat penelitian/wawancara kepada pemilik konter yakni bapak Muhammad Khozin	56
Gambar 4.8, Langkah-langkah pembelian <i>diamond game online mobile legend</i> melalui web rozeshop.....	58
Gambar 4.9, Wawancara langsung dengan Saudara Hadi sebagai pelaku/pemain game dan konsumen <i>diamond game online mobile legend</i>	59
Gambar 4.10, Langkah-langkah pembelian atau prngisian ulang <i>diamond game online mobile legend</i> melalui aplikasi shophee.....	60
Gambar 4.11, Wawancara saudara Fadly sebagai pelaku/pemain game dan konsumen <i>diamond game online mobile legend</i>	61
Gambar 4.12, Langkah-langkah pembelian melalui codashop yang biasa dilakukan di konter Zifa cell.....	62
Gambar 4.13, Wawancara dengan bapak Muhammad Khozin sebagai pemilik konter Zifa cell.....	63
Gambar 4.14, Wawancara dengan H. Munawwir, M. Ag sebagai pakar ahli mengenai teori jual beli dan maqashidus syariah	66

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Keterangan Penelitian
2. Pedoman Wawancara
3. Plagiasi 25%
4. Kartu Bimbingan
5. Lembar Revisi
6. Biodata Penulis
7. Lampiran Gambar

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Kurniawan (2022:54) Allah menciptakan manusia sebagai makhluk sosial yang memiliki sifat saling membutuhkan satu sama lainnya, saling memenuhi kebutuhan dan mencapai kemajuan hidup bersama. Islam mengajarkan agar manusia suka dan gemar tolong menolong dalam kebijakan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia. Dan Allah menjadikan manusia saling membutuhkan antara satu sama lainnya, supaya mereka dapat tolong-menolong, tukar-menukar untuk kepentingan hidup masing-masing baik di jalan jual beli, sewa menyewa dan bercocok tanam untuk kepentingan bersama. Seperti dalam Firman Allah dalam Surat Al-Maidah ayat 2:

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّاتَمَوَى وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Artinya:.....*Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sungguh, Allah sangat berat siksaan-Nya. (Quran in word versi 1.3)*

Maka dari itu manusia sebagai makhluk hidup yang saling membutuhkan melakukan pertukaran jual beli dengan manusia lainnya serta melakukan hubungan yang sekiranya saling menguntungkan dan saling memberikan manfaat.

Mobile Legends adalah satu dari sekian banyak *game online* yang sangat populer di Indonesia. Hampir di setiap tempat nongkrong pasti akan

ditemui sekumpulan orang yang sedang memainkan game online ini. Masuk dan meledak di pasar *game online* Indonesia, *MLBB* atau yang lebih akrab disebut *Mobile Legends*, tanpa disadari hampir menginjak tahun ke-5 semenjak dirilis pada 2016 silam. Perkembangan yang signifikan pun telah terjadi, mulai dari grafik yang pada awalnya sangatlah sederhana, hingga kini pada tahun 2021 telah bertransformasi menjadi *game* dengan kualitas grafik yang mumpuni di kelasnya. Disadari atau tidak, kehidupan sosial di Sulut mendapatkan perubahan ketika *game online* ini telah menyebar luas di Indonesia. Hermawan. B. (2021)

Berdasarkan data dari laman Nimo TV disebutkan bahwa "Indonesia menjadi kontributor pengguna aktif bulanan *Mobile Legends* dengan angka 29,4 persen dari total 170 juta pengguna aktif di skala global, yang jika dihitung akan mencapai sekitar 50 juta orang". Hal yang menjadikannya menarik adalah turnamen menjadi ajang pembuktian *skill* dan *strategy* dalam bermain *Mobile Legends*. Hal-hal tersebut mendapatkan pengaruh akibat dari perkembangan dunia e-sport di bidang *Mobile Legends*.

Beberapa tahun belakang ini e-sport dianggap menjanjikan karena kompetisi-kompetisi besar semakin sering diadakan dengan hadiah yang fantastis. Munculnya para pemain *professional game online Mobile Legends* yang sukses menghasilkan uang di bidang tersebut, malah semakin memengaruhi banyak kaum muda di Indonesia untuk memotivasi diri mereka untuk terjun ke dunia e-sport. Dengan perkembangannya yang sangat luar biasa ini, *Mobile Legends* telah menjadi salah satu *game*

online yang populer dan digemari mulai dari anak-anak sampai ke kalangan muda di Indonesia.

Mobile Legends juga mempunyai dampak yang luar biasa, dengan pengaruhnya mulai dari ranah sosial sampai menciptakan budaya baru (*mabar*, turnamen, *e-sport*) yang ternyata diterima baik di kalangan masyarakat. Tak hanya itu semakin melesatnya dunia *e-sport* game *Mobile Legend* juga banyak kalangan masyarakat untuk berbisnis dengan cara menjual belikan account game, *diamond* atau melalui *streamer* di media sosial yang mana kontennya adalah *game online*

Diamond Mobile Legend merupakan item pembayaran resmi di dalam game. Sama seperti uang rupiah di dunia nyata, *diamond* digunakan untuk membelanjakan banyak keperluan di dalam game *Mobile Legends* ini. Besaran perolehan *diamond* bermacam-macam sesuai paket pembelian yang disediakan. Untuk mendapatkan *Diamond Mobile Legends* kamu bisa membelinya di konter-konter atau minimarket yang menyediakan *top up diamond*.

Rata-rata *gamer Mobile Legends* sering menggunakan *diamond* untuk membeli skin terhadap hero guna memberikan penampilan yang lebih bagus dan memberikan tambahan efek disetiap skinnya. Ternyata, *Diamond Mobile Legends* ini tak hanya untuk membeli *skin hero*, namun bukan hanya untuk membeli skin hero atau memperindah tampilan game, dengan *diamond* game *Mobile Legend* juga dapat membuka event-event lainya seperti membuat squad yakni grup atau kelompok untuk bermain bersama, membeli hero baru meningkatkan level

item dalam hero dan dapat memberi hadiah kepada orang lain. Hartono, T. (2021)

Menurut kamil iskandar dalam Zatadini (2018) *Maqasid Syari'ah* telah secara langsung disebutkan dalam Al-Qur'an dan Sunnah atau disimpulkan dari ini oleh sejumlah ilmuwan. Semua hal ini mengatakan urgensi pemenuhan masalah (*jalb al-masalih*) dari semua manusia dan untuk menyelamatkan mereka dari bahaya (*daf'u al-mafasid / dar'u al-mafasid*).

Saad dalam Zatadini (2018) secara terminologi, *maqashid* berarti makna-makna dan hikmah-hikmah dan sejenisnya yang dikehendaki Tuhan dalam tiap syariat baik umum maupun khusus, guna memastikan maslahat hamba-Nya. Maksud dari 'makna' di sini adalah sebab, maksud dan sifat. '*Hikmah*' berarti sifat, sifat syariat Islam yaitu mendapatkan *maslahah*. 'Dikehendaki tuhan dalam tiap *syariat*' dimaksudkan bahwa tuhan menginginkan dalam *syariat*-Nya. Arti dari baik umum dan khusus adalah mencakup syariat umum yang berisi tentang dalil-dalil syariah dan khusus berisi hukum-hukum. Sedangkan makna dari guna memastikan maslahat hamba-Nya adalah bahwa apa yang yang disyariatkan Tuhan tidak lain untuk maslahat hamba-Nya di dunia dan akhirat.

Dengan demikian penulis merasa tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai transaksi jual beli *diamond game online Mobile Legend* yang berkaitan dengan *maqashid syariah* dalam skripsi ini yang berjudul **“TINJAUAN MAQASHID SYARIAH PADA JUAL BELI DIAMOND**

GAME ONLINE *MOBILE LEGEND* STUDI KASUS DI DESA KARANGDORO KEC. TEGALSARI KAB. BANYUWANGI”.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini meninjau banyaknya kalangan masyarakat pada umumnya yang telah banyak melakukan transaksi jual beli *diamond game online Mobile Legend* dimana peneliti merasa ada keterkaitan dengan *maqashid syariah* yakni dalam bentuk hikmahnya jual beli atau alasan di perbolehkannya transaksi dengan alasan-alasan dan maqsud atau tujuan dari transaksi tersebut yang akan di paparkan pada penjelasan selanjutnya.

C. Masalah Penelitian

1. Bagaimana praktek jual beli *diamond game online Mobile Legends*?
2. Bagaimana tinjauan *maqashid syariah* pada transaksi jual beli *diamond game online Mobile Legends*?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui praktek jual beli *diamond game online Mobile Legends*?
2. Untuk mengetahui tinjauan *maqashid syariah* pada transaksi jual beli *diamond game online Mobile Legends*.

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan teoristis

- a) Memberikan sumbangan pemikiran yang berkaitan dengan transaksi jual beli dan *maqashid syariah*.
 - b) Memberikan pengetahuan yang berujuk pada materi-materi perkuliahan yakni pada mata kuliah *maqashid syariah* dan *fiqh muamalah* sehingga bisa dijadikan rujukan bagi mahasiswa yang ingin melakukan penelitian selanjutnya.
 - c) Menambah wawasan masyarakat pada umumnya sebagai bahan untuk mengetahui tinjauan *maqashid syariah* pada jual beli .
2. Kegunaan praktis

Sebagai pertimbangan dalam mekanisme jual beli *diamond game online Mobile Legends* menurut *maqashid syariahnya* .

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *Maqashidus syariah*

Wahbah Al-Zuhaili (Fauzi, 2015) dalam ruslang et.,all (2020) mendefinisikan maqashid syari'ah dengan makna-makna dan tujuan-tujuan yang dijaga oleh *syara'* dalam segala aspek hukumnya atau sebagian besar dari hukumnya, atau bertujuan akhir dari syariat dan menyimpan rahasia-rahasia yang ditetapkan oleh *syara'* pada segala hukumnya.

Menurut Yusuf Qardhawi dalam ruslang (2020) Salah satu maksud dari syariah (maqashid syariah) adalah terlaksananya keadilan. Keadilan ini dimaksudkan bahwa si konsumen tidak dirampas haknya oleh suatu perusahaan serta keharusan perusahaan memproduksi produk yang menguntungkan bagi konsumen. Sehingga antara perusahaan dan konsumen memiliki ikatan yang bisa saling menguntungkan.

Para ulama terdahulu (Wulandari, dkk., 2018) dalam ruslang, dkk (2020) seperti Al-Syatibi, menetapkan tangga tingkatan maqashid syariah menjadi tiga bagian yaitu:

- a. *Al maqashid dharuriyat* lebih menekankan pada pemeliharaan kebutuhan pokok yang darurat bagi manusia. Jika kebutuhan ini tidak dipenuhi dengan baik, maka akan dapat berpengaruh dan mengancam keselamatan dunia dan akhirat.

- b. *Al maqashid hajiyyat* adalah merupakan kebutuhan sekunder/penunjang. Apabila tidak terpenuhi maka tidak mengancam keselamatan manusia namun dapat menimbulkan kesulitan hidup.
- c. *Al maqashid tahsiniyat* yaitu kebutuhan komplementer/pelengkap. Jika tidak dipenuhi tidak mempengaruhi keselamatan dan tidak akan menimbulkan kesulitan bagi manusia.

Menurut (Putra, 2015) dalam ruslang, dkk (2020) di jelaskan bahwa dalam mengukur dan menimbang keberhasilan suatu entitas dalam melaksanakan skala prioritas kebutuhan dalam pencapaian falah, maka Islam telah menetapkan aturan yang kemudian disebut *Maqashid Syariah*. Dengan *Maqashid syariah* maka akan diuraikan parameter kemaslahatan yang hendak diperoleh. Penjelasan rinci mengenai *maqashid dharuriyah*, Al-Syatibi menjelaskan (Hadi, 2012) dalam ruslang, dkk (2020) bahwa *maqashidus syariah* memiliki kemaslahatan dan keselamatan pokok yang telah disepakati yang mencakup lima hal, yaitu:

- a. Menjaga agama (*hifdz ad-din*); sebagai alasan diwajibkannya berdakwah ke jalan Allah, bermuamalah dan bertransaksi secara islami, dan berjihad jika ada yang berusaha mememerangi agama ini.
- b. Menjaga jiwa (*hifdz an-nafs*); sebagai alasan diwajibkannya memenuhi kebutuhan pokok manusia untuk melangsungkan hidup

- (sandang, pangan dan papan) dan menegakkan hukum qishash untuk menjaga kemuliaan darah dan jiwa manusia.
- c. Menjaga akal (*hifdz al-‘aql*) sebagai alasan diwajibkannya belajar ilmu sepanjang hayat, diharamkannya mengkonsumsi dan menjual benda yang memabukkan seperti khamar dan narkoba.
 - d. Menjaga keturunan (*hifdz an-nasl*) sebagai alasan diwajibkannya menjaga kualitas keturunan, dan diharamkannya perzinahan serta perkawinan yang sedarah.
 - e. Menjaga harta (*hifdz al-mal*) sebagai alasan diwajibkannya memperoleh harta dengan halal, mengelola dan megembangkan harta atau kekayaan secara baik, sebab dengan investasi kekayaan yang dimiliki akan dapat menjaga empat tujuan syariah yang ada di atasnya. Serta diharamkannya pencurian/perampokan, suap menyuap, korupsi, bertransaksi riba dan merampas hak kekayaan orang lain dengan jalan batil.

2. *Fiqh Muammalah*

a. Definisi *Fiqh Muammalah*

Hamid (1929:3-4) dalam Ainul Yaqin (20220:1) Kata *fiqh muammalah* terdiri dari dua unsur kata yaitu kata *fiqh* dan *muammalah*. Dalam etimologi Islam, kata “*Fiqh*” berasal dari akar kata *faqiha-yafqahu-fiqhan* yang berarti mengetahui, memahami dan mendalami sesuatu secara mutlak. Selain itu, apabila kata *fiqh* ini dikaitkan dengan agama islam, maka maksudnya ialah memahami aturan-aturan islam (*syari’at*) secara totalitas. Secara terminologis, *fiqh* ialah ilmu yang

mengkaji tentang syari'at islam yang ditetapkan Allah bagi manusia dalam menjalani kehidupan duniawi dan ukhrawi, baik vertikal maupun horizontal dengan memakai dalil-dalil terperinci (*tafshili*) seperti tersurat dan tersirat dalam Al-Quran, Al-Hadits dan Al-Ijtihad (Ijma' dan Qiyas).

Djazuli (2006:51) dalam Ainul Yaqin (2020:2) Kata “*Muamalah*”, secara bahasa merupakan bentuk ketiga (*mashdar*) yang terpetik dari kata ‘*amala-yu’amilu-mu’amalatan* yang berarti saling bertindak, berbuat, beramal dan bertransaksi. Sedangkan menurut istilah, muamalah bisa ditinjau dari 2 segi, yakni dalam arti general dan arti spesifik. Secara general muamalah adalah aturan atau hukum Allah untuk mengatur manusia dalam kaitannya dengan urusan duniawi dalam pegaulan sosial. Sementara secara spesifik adalah aturan atau hukum Allah yang wajib ditaati untuk mengatur hubungan manusia dengan manusia terkait cara memperoleh dan mengembangkan harta benda.

Al-hasil, jika kata *fiqh* dan *muamalah* digabung menjadi satu (*fiqh muamalah*), maka dapat didefinisikan sebagai sebuah bidang ilmu fiqh yang secara khusus mengkaji tentang peraturan-peraturan Allah yang harus ditaati dala bersosial dan bermasyarakat untuk menjaga kepentingan manusia. Utamanya bidang ekonomi melalui dalil-dalil yang bermaktub dalam Al-Quran, Al-Hadits dan Al-Ijtihad. Misalnya jual beli, khiyar dan berbagai jenis muamalah lainnya.

b. Hukum dan Dasar Hukum *Fiqh muamalah*

Allah SWT berfirman:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنفِرُوا كَآفَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ

Artinya: “tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya”(Q.S. At-Taubah:122) (Quran in word versi 1.3)

Dalam ayat diatas menjelaskan tentang diwajibkannya untuk memperdalam pengetahuan tentang agama sebagai mana seperti diwajibkannya orang yang berperang atau berjihad ke jalan Allah. Hal ini kurang lebih terpetik 19 kata *fiqh* yang disebutkan dalam Al-Quran dan kesemuannya disebut dalam bentuk kata kerja (*fi'il*).

Saebani (2008:184) dalam ainul yaqin (2020:3) Pada esensinya, hukum asal setiap persoalan terkait muamalah dan berbagai jenisnya yang lain adalah mubah (boleh). Beda halnya dengan persoalan terkait ibadah yang hokum aslanya adalah haram (terlarang). Pemahaman semacam ini berdasarkan kaidah fiqh tersebut:

الأصل في العبادة التحريم حتي يدل الدليل على إباحتها

Artinya : “hukum asal dalam ibadah adalah haram sampai ada dalil yang menunjukkan atas kebolehanannya”

الأصل في المعاملة الإباحة حتي يدل الدليل على تحريمها

Artinya : “hukum asal dalam muamalah adalah boleh sampai ada dalil yang menunjukkan atas keharamannya”

Sedangkan hukum mempelajari dalam memahami fiqh muamalah adalah *fardu 'ain* (wajib individu) bagi setiap muslim, tetapi

menjadi ahli *fiqh muamalah* adalah fardu kifayah (wajib kolektif). Oleh karena sebab itu Umar bin al-Khattab pernah berkata:

عن عمر بن الخطاب رضي الله عنه قال: لا يبيع في سوقنا, إلا من قد نفقه في الدين. أخرجه الترمذي.

Artinya: *Dari Umar bin al-Khattab r.a berkata; “tidak boleh berjual di pasar kita, kecuali orang yang telah memahami fiqh (muamalah) dalam agama Islam”.* (H.R. At-Turmudzi)

Dengan demikian, setiap persoalan muamalah tersebut tidak bisa terlepas dari aturan Islam, sehingga harus di-*rever*-kan (dirujuk) terhadap sumber hukum Islam yang otoritatif dan berlaku, yakni Al-Quran, Al-Hadits dan Al-Ijtihad (Ijma' dan Qiyas).

3. Jual Beli

a. Pengertian Jual Beli

Syarifudin (2003:192) dalam Afinda dan Zamzami (2020) Jual Beli Menurut Hukum Islam jual beli secara arti kata *البيع* dalam penggunaan sehari-hari mengandung arti “Saling Tukar” atau tukar menukar. Sabiq (1971:192) dalam Afinda dan Zamzami (2020) jual beli menurut lughowiyah adalah *المبادلة* menukar. Sedangkan dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES) adalah jual beli antara benda dan benda atau pertukaran antara benda dengan uang. Dalam buku II pasal 57 KHES pihak yang terkait dalam perjanjian jual beli terdiri atas penjual, pembeli, dan pihak lain yang terlibat dalam perjanjian tersebut.

Dalam istilah fiqh disebut dengan *al-bai'* yang berarti menjual, mengganti, dan menukar sesuatu dengan sesuatu yang

lain (Haroen 2007:114) dalam Afinda dan Zamzami (2020).

Menurut Sayyid Sabiq jual beli adalah:

مُبَادَلَةٌ مَالٍ بِمَالٍ عَلَى سَبِيلِ التَّرَضِيِّ أَوْ نُقْلَ مِلْكٍ بِعَوَضٍ عَلَى الْوَجْهِ الْمَادُّونِ
الْمَادُّونِ فِيهِ

Artinya : “Pertukaran benda dengan benda lain dengan jalan saling meridhai atau memindahkan hak milik disertai penggantinya dengan cara yang dibolehkan”.

Menurut pendapat Ahmad Zahro dalam Safira dan Fatriansyah (2019) Jual beli lewat online (internet) itu diperbolehkan, dan sah, kecuali jika secara kasuistis terjadi penyimpangan, manipulasi, penipuan, dan sejenisnya, maka secara kasuistis pula hukumnya diterapkan, yaitu haram.

Djazuli (2007:130) dalam Afinda dan Zamzami (2020) dijelaskan bahwa setiap muamalah dan transaksi, pada dasarnya boleh, kecuali yang tegas-tegas diharamkan seperti mengakibatkan kemudharatan, tipuan, judi, dan riba dan hukum asal dari transaksi adalah keridhoan dari kedua belah pihak yang saling ber-aqad.

Yang mengambil kaidah fiqh yakni:

الْأَصْلُ فِي الْمُعَامَلَةِ الْإِبَاحَةُ إِلَّا أَنْ يَدُلَّ دَلِيلٌ عَلَى تَحْرِيمِهِ

Artinya: “Pada dasarnya, semua bentuk muamalah itu boleh dilakukan kecuali ada dalil yang mengharamkannya”

الْأَصْلُ فِي الْعُقُودِ رِضَى الْمُتَعَاقِدِينَ وَنَتِيجَتُهُ مَا إِلتَزَمَاهُ بِالتَّعَاقُدِ

Artinya : “Hukum asal dalam transaksi adalah keridhaan kedua belah pihak yang berakad, hasilnya adalah berlaku sahnyanya yang diakadkan.”

b. Pengertian Jual Beli Menurut Empat Madzhab

A) Ulama Syafi'iyah Dalam kitab Fiqh al-Syafi'iyah jual beli diartikan sebagai tindakan untuk menukar barang dengan barang atau barang dengan uang dengan jalan melepaskan hak milik dari yang satu kepada yang lain atas dasar saling merelakan. (Suhendi 2005:67) dalam Valensia (2020)

B) Ulama Hanafiyah Ulama Hanafiyah mendefinisikan jual beli sebagai Tukar menukar sesuatu yang diinginkan dengan yang sepadan melalui cara tertentu yang bermanfaat. (Al-Jaziri 2001:14) dalam Valensia (2020)

C) Ulama Malikiyah Ulama Malikiyah mendefinisikan jual beli kedalam dua macam, yaitu jual beli yang bersifat umum dan jual beli yang bersifat khusus. (Suhendi 2005:69) dalam Valensia (2020)

1) Jual beli dalam arti umum ialah suatu perikatan tukar-menukar sesuatu yang bukan kemanfaatan dan kenikmatan. Dan yang dimaksud dengan sesuatu yang bukan manfaat adalah bahwa benda yang ditukarkan adalah dzat (berbentuk), ia berfungsi sebagai objek penjualan, jadi bukan manfaatnya atau bukan hasilnya.

2) Jual beli dalam arti khusus ialah ikatan tukar-menukar sesuatu yang bukan kemanfaatan dan bukan pula kelezatan yang mempunyai daya tarik, penukarannya bukan mas dan bukan pula perak, bendanya dapat direalisasikan dan ada seketika

(tidak ditangguhkan), tidak merupakan utang baik barang itu ada di hadapan si pembeli maupun tidak, barang yang sudah diketahui sifat-sifatnya atau sudah diketahui terlebih dahulu.

Berdasarkan beberapa definisi mengenai jual beli yang telah dijabarkan, maka dapat disimpulkan bahwa jual beli merupakan bentuk perjanjian tukar menukar objek atau benda yang memiliki nilai atas dasar sukarela yang melibatkan antara kedua belah pihak, pihak yang satu bertindak sebagai penerima benda dan pihak yang lain menerimanya sesuai dengan bentuk perjanjian atau ketentuan yang dibenarkan syara' dan disepakati. Benda yang dimaksud dapat mencakup pengertian barang dan uang, sedangkan sifat benda tersebut harus dapat dinilai, yakni benda-benda yang berharga dan dapat dibenarkan penggunaannya menurut syara'.

c. Dasar-dasar Jual Beli

Jual beli sebagai sarana tolong menolong antara semua umat manusia, mempunyai landasan atau dasar hukum yang jelas baik dari al-Qur'an, AlSunnah, dan telah menjadi salah satu ijma' ulama dan kaum muslimin. Bahkan jual beli bukan hanya sekedar muamalah, akan tetapi salah satu media untuk melakukan kegiatan saling tolong menolong sesama manusia.

A) Dasar Dalam Al-Qur'an

Firman Allah dalam surat Al-Baqarah ayat 275

الَّذِينَ يَأْكُلُونَ الرِّبَا لَا يَتُومُونَ إِلَّا كَمَا يَتُومُ الَّذِي يَتَخَبَّطُهُ الشَّيْطَانُ

الْمَسِّ ذَلِكَ بِأَنَّهُمْ قَالُوا إِنَّمَا الْبَيْعُ مِثْلُ الرِّبَا وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ

جَاءَهُ مَوْعِظَةٌ مِنْ رَبِّهِ فَانْتَهَى فَلَهُ مَا سَلَفَ وَأَمْرُهُ إِلَى اللَّهِ وَمَنْ عَادَ

أَصْحَابُ النَّارِ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ

Artinya : Orang-orang yang makan (mengambil) riba tidak dapat berdiri melainkan seperti berdirinya orang yang kemasukan syaitan lantaran (tekanan) penyakit gila. Keadaan mereka demikian itu, adalah disebabkan mereka berkata (berpendapat), Sesungguhnya jual beli itu sama dengan riba, padahal “Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba”. Orang-orang yang telah sampai kepadanya larangan dari Tuhannya, lalu terus berhenti (dari mengambil riba), maka baginya apa yang telah diambilnya dahulu (sebelum datang larangan) dan urusannya (terserah) kepada Allah. Orang yang kembali (mengambil riba), maka orang itu adalah penghuni-penghuni neraka, mereka kekal didalamnya. Maksudnya adalah menjelaskan bahwa jual beli telah diperbolehkan oleh Allah SWT dan hukumnya adalah halal, akan tetapi apabila didalamnya terdapat unsur yang mengandung riba maka hukumnya menjadi haram dan dilarang oleh Allah SWT. (Quran in word versi 1.3)

Firman Allah dalam Surat Al-Baqarah ayat 198

لَيْسَ عَلَيْكُمْ جُنَاحٌ أَنْ تَبْتَغُوا فَضْلًا مِنْ رَبِّكُمْ فَإِذَا أَفَضْتُمْ مِنْ
فَادُّكُرُوا اللَّهَ عِنْدَ الْمَشْعَرِ الْحَرَامِ وَاذْكُرُوهُ كَمَا هَدَاكُمْ وَإِنْ كُنْتُمْ مِنْ قَبْلِهِ
الضَّالِّينَ

Artinya : tidak ada dosa bagimu untuk mencari karunia (rezki hasil perniagaan) dari Tuhanmu. Maka apabila kamu telah bertolak dari “Arafat, berzikirlah kepada Allah di

Masy'aril haram, dan berzikirlah kepada Nya sebagaimana dia telah memberi petunjuk kepadamu, sekalipun sebelumnya kamu benar-benar termasuk orang yang tidak tahu Yang berari tiada dosa dalam mencari rezeki dari hasil perniagaan atau jual beli. Akan tetapi jangan melalaikan ibadah pada saat mencari rezeki. (Q.S. Al-Baqarah:198) (Quran in word versi 1.3)

Firman Allah dalam Q.S al-Nisa (4):29

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالِكُمْ بَاطِلًا إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً
عَنْ تَرَاضٍ مِنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

Artinya: "Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama suka diantara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu; sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu"(An-Nisa ayat 29). (Quran in word versi 1.3)

B) Dasar dari Hadits Nabi

Berikut adalah beberapa hadits nabi yang menjelaskan tentang jual beli:

عَنْ رِفَاعَةَ بْنِ رَافِعٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ سُئِلَ : أَيُّ
الْكَسْبِ أَطْيَبُ ؟ قَالَ : عَمَلُ الرَّجُلِ بِيَدِهِ ، وَكُلُّ بَيْعٍ مَبْرُورٍ (رَوَاهُ الْجَزَائِرِيُّ
وَصَحَّحَهُ الْحَاكِمُ)

Artinya: Dari Rifa'ah bin Rafi', Nabi pernah ditanya mengenai pekerjaan apa yang paling baik. Jawaban Nabi, "Kerja dengan tangan dan semua jual beli yang mabrur" (HR Bazzar dan dishahihkan oleh al Hakim) dalam Afinda dan Zamzami (2020)

Rosulullah SAW bersabda:

قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : إِنَّمَا الْبَيْعُ عَنْ تَرَاضٍ

Artinya: "Rasulullah SAW bersabda, sesungguhnya jual beli itu harus atas dasar saling merelakan". dalam Afinda dan Zamzami (2020)

Dalam riwayat Tirmidzi pada kitab sunan tirmidzi dijelaskan bahwa:

حَدَّثَنَا هَنَّادٌ حَدَّثَنَا قَبِيصَةُ عَنْ سُفْيَانَ عَنْ أَبِي حَمْرَةَ عَنِ الْحَسَنِ عَنْ أَبِي سَعِيدٍ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ التَّاجِرُ الصَّدُوقُ الْأَمِينُ مَعَ النَّبِيِّينَ وَالصِّدِّيقِينَ وَالشُّهَدَاءِ

Artinya: "Telah menceritakan kepada kami Hannad telah menceritakan kepada kami Qabishah dari Sufyan dari Abu Hamzah dari Al Hasan dari Abu Sa'id dari Nabi SAW beliau bersabda:"Seorang pedagang yang jujur dan dipercaya akan bersama dengan para Nabi, shiddiqun dan para syuhada'."

Rosulullah SAW bersabda:

فَمَنْ يَأْخُذْ مَالًا بِحَقِّهِ يُبَارَكْ لَهُ فِيهِ وَ مَنْ يَأْخُذْ مَالًا بِغَيْرِ حَقِّهِ فَمَثَلُهُ كَمَثَلِ يَأْكُلُ وَلَا يَشْبَعُ

Artinya: "Barangsiapa mengambil harta benda dengan cara yang benar, maka Allah SWT akan memberkahinya, dan barangsiapa mengambil harta benda dengan cara yang tidak benar, maka dia laksana orang yang makan tapi tidak pernah merasa kenyang." (R. Muslim) dalam Afinda dan Zamzami (2020)

Hadis Nabi dari Hakim bin Hizam dalam kitab Al jami' Al-Shahih Almusnad Al-mukhtasar menjelaskan :

عَنْ حَكِيمِ بْنِ حَزَامٍ قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: "الْبَيْعَانِ بِالْخِيَارِ مَالٌ يَتَفَرَّقَا. أَوْ قَالَ: "حَتَّى يَتَفَرَّقَا , فَإِنْ صَدَقَا وَبَيَّئْنَا بُورِكَ لَهُمَا فِي وَكَدَبَا مُجِحَّتْ بَرَكَةُ بَيْعِهِمَا

Artinya: " Dari Hakim bin Hizam bahwa Rasulullah SAW bersabda, "Penjual dan pembeli mempunyai hak memilih, mengambil atau mengembalikan barang, selama keduanya belum berpisah. Apabila keduanya mengatakan yang sejujurnya serta menjelaskan kelebihan dan kekurangan

barang tersebut, maka jual beli mereka akan diberkahi Allah, tetapi apabila mereka berdusta dan menyembunyikan sesuatu atas barang yang diperjualbelikan maka jual beli mereka tidak akan mendapat keberkahan.” dalam Afinda dan Zamzami (2020)

C) *Ijma'*

Sementara legitimasi dari *ijma'* adalah para ulama dari berbagai kalangan mazhab telah sepakat akan disyariatkannya dan dihalalkannya jual beli. Jual beli sebagai *muamalah* melalui sistem barter telah ada sejak zaman dahulu. Islam datang memberi legitimasi dan memberi batasan dan aturan dalam pelaksanaannya tidak terjadi kezaliman atau tindakan yang dapat merugikan salah satu pihak (Mustofa, 2016:25) dalam Afinda dan Zamzami (2020)

Menurut Huda (2011:54) dalam Afinda dan Zamzami (2020) dijelaskan bahwa didalam konteks Indonesia juga ada legitimasi dari Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES) pasal 56-115. *Ijma'* ini memberikan hikmah bahwa kebutuhan manusia berhubungan dengan sesuatu yang ada didalam kepemilikan orang lain, dan kepemilikan sesuatu itu tidak akan diberikan begitu saja, namun harus ada kompensasi sebagai amalannya. Sehingga dengan disyariatkannya jual beli tersebut merupakan salah satu cara untuk merealisasikan keinginan dan kebutuhan manusia, karena pada dasarnya manusia tidak akan dapat hidup sendiri tanpa berhubungan dan bantuan orang lain

D) Rukun Jual Beli

Huda (2011:55) dalam Afinda dan Zamzami (2020) Rukun dan Syarat Jual Beli di kalangan *fuqaha*, terdapat perbedaan mengenai rukun jual beli. Menurut *fuqaha* kalangan *Hanafiyah*, rukun jual beli adalah *Ijab* dan *qabul*. Sedangkan menurut *jumhur ulama*, rukun jual terdiri dari akad (*ijab dan qabul*), ‘*aqid* (penjual dan pembeli), *ma’qud alaih* (objek akad). Akad adalah kesepakatan (ikatan) antara pihak pembeli dengan pihak penjual. Akad ini dapat dikatakan sebagai inti dari proses berlangsungnya jual beli

Di dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES) buku II bagian pertama pasal 22 mengenai rukun dan syarat dalam akad jual beli adalah sebagai berikut:

- 1) Pihak-pihak yang berakad, yaitu orang perseorangan, kelompok orang, persekutuan, atau badan usaha. Orang yang berakad harus cukup hukum, berakal, dan *tamyiz*
- 2) Objek akad, adalah *amwal* (harta) atau jasa yang dihallowkan yang dibutuhkan oleh masing-masing pihak.

Menurut Ghazaly, dkk (2010:75) syarat- syarat barang yang diperjual belikan (*ma’qud alaih*) sebagai berikut

- a) Barang itu ada, atau tidak ada di tempat, tetapi pihak penjual menyatakan kesanggupan untuk mengadakan barang itu.
- b) Dapat dimanfaatkan dan bermanfaat bagi manusia. Oleh karena itu, bangkai, *khamar* dan darah tidak sah menjadi

objek jual beli, Karena dianggap tidak bermanfaat bagi muslim

- c) Milik seseorang. Barang yang sifatnya belum dimiliki seseorang tidak boleh diperjual belikan.
 - d) Boleh diserahkan saat akad berlangsung atau pada waktu yang disepakati bersama ketika transaksi berlangsung
- 3) Tujuan pokok *akad*, yaitu untuk memenuhi kebutuhan hidup dan pengembangan usaha masing-masing pihak yang mengakadkan *akad*. *Sighat akad* dapat dilakukan dengan jelas, baik secara lisan, tulisan, dan/atau perbuatan.
- 4) Kesepakatan.

Hasan (2003:119) dalam Afinda dan Zamzami (2020) di jelaskan syarat jual beli Menurut jumhur ulama sesuai dengan rukun jual beli yang disebutkan diatas yaitu sebagai berikut

- 1) *Baligh* dan berakal Jual beli yang dilakukan oleh anak kecil yang belum berakal dan belum *baligh* tidak sah. Jumhur ulama sepakat mengatakan orang yang melakukan jual beli harus telah *aqil baligh* dan berakal
- 2) Dengan kehendak sendiri (bukan paksaan) Dalam melakukan transaksi jual beli, salah satu pihak juga tidak melakukan suatu tekanan atau paksaan kepada pihak lainnya, sehingga pihak lain tersebut melakukan perbuatan jual beli bukan lagi dengan kemauannya sendiri tapi karena sebuah paksaan. Jual beli yang

dilakukan atas dasar bukan “Kemauan Sendiri” adalah tidak sah.

- 3) Orang yang melakukan akad itu adalah orang yang berbeda. Maksudnya seseorang tidak dapat bertindak sebagai pembeli dan penjual dalam waktu bersamaan.
- 4) Keduanya tidak *mubadzir* Maksudnya adalah bahwa para pihak yang mengikatkan diri dalam transaksi jual beli bukanlah orang-orang yang boros (*mubadzir*), karena orang yang boros menurut hukum dikatakan sebagai orang yang tidak cakap dalam bertindak.

Haroen (2007:116) dalam Afida 2020) di jelaskan bahwa Ulama *fiqih* sepakat menyatakan urusan utama dalam jual beli adalah kerelaan kedua belah pihak. Kerelaan ini dapat terlihat saat *akad* berlangsung. Syarat *sighat* adalah pernyataan *ijab qabul* untuk mencapai tujuan pokok *akad*, bisa melalui ucapan atau lafad, tulisan, *ikrar*, atau perjanjian kontrak dan atau perbuatan.

Diantara syarat *sighat* sendiri adalah :

- 1) Bersambung atau ada kesesuaian antara *ijab* dan *qabul*
- 2) Tidak dibatasi waktu
- 3) Satu majlis kedua belah pihak yang melakukan jual beli hadir dan membicarakan topik yang sama.

Hanafiyah dan *Malikiyah* berpendapat bahwa jarak antara *ijab qabul* boleh saja diantarai oleh waktu, yang diperkirakan bahwa pihak pembeli sempat untuk berpikir. Namun ulama

Syafi'iyah dan *Hambaliyah* berpendapat bahwa jarak antara *ijab* dan *qabul* tidak terlalu lama yang menimbulkan dengan bahwa objek pembicaraan telah berubah. Sehingga dikhawatirkan akan terjadi penyalahgunaan obyek atau akad yang bisa menimbulkan kerugian salah satu pihak.

Suhendi (2002:76) dalam Afinda dan Zamzami (2020) dipaparkan adanya tinjauan jual beli dari segi pelaku akad (subjek) terbagi menjadi 3 bagian, yaitu :

- 1) *Akad* jual beli yang dilakukan dengan lisan, bagi orang bisu bisa diganti dengan isyarat.
- 2) Penyampaian *akad* jual beli melalui utusan, perantara, tulisan atau surat-menyurat, jual beli seperti ini sama dengan *ijab qabul* dengan ucapan, misalnya via pos dan giro. Jual beli seperti ini diperbolehkan oleh *syara'*.
- 3) Jual beli dengan perbuatan (saling memberikan) atau dikenal dengan istilah *mu'athah*, yaitu mengambil dan memberikan barang tanpa *ijab* dan *qabul*, seperti seseorang mengambil rokok yang sudah bertuliskan label harganya, dibandrol oleh penjual kemudian memberikan uang pembayarannya kepada penjual. Menurut sebagian ulama *Syafi'iyah* tentu hal ini dilarang, akan tetapi menurut sebagian lainnya, seperti Imam Nawawi membolehkan jual beli barang kebutuhan sehari-hari dengan cara demikian, yaitu tanpa *ijab* dan *qabul*.

4. *Hikmatul masruiyatil buyu'*

Menurut At-Ta'uyajri dalam Mausu'ah Fiqh Islami Juz 3 dijelaskan tentang hikmah dari disyariatkannya jual beli yakni karena Uang atau harta, penawaran dan barang adalah sesuatu yang dibagikan pada semua orang dan kebutuhan seseorang terkait dengan apa yang ada ditangan pemiliknya dan dia biasanya tidak memberikannya tanpa imbalan atau suatu pertukaran. Dalam kebolehan menjual untuk memenuhi kebutuhannya dan mencapai tujuannya jika tidak orang akan melakukan tindakan kriminal seperti penjarahan, pencurian tipu muslihat perkelahian bahkan bisa terjadi pembunuhan dan tindakan kejahatan lainnya. Oleh sebab itu Allah mengizinkan jual beli untuk mencapai dan memadamkan kejahatan atau tindakan kriminal tersebut

B. Peneletian terdahulu

Muhammad Fizun Ghufroon, (2019), analisis Voucher Game online pada retail Store Alfamidi dan website Store Tokopedia pandangan majelis ulama Indonesia kota Malang mahasiswa syariah, Jurusan Hukum Bisnis Syariah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang dalam penelitiannya tersebut mencakup tentang penegasan terkait transaksi voucher game online pada retail store alfamidi dan website tokopedia. Hasil dari penelitian ini yaitu Transaksi Voucher game online ini dimulai dari pembeli yang ingin memperoleh voucher dengan datang ke retail store alfamidi ataupun dengan cara mengakses website store tokopedia, para pihak sudah mengetahui tentang spesifikasi, cara transaksi dimulai dari datang langsung ke retail store alfamidi ataupun mengakses website store tokopedia sampai penyerahan voucher game online. Tentunya dengan

keepakatan atas spesifikasi yang telah disetujui sebelum waktu transaksi dimulai. Praktek transaksi voucher game online secara akad sah karena telah sesuai dengan asas akad jual beli yakni akad dilaksanakan dalam rangka menegakkan kemaslahatan. Pandangan ulama majelis ulama Indonesia kota malang transaksi voucher game online yakni mubah artinya disejajarkan dengan jual beli yang lain yang sesuai dengan *syara*”.

Tren jual beli online melalui situs resmi menurut tinjauan etika bisnis islam (2019) karya ilmiah dari saudara Irfan Alfarizi untuk menepuh gelar S.E nya. Agar dapat melihat tren jual beli online yang terdapat dalam akun resmi dalam hal ini saudara menggunakan metode penelitian library research (penelitian kepustakaan) dalam operasionalnya yang digunakan yakni deskriptif kualitatif dengan metode pengumpulan data menelaah literature-literatur dari buku-buka dan pustakaan lainnya yang berkaitan dengan pembahasan tersebut. Hasil dari penelitian yakni Ada banyak marketplace yang ada di Indonesia. Namun situs marketplace yang paling sering dikunjungi saat ini ialah situs marketplace shopee dan Tinjauan etika bisnis Islam terhadap jual beli online pada situs resmi shoope dalam jual beli online tersebut, pihak yang bertransaksi harus menepati semua kontrak yang telah ia buat. Dan harus bersikap tanggung jawab khususnya bagi para pelaku bisnis, boleh mengambil keuntungan dalam jual beli namun hak pembeli harus tetap dihormati.

Penelitian berupa skripsi yang dilakukan oleh Moh Irfan Syarifudin 2020 tentang tinjauan hukum islam dalam jual beli *diamond* game online *Mobile Legend* melalui aplikasi shopee mahasiswa dari institut agama

islam Surakarta. Penelitian ini termasuk jenis penelitian lapangan (field research), yaitu penelitian yang dilakukan langsung di lapangan, dengan data primer yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya ketidaksesuaian rukun jual beli menurut hukum Islam yaitu kebanyakan pembeli masih dibawah umur atau belum baligh. Sehingga dalam hukum Islam hal ini tidak diperbolehkan kecuali sudah ada orang dewasa yang mengawasi atau memberi izin untuk melakukan jual beli. Serta ketidaksesuaian yang kedua adalah pada obyek/barang yang diperjualbelikan, jual beli tersebut tidak sah karena adanya pembatasan waktu sebab ketika barang yang dibeli dibatasi dengan waktu maka gugurlah sistem kekuasaan sepenuhnya terhadap barang tersebut.

Muhammad Abdul Aziz, Tinjauan Maqashid Syariah pada jual beli diamond game online mobile legend studi kasus di Desa Karangdoro Kec. Tegalsari Kab. Banyuwangi (2022) . penelitian ini mempunyai dua rumusan masalah yakni pertama bagaimana praktek jual beli *diamond game online Mobile Legends*? Dan yang kedua bagaimana tinjauan *maqashid syariah* pada transaksi jual beli *diamond game online Mobile Legends*? Dalam penelitian ini, peneliti ingin meninjau transaksi jual beli dalam sudut Maqashid syariahnya dengan menggunakan jenis metode penelitian kualitatif deskriptif, Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah melakukan penelaahan pada naskah, wawancara pada beberapa informan, dan penelaahan naskah atau dokumentasi menganalisis data-data yang ada tentang jual beli *diamond*

game online mobile legend. Hasil penelitian ini Adapun praktek atau mekanisme transaksi jual beli *diamond game online mobile legend* dapat dilakukan dengan dua cara yakni secara offline atau melalui konter dengan membayar tunai dan secara online melalui beberapa situs web dan aplikasi yang menyediakan pengisian ulang *diamond game online mobile legend* dengan pembayaran melalui saldo atau uang elektronik. Adapun ditinjau dari *maqashid syariah*-nya yakni Jika melihat dari tingkatan tangga *maqhosid syariah*, transaksi jual beli game online mobile legend secara umum hanyalah suatu kebutuhan yang *tahsiniyyah* atau kebutuhan yang tak akan menimbulkan dampak buruk atau bahkan mengancam keselamatan dalam hidupnya baik di dunia dan akhirat. Namun semua itu kembali pada individual pelaku tersebut.

Perbedaan dari penelitian terdahulu yakni peniliti ini ingin meninjau dan mengupas dalam dari segi *maqashid syariah* terhadap jual beli tiket atau *diamond game online Mobile Legend* bukan lagi ke ranah hukumnya.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

NO	Nama, Judul, Tahun Penelitian	Rumuana Masalah	Metode Penelitian	Hasil/Kesimpulan
1	Muhammad Fizun Ghufron, analisis Voucher Game online pada retail Store Alfamidi dan website Store Tokopedia pandangan majelis ulama Indonesia (2019)	Bagaimana Praktek transaksi voucher game online pada retail store alfamidi dan website store tokopedia yang terjadi dikota malang.? Bagaimana transaksi voucher	Jenis penelitian ini adalah penelitian yuridis empiris yang dengan kata lain adalah jenis penelitian hukum sosiologis dan dapat di sebut pula dengan penelitian lapangan, yaitu mengkaji ketentuan hukum	Hasil penelitian ini diketahui Transaksi Voucher game online ini dimulai dari pembeli yang ingin memperoleh voucher dengan datang ke retail store alfamidi ataupun dengan cara mengakses website store tokopedia, para pihak

Lanjutan tabel 2.1

		game online pandangan Majelis Ulama Indonesia (MUI) kota malang.?	yang berlaku serta apa yang terjadi dalam kenyataanya di masyarakat	sudah mengetahui tentang spesifikasi, cara transaksi dimulai dari datang langsung ke retail store alfamidi ataupun mengakses website store tokopedia sampai penyerahan voucher game online. Tentunya dengan kesepakatan atas spesifikasi yang telah disetujui sebelum waktu transaksi dimulai. Pandangan ulama majelis ulama Indonesia kota malang transaksi voucher game online yakni mubah artinya disejajarkan dengan jual beli yang lain yang sesuai dengan <i>syara</i> ”
2	Irfan Alfarizi, Tren jual beli online melalui situs resmi menurut tinjauan etika bisnis islam, (2019)	Bagaimana trend jual beli online melalui situs resmi? Bagaimana trend jual beli online melalui situs resmi menurut tinjauan etika bisnis Islam?	metode penelitian yang di pakai yakni penelitian library research (penelitian kepustakaan) dalam operasionalnya yang digunakan yakni deskriptif kualitatif dengan metode pengumpulan data menelaah literature-literatur dari buku-buka dan pustakaan lainnya yang berkaitan dengan pembahasan tersebut	Hasil dari penelitian yakni Ada banyak marketplace yang ada di Indonesia. Namun situs marketplace yang paling sering dikunjungi saat ini ialah situs marketplace shopee dan Tinjauan etika bisnis Islam terhadap jual beli online pada situs resmi shoope dalam jual beli online tersebut, pihak yang bertransaksi harus menepati semua kontrak yang telah ia buat. Dan harus bersikap tanggung jawab khususnya bagi para pelaku bisnis, boleh mengambil keuntungan dalam jual beli namun hak pembeli harus tetap dihormati

Lanjutan tabel 2.1

3	Moh Irfan Syarifuddin, tentang tinjauan hukum islam dalam jual beli <i>diamond game</i> online <i>Mobile Legend</i> melalui aplikasi shopee, 2020.	Bagaimana mekanisme transaksi <i>diamond game</i> online <i>mobile legends</i> di Shopee? Bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap transaksi jual beli <i>diamond game</i> online <i>mobile legends</i> di shopee?	Penelitian ini termasuk jenis penelitian lapangan (field research), yaitu penelitian yang dilakukan langsung di lapangan, dengan data primer yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi hasil wawancara kepada pihak pembeli dan penjual yaitu gamers game online <i>mobile legends</i> serta data sekunder yang diperoleh dari buku, jurnal, Al-Quran.	Hasil penelitian ini menunjukkan adanya ketidaksesuaian rukun jual beli menurut hukum Islam yaitu kebanyakan pembeli masih dibawah umur atau belum baligh. Sehingga dalam hukum Islam hal ini tidak diperbolehkan kecuali sudah ada orang dewasa yang mengawasi atau memberi izin untuk melakukan jual beli. Serta ketidaksesuaian yang kedua adalah pada obyek/barang yang diperjualbelikan, jual beli tersebut tidak sah karena adanya pembatasan waktu sebab ketika barang yang dibeli dibatasi dengan waktu maka gugurlah sistem kekuasaan sepenuhnya terhadap barang tersebut.
4	Muhammad Abdul Aziz, Tinjauan Maqashid Syariah pada jual beli <i>diamond game</i> online <i>mobile legend</i> studi kasus di Desa Karangdoro Kec. Tegalsari Kab. Banyuwangi , 2022	Bagaimana praktek jual beli <i>diamond game</i> online <i>Mobile Legends</i> ? Bagaimana tinjauan <i>maqashid syariah</i> pada transaksi jual beli <i>diamond game</i> online <i>Mobile Legends</i> ?	Dalam penelitian ini, peneliti ingin meninjau transaksi jual beli dalam sudut Maqashid syariahnya dengan menggunakan jenis metode penelitian kualitatif deskriptif, Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah melakukan penelaahan pada naskah, wawancara pada beberapa informan, dan penelaahan naskah atau dokumentasi menganalisis data-	Hasil penelitian ini Adapun praktek atau mekanisme transaksi jual beli <i>diamond game</i> online <i>mobile legend</i> dapat dilakukan dengan dua cara yakni secara offline atau melalui konter dengan membayar tunai dan secara online melalui beberapa situs web dan aplikasi yang menyediakan pengisian ulang <i>diamond game</i> online <i>mobile legend</i> dengan pembayan melalui saldo atau uang elektronik. Adapun ditinjau dari sudut

Lanjutan tabel 2.1

			data yang ada tentang jual beli <i>diamond game online mobile legend</i> .	maqashid syariahnya yakni Jika melihat dari tingakatan tangga maqhosid syariah, transaksi jual beli game online mobile legend hanyalah suatu kebutuhan yang <i>tahsiniyyah</i> atau kebutuhan yang tak akan menimbulkan dampak buruk atau bahkan mengancam keselamatan dalam hidupnya baik di dunia dan akhirat. Namun semua itu kembali pada individual pelaku tersebut.
--	--	--	--	---

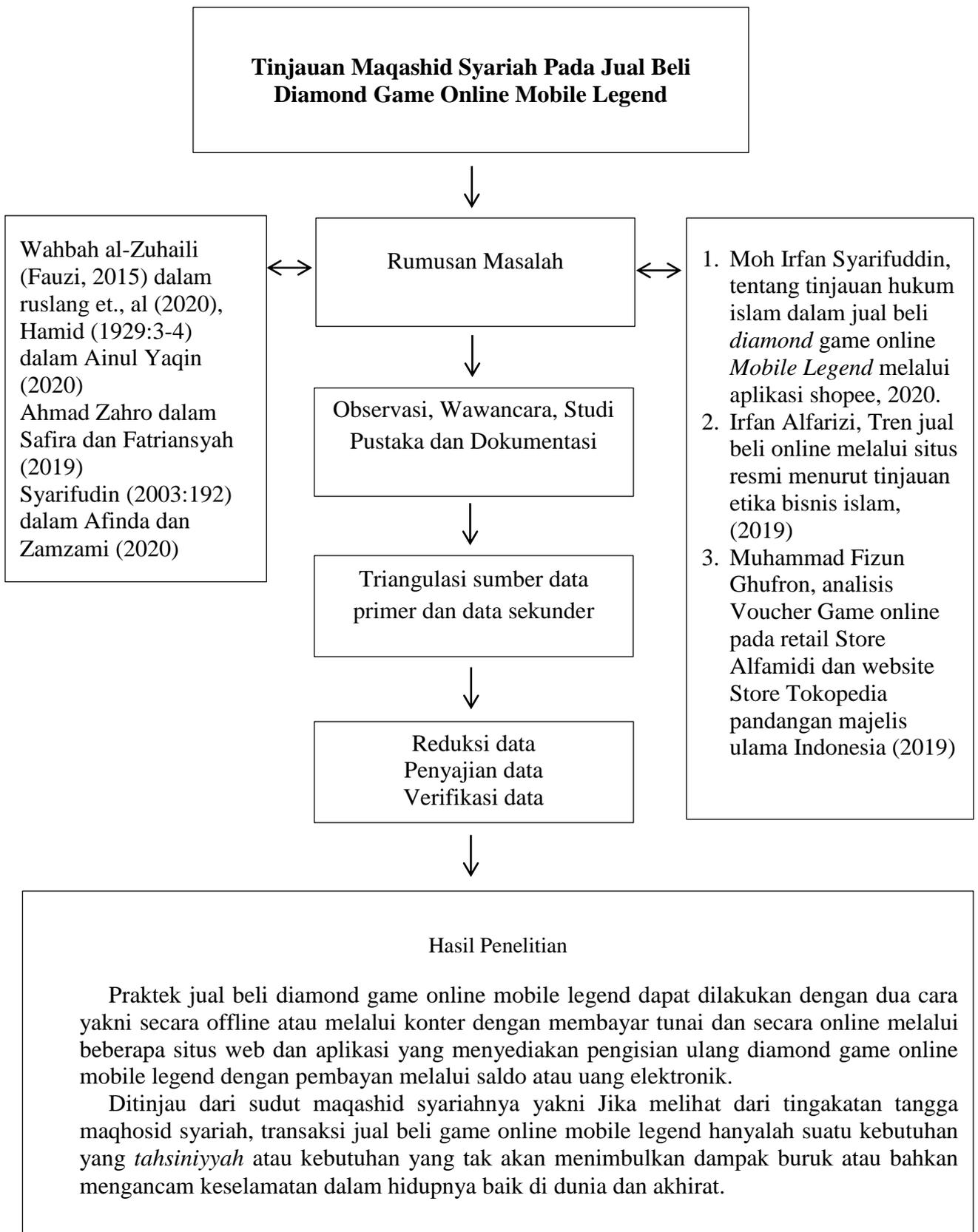
Sumber diolah: 2022

C. Alur pikir penelitian

Menurut Wibowo (2021:67) kerangka pemikiran adalah dasar pemikirn dari penelitian yang disintesakan dari fakta-fakta, observasi dan telaah kepustakaan. Kerangka pemikiran menggambarkan alur pemikiran penelitian dan memberikan penjelasan kepada pembaca mengapa mempunyai anggapan seperti Hipotesis. Kerangka berpikir disajikan dengan bagian yang menunjukkan alur pikir peneliti dan serta keterkaitan antar variable yang diteliti. Dapat disimpulkan dari penjelasan diatas sebelum membuat kerangka pemikiran harus menggambarkan terlebih dahulu alur pikir penelitian.

Dalam alur pikir penelitian ini ada beberapa hal yang dilakukan oleh peneliti ; pertama, pemikiran peneliti mengenai transaksi jual beli diamond game online mobile legend yang di temukan dari observasi tentang teknis cara melakukan transaksi jual beli game online mobile

legend tersebut. Kedua, kenyataan jual beli *diamond game online mobile legend* yang dilakukan sama halnya dengan apa yang ditransaksikan dengan hal yang lainnya seperti pembelian pulsa isi saldo aplikasi atau yang lainnya. Ketiga, peneliti membuat fokus penelitiannya tentang praktek jual beli *diamond game online mobile legend* dan tinjauan *maqashid syariah* yang terdapat pada transaksi jual beli *diamond game online mobile legend* dengan melihat dari teori tentang jual beli dalam fiqh muamalah dan *maqashid syariah*. Keempat, peneliti menyiapkan langkah-langkah serta memilih sampel dengan dari pelaku atau pemain dan pembeli *diamond game online mobile legend* dan penjual dari *diamond game online* untuk penelitian dan kelima, pengumpulan data melalui wawancara pada beberapa narasumber tentang bagaimana praktek dan mekanisme jual beli *diamond game online mobile legend* dan wawancara pada pakar ahli mengenai praktek jual beli dan tinjauan *maqashid syariah* pada praktek jual beli *diamond game online mobile legend*, dan dokumentasi dilanjutkan dengan menganalisis data dan pemaknaan data. Selanjutnya mengambil kesimpulan dari hasil-hasil data yang telah diperoleh dari observasi wawancara dan dokumentasi tadi kemudian selanjutnya dianalisis yang bersifat pembahasan-pembahasan dari masalah penelitian.



**Gambar 2.1, Bagan Alur Pemikiran Penelitian
Data diolah: 2022**

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode yang di gunakan pada penelitian ini yaitu metode penelitian kualitatif yaitu secara harfiah, sesuai dengan namanya penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur kuantifikasi, perhitungan statistic, atau bentuk cara-cara lainnya yang menggunakan ukuran (Satrauss dan Corbin, 2003) dalam (Fitrah dan Lutfiyah, 2017:44).

Penelitian kualitatif yaitu suatu prosedur penelitian yang menggunakan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan pelaku yang dapat di amati. Kualitatif berarti sesuatu yang berkaitan dengan aspek kualitas, nilai atau makna yang terdapat dibalik fakta. Kualitas, nilai atau makna hanya dapat digunakan dan dijelaskan melalui linguistic, bahasa, atau kata-kata "*Qualitative research is an unconstained approach to studying phenomena*" (Julie dan Josepha, 2022) dalam (Fitrah dan Lutfiyah, 2017:44)

Creswell (2011) dalam Fitrah dan Lutfiyah (2017:44) menjelaskan bahwa didalam penelitian kualitatif, pengetahuan dibangun melalui interpretasi terhadap perspektif yang berbagai dari masukan segenap partisipan yang terlibat dalam penelitian. Dan proses dari penelitian dimulai dengan menyusun asumsi dasar dan aturan berpikir yang akan digunakan dalam penelitian dan peneliti tidak menggunakan angka dalam pengumpulan data tetapi memberikan penafsiran.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Menurut Solimun, dkk (2020:85) Pentingnya waktu penelitian disampaikan secara ekspilisit di dalam subbab ini adalah untuk memebrikan informasi tentang kondisi empiris tersebut terjadi saat kapan. Di dalamnya terdapat uraian mengenai beberapa hal antara lain karaktristik dari wilayah ataupun karateristik dari objek peneliti. Uraian tentang kapan pelaksanaan pengumpulan data dilakukan. Hal ini menjadi penting tatkala pelaporan yang dibuat (penerbitan jurnal) memiliki *lag* yang relatif sama.

Lokasi yang diminta informasi peneliti yakni di Konter *Zifa cell* yang bertempatkan di Dusun Blokagung, Kec. Tegalsari, Kab. Banyuwangi, Jawa Timur sebagai informan atau penjual *diamond game online mobile legend* beberapa informan sebagai pelaku konsumen yang telah membeli *diamond game online Mobile Legend* yang berdomisili di PP. Darussalam Blokagung, Tegaalsari, Banyuwangi, Jawa Timur dan dari pakar ahli yang akan memamparkan sedikit tentang maqashid syariah dan jual beli yang juga beralamtkan diDusun Blokagung, Kec. Tegalsari, Kab. Banyuwangi, Jawa Timur.

Disini waktu peneliti dalam penelitian tidak terlalu lama karena dalam penelitian ini peneliti hanya perlu mengumpulkan data melalui beberapa sampel yang telah peneliti tentukan jadi peneliti akan memulai melakukan penelitian pada tanggal 10 Maret 2022 dan akan mengakhiri penelitian tersebut pada tanggal 05 April 2022. Dengan demikian waktu yang digunakan peneliti akan memaksimalkan dengan sebaik-baiknya.

C. Informan Peneliti

Teknik penentuan informan hakikatnya berkait dengan cara peneliti memilih calon informan. Tikak semua orang bisa dijadikan informan. Karena itu, Spradley (1979) dalam Ahmadi (2019:245) mengungkapkan bahwa persyaratan minimal informan yang baik, yakni

1. Berenkulturasi penuh
2. Terlibat langsung
3. Mempunyai waktu yang cukup
4. Suasana budaya yang tidak dikenal
5. Non analitik (tidak berfikir berdasarkan langkah tertentu)

Selain lima syarat tersebut, masih ada syarat yang lain, misalnya informan yang mau memberikan keterangan yang benar. Hal tersebut sangat diperlukan sebab ada pula informan yang tidak mau memberikan keterangan yang benar, informan memberikan informasi/keterangan yang palsu sebab dia mungkin takut dengan informasi yang diberikan kepada peneliti.

Informan yang akan diwawancara dalam penelitian ini yakni penjual *diamond game online Mobile Legend* dan beberapa pelaku konsumen game online *Mobile Legend* untuk dimintai keterangan/data terkait praktek jual beli *diamond game online Mobile Legend* dan untuk melihat sisi jual beli dan maqashidus syariah, peneliti akan wawancara pada pakar ahli atau *ahluddin* untuk mengetahui tinjauan *maqashid syariah-Nya*.

D. Data dan Sumber Data

Adi (2021:74) Menurut sifatnya Data kualitatif merupakan data yang tidak berbentuk angka. Dilihat dari cara memperolehnya, Data dibedakan menjadi data primer dan data sekunder.

- a. Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari objek yang diteliti.
- b. Data sekunder, yakni data yang sudah dalam bentuk jadi, seperti data dalam dokumen dan publikasi.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan data kualitatif dan cara memperoleh data primer dan sekunder dengan cara wawancara langsung dengan objek atau informan penelitian (primer) dan menelaah beberapa dokumen atau sumber-sumber data dari buku, jurnal dan beberapa rujukan yang dibutuhkan untuk memperoleh data tersebut.

E. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Kusumastuti dkk (2020:67) Prosedur yang ditempuh dalam proses pengumpulan data dapat dibedakan menjadi dua tahap, yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan, hal-hal yang perlu dipersiapkan sebelum dilakukan pengumpulan data mempermudah dan memperlancar jalannya pengumpulan data, selain itu surat izin ini dapat membantu meningkatkan rasa aman petugas pengumpul data dalam menjalankannya

Menurut Herdiawanto (2021:86) Pengumpulan data merupakan bagian dari aktivitas penelitian yang berupa aktivitas menghimpun semua data yang diperlukan dalam penelitian. Pengumpulan data dilakukan oleh seorang peneliti, setelah menetapkan populasi dan sampelnya serta

mentapkan metode apa yang digunakan dalam pengumpulan data tersebut. Cara-cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data dalam suatu penelitian disebut metode pengumpulan data. Metode pengumpulan data itu, antara lain metode observasi, metode wawancara, dokumentasi.

Namun dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi karena dalam metode penelitian kualitatif data yang diperlukan tidak menggunakan satuan angka atau metode penyebaran angket untuk menentukan data yang dibutuhkan.

1. Teknik Observasi

Menurut Sugiyono (2013:63) didalam Sugiarto (2015:88). Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, dengan disertai pencatatan – pencatatan terhadap keadaan atau perilaku subyek sasaran. Dalam hal ini peneliti melakukan pengamatan melalui beberapa media sosial.

2. Teknik Wawancara

Wawancara (*interview*) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara bertanya langsung kepada responden atau informan. Responden dalam wawancara merupakan sumber data penelitian yang dapat memberikan informasi tentang pendapat, pendirian dan keterangan lainnya mengenai diri atau data dari orang-orang yang diwawancarai.

Dalam penelitian ini akan mewawancarai beberapa informan sebagai sumber data primer yang akan dimanfaatkan untuk penelitian ini antaranya wawancara ditempat yang telah dituju yakni di konter tempat penjualan *diamond game online Mobile Legend* dan beberapa pelaku

konsumen game online *Mobile Legend* untuk dimintai keterangan/data terkait praktek jual beli *diamond game online Mobile Legend* dan untuk melihat sisi jual beli dan maqashidus syariah, peneliti akan wawancara pada pakar ahli untuk mengetahui tinjauan *maqashid syariah*-Nya.

3. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai pengumpul data apabila informasi dikumpulkan bersumber dari dokumen, seperti buku, jurnal, surat kabar, majalah, laporan kegiatan, notulen rapat, daftar nilai, kartu hasil studi dan lain-lain. Tak hanya itu dokumentasi dalam arti luasnya memiliki arti foto, rekaman dalam kaset, dan video (Kusumastuti dkk, 2020:67)

Dalam teknik ini peneliti lebih condong pada dokumentasi yang memiliki arti mengambil gambar pada informan yang akan dimintai data terkait penelitian ini.

F. Keabsahan Data

Keabsahan data pada pengumpulan data kualitatif diperlukan agar penelitian kualitatif mendapatkan data yang holistik atas konteks yang dilakukan kajian/ penelitian serta data tersebut terpercaya (Mekarisce) dalam subakti (2021:127)

Untuk menjaga validitas data yang bisa dipertanggungjawabkan keabsahannya, Wahed (2017:39) maka peneliti berusaha mengeceknya secara teliti dengan teknik pengecekan keabsahan data triangulasi adalah pemeriksaan keabsahan data yang dengan memanfaatkan sesuatu diluar data tersebut untuk pengecekan atau sebagai bahan pembanding terhadap

data itu. Triangulasi dapat memanfaatkan penggunaan sumber dan metode.

Dalam hal ini peneliti menggunakan teknik triangulasi melalui pengecekan pengabsahan data dengan memanfaatkan sumber data, baik sumber data primer dengan wawancara langsung pada para informan dan data sekunder dengan cara menelaah buku atau jurnal dan beberapa referensi yang berkaitan dengan penelitian ini.

G. Analisis Data

Untuk menganalisis penelitian ini, maka dilakukan dengan langkah-langkah yang direkomendasikan oleh Miles dan Huberman didalam Mahmudah (2021:10) sebagai beriku:

1. Pengumpulan informasi, melalui wawancara, kuesioner atau angket maupun observasi langsung.
2. Reduksi, langkah ini adalah untuk memilih informasi mana yang sesuai dan tidak sesuai dengan masalah peneliti.
3. Penyajian, setelah informasi dipilih maka disajikan bisa dalam bentuk table, ataupun uraian penjelasan.
4. Tahap Akhir, adalah menarik kesimpulan.

Metode yang digunakan dalam menganalisis data pada penelitian ini adalah induktif. Metode induktif adalah metode yang dinilai dari analisis berbagai data yang terhimpun dari suatu penelitian, kemudian bergerak kearah pembentukan kesimpulan kategori atau ciri- ciri umum tertentu. Dengan demikian metode induktif merupakan proses dimana peneliti mengumpulkan data dan kemudian mengembangkannya menjadi

suatu teori. Dimana data yang berhasil dikumpulkan dari lokasi penelitian, selanjutnya dianalisa dan kemudian disajikan secara tertulis dalam laporan tersebut, yaitu berupa data yang ditemukan dari observasi, wawancara, dan dokumentasi yang diperoleh dari beberapa narasumber dan pakar ahli terkait penelitian ini.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN

A. Gambaran Umum Penelitian

1. Sejarah *Game Online Mobile Legend*

Dalam sejarah, *Mobile Legends* sendiri berasal dari Tiongkok atau China. Game ini dikembangkan oleh *developer* asal Negeri Tirai Bambu dan memulai ekspansinya pada tahun 2016 silam. Pencipta game *Mobile Legends* adalah *Moonton* yang merupakan *developer* asal Shanghai, China. *Moonton* merupakan nama tengah dari perusahaan bernama Shanghai Moonton Technology Co., Ltd. Saat ini, *Game Online Mobile Legend* masih dipegang oleh *developer* dari Tiongkok, walau begitu mereka memiliki kantor cabang di Indonesia. Saat ini, *Game Online Mobile Legend* masih dikembangkan oleh Moonton dan baru saja melakukan berbagai perubahan terhadap game tersebut. Jadi, tidak heran mengapa jika para pemain ataupun pengamat terlihat kaget dengan perubahan game tersebut. Irgie, et.all (2021).

2. Gambaran Umum *Game Online Mobile Legend*

Game Online Mobile Legends memiliki ketentuan yang hampir sama dengan *game online* keseluruhan, dimana pemain diharuskan membuat akun mereka sendiri yang digunakan untuk *log in* ke dalam permainan. Pemain diharuskan melakukan registrasi atau pendaftaran dengan membuat nama karakter, kemudian memasukkan alamat email yang akan digunakan sebagai alat konfirmasi atas akun yang dibuat membuat *Password* yang terdiri dari minimal 6 huruf serta di variasi

dengan angka atau huruf kapital. Selain sebagai identitas, akun juga digunakan untuk menyimpan informasi, karakter yang dimainkan, *ranked/level* pada permainan, *items*, mata uang dan sebagainya yang dimiliki pemain. (Iqbal,2015) dalam (Ashomad, 2019)

Mobile Legends merupakan permainan multiplayer dimana terdiri dari dua tim yang masing-masing terdiri atas 5 orang dimana pemain bisa memainkan secara bersama secara random juga bisa dimainkan bersama dengan satu kelompok yang diinginkan dengan cara menyambungkan ID atau pertemanan didalam game online tersebut, *gameplay* permainan ini kedua tim lawan diminta berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri serta mengendalikan jalan setapak yang terdiri dari tiga “jalur” yang dikenal sebagai “*top lane*”, “*middle lane*” dan “*bottom lane*” lama permainan berkisar sekitar 15 menit untuk satu ronde . Di setiap tim terdiri dari lima pemain yang masing-masing mengendalikan sebuah “*hero*”. Kemudian ada *Minions* atau program karakter terkontrol komputer yang lebih lemah muncul dari base tim kawan dan mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan untuk membantu melawan musuh dan menghancurkan menara di setiap jalur . Umair (2017) dalam Ashomad (2019)

Game online mobile legend menyediakan 7 mode *macth* atau mode permainan yang dapat dimainkan, dimana 7 *match* ini memiliki tujuan yang berbeda 7 Match tersebut adalah *classic, ranked, brawl, custom, VS AI, survival, dan mode arcade*, Berikut ini adalah penjelasan terkait 7 *match* tersebut:



Gambar 4.1, *Mode Match* dalam *Game Online Mobile Legend*
 Sumber: owebsku.com

a. *Classic*

Classic adalah mode awal yang para pemain pelajari pertama kali *Mobile Legends*. Disini pemain akan bermain 5 vs 5. Tujuannya adalah menghancurkan turret musuh dan akhirnya base mereka. Pada mode ini pemain bisa memilih bebas memilih hero yang dimiliki. Jika pemain kalah atau menang, tidak ada perubahan terhadap ranking dalam divisi *Game Online Mobile Legend*

b. *Ranked*

Ranked adalah mode match yang bergengsi di *Game Online Mobile Legend* yang menjadi hidup mati karier seorang pemainnya. Jika pemain berhasil memenangkan permainan di ranked match, maka pemain akan mendapatkan tambahan satu bintang. Jika bintang yang dibutuhkan mencukupi, maka pemain dapat naik pangkat ke divisi berikutnya. Persyaratan untuk bisa

mengikuti ranked match adalah memiliki syarat khusus yakni akun minimal sudah level 8 dan memiliki 5 hero.

c. *Brawl*

Brawl adalah mode match yang masih menggunakan sistem 5 vs 5 namun bertarung dalam satu lane, tujuannya sama seperti pada mode classic dan ranked yaitu menghancurkan turret dan base lawan.

d. *Vs. AI*

Mode ini hampir sama seperti mode classic, namun mode ini akan membuat pemain beserta timnya akan di adu melawan musuh *AI (artificial Intelligence)* atau hero yang otomatis di gerakkan oleh komputer untuk melawan. (Ashomad, 2019)

e. *Custom*

Pada mode ini pemain dibebaskan untuk memilihlawan serta mode match yang diinginkan. Contohnya pemain dapat bermain sendiri tanpa hero lawan sekalipun, atau para pemain dapat bertarung 1 vs 1 dengan teman, para pemain juga dapat memilih pertarungan dalam mode classic (3 jalur) ataupun brawl (1 jalur). Biasanya mode custom match digunakan sebagai sarana turnamen. Karena pemain dapat menentukan kawan dan lawan dengan mudah serta dapat mengatur mode sesuka hati.

f. *Survival*

Pada awal permainan dengan menggunakan Mode ini akan dimunculkan peta dengan naga yang sedang terbang. Nantinya

setiap tim akan melompat dari naga menuju daratan. Hal ini mirip dengan game survival PUBG Mobile yang diawali dengan setiap karakter pemainnya yang melompat dari pesawat dan mendarat dengan parasut di area tertentu.

g. Mode arcade

Mode arcade adalah susunan dari mode-mode yang sebelumnya sudah hadir di *Mobile Legends* seperti mode meyhem, mirror, dan deathly battle. Mode-mode machth tersebut merupakan mode yang sebelumnya sudah hadir dengan memiliki jangka waktu tertentu

Seperti pada game online umumnya, *mobile legends* juga menawarkan fitur mata uang elektronik yang dapat dipakai untuk membeli item-item yang terdapat dalam game tersebut, di antaranya adalah :

- a. Battle points
- b. Ticket
- c. Fragment
- d. *Diamonds*

3. *Diamond Game Online Mobile Legend*

Diamond game online mobile legend merupakan item pembayaran resmi di dalam game. Sama seperti uang rupiah di dunia nyata, *Diamond* bisa membelanjakan beberapa item atau beberapa event yang ada didalam *Game Mobile Legends* ini.



Gambar 4.2, Gambaran *diamond* dan paparan harga yang terdapat pada *Game Online Mobile Legend*
Sumber: Grid.games.id

Besaran perolehan *diamond* bermacam-macam sesuai paket pembelian yang disediakan. Untuk mendapatkan *Diamond Mobile Legends* bisa membelinya di loket toko, beberapa konter, atau top up melalui beberapa aplikasi dan web yang telah menyediakan pengisian ulang atau *top up diamond*. Rata-rata *Gamer Mobile Legends* sering menggunakan *diamond* untuk membeli *skin* terhadap heronya guna memberikan penampilan yang lebih bagus dan memberikan tambahan efek disetiap skinnya.

Namun tak hanya untuk membeli *skin hero game online Mobile Legend* saja, ada beberapa fungsi dari *diamond game online Mobile Legend* antara lain:

a. Membuat *Squad*

Diamond sebanyak 199 *diamond* dibutuhkan untuk pembuatan *squad*. Jumlahnya lumayan banyak. Tapi, kalau melihat fungsi dan manfaat adanya *squad* di *game* ini, tentunya sangatlah sepadan.

Dibanding menghabiskan *diamond* untuk belanja skin, lebih baik membuat tim yang *solid*, kuat dan kokoh pada setiap *duel*. Dengan adanya *Squad* tersebut, akan mendapatkan sebuah teman yang dapat diajak untuk bermain bersama dan juga bisa mengikuti *turnamen* besar yang diadakan oleh *Moonton*.



Gambar 4.3, *Squad*/tim dalam *Game Online Mobile Legend*
Sumber : fastpay.co.id

Dalam gambar diatas adalah contoh satu *squad* dalam permainan *game online mobile legend* *squad* sama hal nya sebuah tim seperti halnya dalam *tournament* perlombaan.

b. *Magic Wheel*

Magic Wheel terletak persis di bawah *lucky spin* yang ada di shop. Terletak persis di bawah *Lucky Spin* yang ada di kolom *Shop*. Di *Magic Wheel* bisa berfoya-foya *diamond* untuk mencoba keberuntungan mendapatkan item langka yang berguna untuk membeli *skin* berjenis *Legendary*. Dalam *magic wheel* juga bisa mendapatkan *skin Legendary* yang benar-benar langka. Dan *Skin* langka ini tidak bisa dibeli atau diperoleh dengan jumlah *diamond* tetap.



Gambar 4.4, *Event Magic Wheel Game Online Mobile Legend*
 Sumber : esportku.com

Jadi magic wheel dalam permainan game online mobile legend ini menggunakannya dengan diamond dengan cara mengumpulkan magic wheel selanjutnya jika sudah terkumpul maka *skin legendary* atau skin-skin langka dalam event tersebut dapat diperoleh.

c. *Emblem Pack*

Mobile Legends adalah salah satu jenis *game* yang mementingkan kekuatan. Pada *game* ini, kekuatan *hero* diukur melalui level emblem. Kegunaan *Emblem Pack* bertujuan untuk meningkatkan kekuatan dari *hero* yang kamu pakai. Di *shop*, juga akan menemui kata *recommended* yang posisinya berada di paling atas. Di sini, terdapat beberapa item yang dapat dibeli untuk menambah kekuatan terhadap *hero*.

Beberapa di antaranya adalah *Newbie Emblem Pack*, yang dimulai dari *Magic*, *Combo*, hingga *Physical*. Di dalam *Pack* tersebut tidak hanya bisa mendapatkan Emblem, namun juga *Dust* yang berfungsi untuk meningkatkan Emblem. Untuk membeli *Emblem*

Pack, tentunya pemain atau *player game online Mobile Legend* harus rela menghabiskan uang, alias membelinya memakai *diamond*.

d. *Membeli Hero*

Ada 103 *heroes* di *Mobile Legends* hingga sekarang sejak dirilis 2016 dengan hanya 10 *hero* saja. Selain *hero* gratisan, di dalam *game Mobile Legend* juga terdapat *hero* yang bisa dibeli. Membeli *hero* juga dapat dilakukan menggunakan *diamond* selain dengan menggunakan tiket dan *Battle Point*.

Membeli *hero* menggunakan *diamond* sering kali dilakukan para pemain *Mobile Legends* karena kamu akan dapat langsung membeli *hero* yang kamu inginkan dengan cepat tanpa harus capek-capek mengumpulkan *tiket* dan *Battle Point* terlebih dahulu.



Gambar 4.5, beberapa hero *Game Online Mobile Legend*
Sumber : teknogress.com

Role atau peran para *hero* di *Mobile Legends* dikelompokkan berdasarkan tugas dan fungsinya di dalam permainan. Hal ini tentunya sangat berkaitan dengan karakter dan *skill* yang dimiliki oleh *hero* masing-masing. Berikut ini adalah *role-role* yang ada di dalam *Mobile Legends*:

A) *Support*

Role yang sering dipandang sebelah mata, tapi memiliki peran vital saat *team fight*. Kontribusi *hero support* ini bukan dilihat dari jumlah *kill*-nya, tapi dari berapa banyak *hero* tim yang bisa diselamatkan saat kondisi *team fight* ataupun *ganking*. Dengan *skill-skill* yang dimilikinya seperti *heal* atau *disable*, seorang *support* bertugas melindungi rekan satu tim sekaligus membantu untuk membunuh *hero* lawan. *Role* ini juga penting untuk menjaga keseimbangan di dalam tim.

B) *Tank*

Role kedua adalah *tank* yang perannya hampir sama dengan *support*, yaitu melindungi rekan setim dari serangan *hero* lawan. Hal ini dikarenakan *hero-hero tank* memiliki HP dan *armor* yang lebih tinggi dari *hero-hero* lainnya. Saat *team fight*, posisi *hero* ini berada di garis depan untuk menyicil HP lawan sekaligus menghadirkan tubuhnya sebagai samsak pukulan. Saat menyerang, *tank* menjadi inisiator sekaligus komando tim yang menentukan kapan waktu untuk menyerang sekaligus kapan waktu yang tepat untuk mundur. *Hero* kategori *tank* ini cocok dimainkan oleh tipe pemain yang berani mati dan pandai dalam membaca peta dan situasi.

C) *Fighter*

Hero yang berperan dalam *role* ini memiliki keseimbangan yang baik antara bertahan dan menyerang. Tugas utama *role* ini

adalah *farming* dan mengganggu lawan. Dengan *stats* HP dan *damage* yang cukup tinggi pada awal *game*, *fighter* sudah cukup berada di *lane* dan melakukan inisiasi *ganking* bersama satu orang *support* atau *mage*. Pada *late game* atau telah memasuki akhir dari pertandingan, kombinasi antara *skill* dan *damage* yang besar bisa membuat hero *fighter* sangat mematikan dalam situasi *team fight*. Namun, para pemain yang memilih *role* ini membutuhkan kesabaran dan *timing* yang tepat untuk bisa melakukan inisiasi.

D) *Mage*

Skill dengan *magic damage* yang besar menjadi bekal yang sangat penting bagi *role* *mage* pada *early game* sampai *mid game*. Pada durasi inilah *mage* dan *fighter* menjadi kombinasi yang mematikan untuk melakukan *ganking* agar musuh tidak leluasa melakukan *farming* area hutan ataupun di area *lane* dari hero *mage*. Mengganggu *farming* dengan melakukan pergerakan musuh menjadi tugas utama seorang *mage*. Namun, pada akhir permainan, *magical damage*-nya mulai kehilangan efeknya karena HP lawan pun semakin besar. Oleh karena itu, saat *team fight* usahakan sebisa mungkin untuk mengurangi HP lawan sebanyak mungkin agar rekan satu tim bisa membunuhnya.

E) *Assasin*

Sama seperti namanya, *role* ini memiliki peranan yang sangat penting untuk membunuh lawan saat mereka sedang *sekarat*

atau akan mati. Mobilitas yang tinggi dan *damage* yang besar menjadi *skill* utama *assassin* untuk membunuh dengan cepat. Pada awal permainan, role ini akan menjelajahi map bersama satu rekan setimnya untuk membunuh hero lawan di *lane*. Namun, saat *team fight* hero ini sebaiknya jangan menjadi inisiator karena memiliki HP yang lebih kecil. Fungsikan *assassin* untuk menghabisi hero-hero yang berada di *back line* saat situasi *team fight*.

F) *Marksman*

Dengan *damage* besar dan *attack speed* tinggi, *role* ini memegang peranan yang sangat penting dalam situasi *team fight*. Namun, dibutuhkan kesabaran untuk memainkan *role* ini saat awal hingga pertengahan permainan. *Farming* menjadi fokus utama *marksman* saat awal *game*, tapi perhatikan juga *map* dengan baik karena kamu bakal menjadi fokus utama *ganking* dari tim lawan. Saat *item-item* yang dibutuhkan sudah terkumpul, hero *marksman* atau yang kerap dengan sebutan *mm* akan dengan mudah melakukan *push* atau menghancurkan ke *tower* musuh sekaligus membunuh *hero-hero* lawan yang menghadang. Memahami peran *role* masing-masing *hero* menjadi *basic* dari cara bermain *Mobile Legends* yang baik. Koordinasi di antara *role-role* inilah yang akan menentukan apakah kamu bisa *memenangi team fight* dan menghancurkan lawan saat pertandingan. Jangan lupa, dalam bermain *Mobile Legends*, koneksi internet menjadi faktor penting. Coba deh, main menggunakan paket

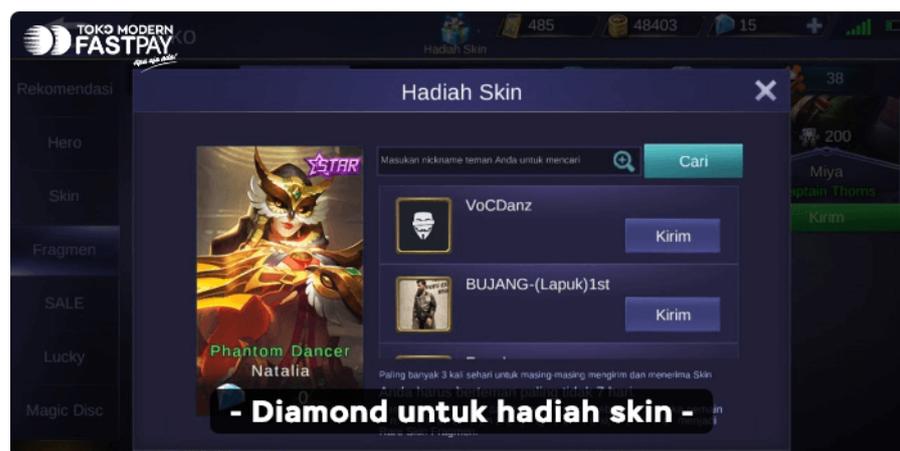
dari smartfren yang punya koneksi stabil dan nggak boros kuota.

Herman. (2021)

e. Mendapatkan *Item Eksklusif*

Di shop, selain terdapat kata *Recommended* dan *Magic Wheel* yang dapat digunakan dengan *diamond*, terdapat juga kata *Sale* yang akan menawarkan berbagai item menarik yang dapat dibeli. Akan ada terdapat banyak sekali item eksklusif yang dapat dibeli *Magic Whell*. Biasanya item-item ini akan keluar ketika ada event-event tertentu atau event promo dalam *game online mobile legend*

f. Kirim *Skin* Hadiah



Gambar 4.6, Kegunaan *diamond* untuk mengirim skin kepada teman

Sumber : fastpay.co.id

Gak cuma buat diri sendiri, *diamond* dalam *Game Online Mobile Legends* juga bisa dipakai untuk mengirim hadiah ke player lain hadiah tersebut pun bermacam-macam ada yang berupa skin, hero atau juga dapat mengirim *diamond* itu sendiri. Tentunya dengan beberapa syarat dan ketentuan yang berlaku untuk bisa kirim skin atau hadiah lainnya ke player lain. Hartono, T. (2021).

4. Biodata sekilas informan penelitian

Pada penelitian ini Informan yang dijumpai pada penelitian transaksi jual beli *diamond game online Mobile Legend* di Desa Karangdoro Kecamatan Tegalsari Kabupaten Banyuwangi adalah sumber data utama dalam penelitian ini, yaitu pelaku atau pemain game *Mobile Legend* dan penjual *diamond game online Mobile Legend* disalah satu konter di Desa Karangdoro Kecamatan Tegalsari Kabupaten Banyuwangi tak hanya itu peneliti akan mewancarai pada salah satu pakar ahli kepada tokoh masyarakat sekaligus kepala prodi perbankan bapak Munawir, M.Ag untuk berpendapat tentang maqashidus syariahnya. Selanjutnya adalah tabel dari beberapa informan yang diminta keterangan:

Tabel 4.1 Biodata Sekilas Informan

No	Nama	Jabatan	Alamat	Umur
1	M. Hadi Sholeh	Pelaku/pemain game online	Tulung Agung, Jawa Timur	22 Tahun
2	Fadli Zam-zami	Pelaku/pemain game online	Ringintelu, BWI, Jawa timur	24 Tahun
3	Muhammad Khozin	Pemilik konter/ Penjual <i>diamond</i>	Banyuwangi, Jawa Timur	40Tahun n
4	Bapak Munawir, M. Ag	Tokoh Masyarakat & Ka. Prodi Perbankan Syariah	Banyuwangi, Jawa Timur	50 Tahun

Sumber: Data Primer Lapangan diolah: 2022

Adapun uraian detail terkait tabel di atas sebagaimana berikut:

Informan pertama saudara M. Hadi Sholeh, saudara adalah salah satu mahasiswa Institut Terbesar di Desa Karangdoro Kecamatan Tegalsari Kabupaten Banyuwangi yaitu Insitut Agama Islam Darussalam saudara juga merupakan salah seorang player atau pemain aktif game

online *Mobile Legend*. Saudara Hadi bertempat tinggal di Desa Gedangan, Kecamatan Campurdarat, Kabupaten Tulung Agung, Jawa Timur. Namun saat ini saudara sedang melakukan jenjang belajar sebagai santri di Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Tegalsari Banyuwangi Jawa Timur sekaligus mahasiswa jurusan Bimbingan Konseling Islam semester 8 Institut Agama Islam Darussalam.

Saudara Hadi mulai masuk ke dunia game ketika masuk pada usia 17 tahun dan mengenal game online *Mobile Legend* pada usia 18 tahun. Sebagai player atau pemain aktif saudara Hadi sering menyisihkan uang jajannya untuk membeli atau *top up diamond* game online *Mobile Legend* untuk membeli *skin* yang saudara Hadi suka, mulai dari harga dua puluh ribu sampai ke harga seratus ribu. Hingga saat ini saudara Hadi Sholeh masih menekuni dan bermain aktif di *game online Mobile Legend*.

Informan kedua masih dari pelaku/pemain game yakni saudara Fadli Zam-zami yang beralamatkan di Kec. Ringin Telu, Banyuwani, Jawa Timur, saudara Fadli telah masuk dalam game *Mobile Legend* pada tahun 2018 an yakni beda setahun dengan informan pertama. Sejauh ini saudara Fadli bermain dan mencapai level yang tinggi, dalam perjalanannya di dunia game saudara Fadli tak jarang mengeluarkan uang untuk membeli beberapa skin yang ingin dimiliki dengan cara membeli/ *top up diamond game online Mobile Legend*.

Informan selanjutnya yang dimintai keterangan yakni saudara Muhammad Khozin, Beliau adalah salah satu pemilik konter di Desa Karangdoro Kecamatan Tegalsari Kabupaten Banyuwangi yang diberi

nama *Zifa Cell*. Selain menjual perlengkapan *handphone* dan servis *handphond*, saudara Khozin juga menjual atau menerima jasa *top up diamond game online Mobile Legend*. Beliau mulai buka konter *Zifa cell* sejak pagi pukul 08:00 WIB sampai petang pukul 17:00 WIB. Kemudian istirahat dan lanjut setelah membuka konternya setelah magrib sampai malam pukul 09:00 WIB. biasanya beliau di temani oleh istri dan anak-anaknya karena rumahnya yang hanya dibagian belakang dari konter tersebut.



Gambar 4.7, Konter Zifa cell tempat penelitian/wawancara kepada pemilik konter yakni bapak Muhammad Khozin
Sumber: Foto by Tain (2022)

Informan selanjutnya yang akan dimintai ulasan terkait teori transaksi jual beli dan *maqashid syariah* khususnya yang terjadi pada praktek jual beli *diamond game online mobile legend* yakni Bapak Munawir, M. Ag yang bertempat tinggal di Dusun Blokagung, Desa Karangdoro Keamatan Tegalsari Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur. Beliau adalah bapak Munawir, M. Ag merupakan salah satu tokoh agama

sekaligus Ketua dari Progam studi perbankan syariah Intitut Agama Islam Darussalam Blokagung, Desa Karangdoro Kecamatan Tegalsari Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur.

B. Verifikasi Data Lapangan

1. Praktek jual beli *diamond game online mobile legend*

Pada praktek jual beli *diamond game online mobile legend* ini peneliti akan mewawancara kepada beberapa informan yang terkait tentang perolehan *diamond game online* yakni, dari pelaku/pemain *game online mobile legend* yakni saudara Hadi dan Saudara Fadly serta dari penjual *diamond* atau pemilik konter dari zifa cell yakni Bapak Khozin.

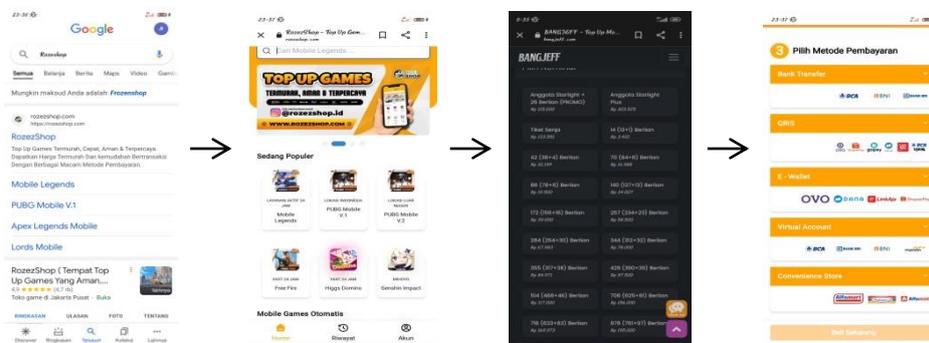
Pemaparan pertama dari saudara Hadi terkait dengan praktek atau mekanisme jual beli *diamond game online mobile legend* yakni:

“kalau membeli diamond game online mobile legend itu enaknya melalui web rozeshop caranya tinggal ketik rozeshop di goggle pencarian dan pilih menu yang paleng atas selain disitu harga gamenya murah di rozeshop juga banyak menyediakan pengisian diamond semua game online seperti FreFire, PUBG dan lainnya. Disana kalau ngisi diamond harus pake saldo atau bisa transfer antar bank. Caranya gampang tinggal masuk kemenu rozeshop nanti disana langsung ada menu game yang akan diisi diamondnya, kemudian pilih misal mobile legend, nanti akan keluar menu masukan ID account dan jumlah diamond yang akan dibeli. Kemudian tinggal membayarnya melalui via yang diinginkan bisa lewat aplikasi OVO, DANA lewat pulsa atau transfer antar bank”

Begitulah penjelasan dari informan pertama yakni saudara Hadi terkait praktek atau mekanisme pembelian diamond game online mobile legend.

Saudara melakukan pembelian melalui web rozeshop yang kemudian pembayarannya dilakukan melalui saldo uang elektronik atau transfer antar bank. Berikut adalah contoh gambaran langkah-langkah pembelian

diamond game online mobile legend dari web rozeshop yang biasa saudara Hadi.



Gambar 4.8, Langkah-langkah pembelian *diamond game online mobile legend* melalui web rozeshop
Sumber: Screenshot by Pocco M4 Pro (2022)

Kemudian peneliti bertanya tentang kegunaan dan alasan mengapa saudara Hadi membeli *diamond game online* tersebut? Saudara Hadi mengatakan:

“Diamond ini saya beli untuk bisa menukarnya dengan skin-skin yang ada didalam game online mobile legend dan supaya merasa lebih bersemangat dan lebih antusias dalam memainkan game tersebut tak hanya itu disini saya juga mempunyai angan-angan jika accaunt saya sudah mempunyai level tinggi dan skin yang banyak akan saya jual dengan harga yang tinggi”

Begitu ucapan dari saudara hadi. Saudara Hadi merasa sangat bersemangat dan lebih antusias jika mempunyai banyak skin dan saudara hadi juga mempunyai keinginan menjual account yang dimiliki jika sudah mempunyai level tinggi dan skin yang banyak. Namun dengan keinginan begitu saudara hadi tidak membeli atau mengisi ulang *diamond game online mobile legend* secara terus menerus. Saudara hanya membeli *diamond* ketika ada event promo skin atau event-event lainnya yang ada setiap berapa bulannya. Seperti ucapannya yaitu:

“biasanya kalau membeli diamond game online mobile legend ketika saat tertentu saja sih. Seperti, ada event promo skin event hero dan dan event-event dari game online mobile legend tersebut. Dan biasanya saya membeli tiap pembelian Rp.20.000 sampai Rp.50.000 dengan perolehan diamond kurang lebih 75-250 diamond.”



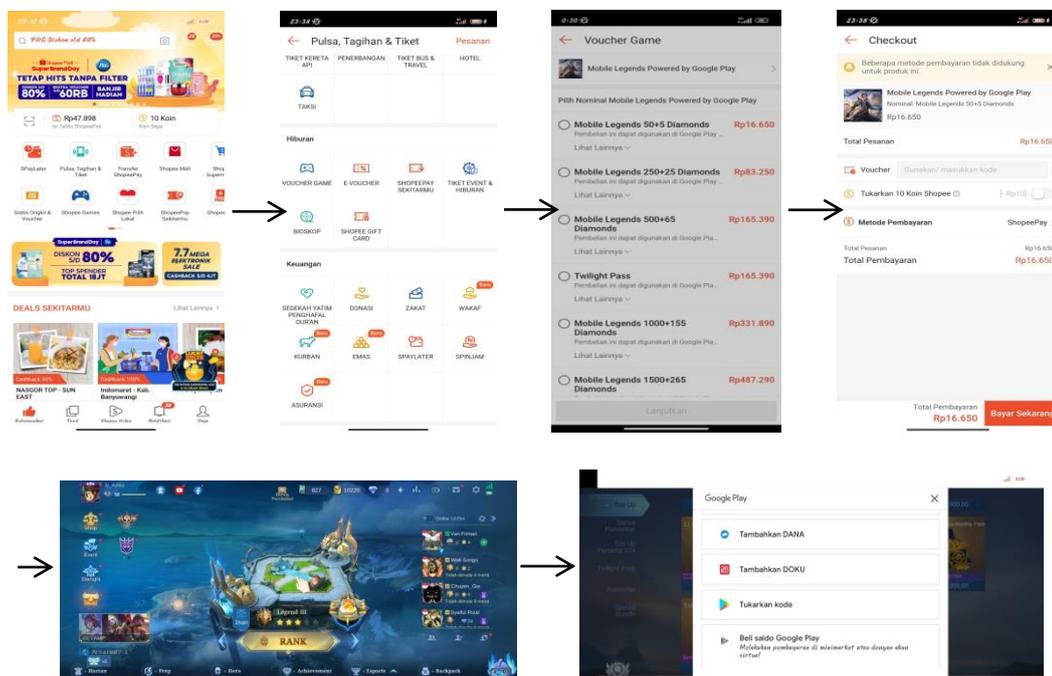
Gambar 4.9, Wawancara langsung dengan Saudara Hadi sebagai pelaku/pemain game dan konsumen *diamond game online mobile legend*
Sumber: Foto by Dayat (2022)

Selanjutnya informan kedua masih pada pelaku/pemain game online mobile legend yakni saudara Fadli Zamzami tentang bagaimana proses transaksi jual beli diamond yang dilakukan pada saudara Fadly tersebut? Saudara Fadly memamparkan pengalamannya sebagai berikut:

“saya itu kalau beli diamond di shopee karena di shopee itu apa-apa ada da nada banyak voucher promo dari shopee walaupun agak sedikit rumit untuk pembeliannya namun voucher yang ada di shopee itu yang buat saya ketagihan untuk melakukan transaksi pembelian/pengisian diamond game online mobile legend caranya pertama, masuk ke aplikasi shopee nanti disitu ada fitur gambar seperti handphone getar yang beruliskan pulsa, tagihan dan tiket nah itu yang di pilih. Kemudian scroll sampai ada fitur voucher game disana banyak pilihan game yang akan diisi diaomond kemudian pilih yang mobile legend disana tertera jelas harga dan jumlah diamond yang didapatkan sesuai dengan keinginan setelah memilih jumlah banyaknya diamond dan harga selanjutnya akan muncul menu pilih metode pembayaran bisa berupa transfer antar bank, shopee pay atau top up pengisian melalui alfa/indomaret terdekat. Biasanya, saya memakai shopee pay karna kalau pake shopee pay biasanya ada

voucher diskon pembayarannya. Setelah pembayaran selesai, disitu akan keluar kode atau voucer pemesanan yang dimiliki. Kemudian, buka aplikasi game mobile legend dan langsung memilih atau mencet tanda plus(+) yang ada pada diamond di pojok bagian kanan atas lalu masukan voucher pembelian yang sudah dibeli dishopee tadi dengan melalui fitur tukarkan kode yang akan muncul selanjutnya salin kodenya dari shopee tadi kedalam menu tersebut kemudian diamond akan bertambah secara otomatis”

Begitulah pemaparan dari saudara Fadly mengenai langkah-langkah cara transaksi/pembelian diamond game online mobile legend melalui aplikasi shopee yang biasa dilakukan. Alasan saudara Fadly suka melakukan pembelian diamond game online mobile legend pada aplikasi shopee karena sering terjadi promo atau voucher dalam aplikasi shopee tersebut sehingga harga diamond itu menjadi turun/berkurang dari harga yang sebenarnya. Berikut adalah contoh langkah-langkah cara pengisian/pembelian diamond *game online mobile legend* melalui aplikasi shopee.



Gambar 4.10, Langkah-langkah pembelian atau pengisian ulang diamond game online mobile legend melalui aplikasi shopee
Sumber: Screenshot by Pocco M4 Pro (2022)

Selanjutnya dalam wawancara ini peneliti bertanya pada saudara Fadli bahwa apa tujuan dari membeli skin atau top up *diamond game online mobile legend*? Saudara menjawab bahwa :

“Dengan membeli skin atau top up diamond game online mobile legend agar terlihat lebih keren dan percaya diri terhadap para gamer lainnya atau musuh-musuh yang akan dihadapi”

Dalam pemaparan saudara Fadli menjelaskan bahwa alasan saudara Fadly membeli skin game online mobile legend saudara akan merasa keren dan percaya diri dalam memainkan *game online* tersebut. Saudara Fadli juga mengatakan Selama ini saudara Fadli tak habis banyak untuk membeli *diamond game online mobile legend* tersebut karena saudara akan hanya membeli ketika akan ada event diskon skin dan event-event lain dalam game tersebut, paparanya mungkin dalam sekali beli hanya mengisi 50 diamond atau Rp. 15.000,00 per event atau biasanya sebulan sampai dua bulan event tersebut ada.



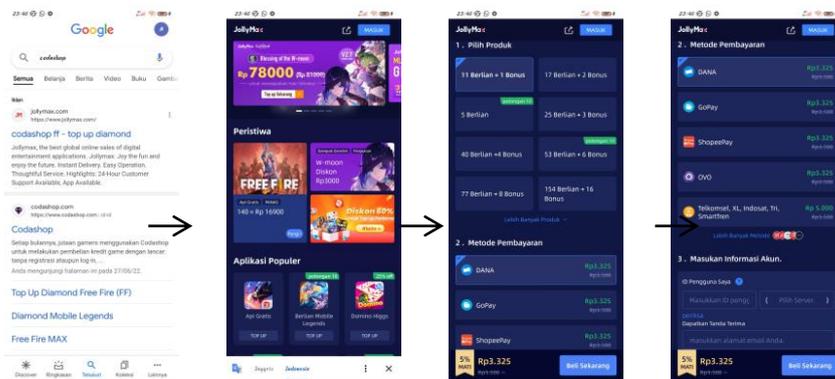
Gambar 4.11, Wawancara saudara Fadly sebagai pelaku/pemain game dan konsumen *diamond game online mobile legend*

Sumber: Foto by Naim (2022)

Wawancara selanjutnya yaitu pada Bapak Muhammad Khozin salah satu pemilik konter yang ada di dusun blokagung desa karangdoro kecamatan tegalsari, banyuwangi yakni Zifa cell. Dari wawancara kepada Bapak Khozin menjelaskan beberapa mengenai mekanisme jual beli diamond game online mobile legend yakni:

“Disini kalau ada yang beli diamond game online saya layani karena sebenarnya mudah cara transaksinya hampir sama dengan pembelian pulsa, dimana pembeli tinggal memberi ID Account game online yang dimiliki beserta diamond atau harga yang diinginkan, kemudian disini saya memakai web codashop tinggal buka goggle searching dan ketik codashop disitu nanti tertera pilihan beberapa game tinggal pilih mau game apa habis itu pilih jumlah diamond atau harga yang diinginkan lalu saya masukan ID pembeli dan harga yang diinginkan tadi selanjutnya pembayarannya menggunakan saldo DANA yang saya miliki lalu pembeli tinggal membayar kesaya dengan uang tunai”

Begitulah penjelasan dari Bapak Khozin sebagai penjual mengenai transaksi jual beli *diamond game online mobile legend* yang terjadi di Zifa cell yang biasanya terjadi dalam kata lain disini bapak Khozin hanya menjadi perantara pembelian *diamond game online* yang dilakukan dan mengambil untung dari transaksi perantara tersebut. Berikut adalah contoh gambaran langkah-langkah yang bapak Khozin lakukan ketika ada pembeli *diamond game online mobile legend*:



Gambar 4.12, Langkah-langkah pembelian melalui codashop yang biasa dilakukan di konter Zifa cell
Sumber: Screenshot by Pocco M4 Pro (2022)

Disini bapak Khozin juga memamparkan bahwa sebagian besar dari pembeli diamond itu anak-anak karena Bapak Khozin mengira kalau anak-anak itu banyak yang belum punya saldo atau uang elektronik untuk pembelian diamond atau pun juga biar lebih simple tinggal datang ke konter. Sebagaimana perkataan beliau:

“kalau kebanyakan yang beli disini kebanyakan anak-anak mas, paleng karena belum punya saldo atau rekening bank gitu, bisa juga biar enak dan simpel aja datang kesini pake uang tunai gitu”

Jadi anak-anak itulah yang lebih banyak datang ke konter untuk membeli *diamond game online mobile legend* secara langsung atau tunai mungkin bisa karena tidak memiliki saldo berupa uang elektronik juga bisa karena supaya lebih simpel saja dalam bertransaksi.



Gambar 4.13, Wawancara dengan bapak Muhammad Khozin sebagai pemilik konter Zifa cell
Sumber: Foto by Tain (2022)

Dalam wawancara pada bapak Khozin peneliti meminta daftar harga yang berlaku di konter Zifa cell yang telah ditentukan oleh bapak Khozin seperti tabel dibawah ini:

Tabel 4.2, harga *diamond game online mobile legend* di konter *Zifa cell*

<i>Diamond/item</i>	<i>Bonus Diamond</i>	<i>Harga</i>
5		Rp. 3.000
11	1	Rp. 4.000
17	2	Rp. 6.000
25	3	Rp. 8.000
40	4	Rp. 12.000
53	6	Rp. 17.000
77	8	Rp. 23.000
154	16	Rp.45.000
217	23	Rp. 60.000
256	40	Rp. 77.000
367	41	Rp. 105.000
503	65	Rp. 137.000
774	101	Rp. 210.000
1704	302	Rp. 455.000
4003	827	Rp. 1.100000

Sumber : Data primer wawancara pemilik konter *Zifa cell*
Data diolah: 2022

Dalam pemaparan Bapak Khozin dalam menentukan harga yakni:

“Harga segitu saya tentukan dengan melihat ketentuan di web tadi mas, bonus dan harganya juga gitu sudah saya hitung sak untungnya saya juga mas”

Begitulah pemaparan beliau tentang penetapan harga yang di buat di konter *Zifaa cell*. Intinya bapak Khozin menentukan harga *diamond game online* tersebut juga menyesuaikan harga dari alamt web yang biasa di gunakan transaksi.

2. Tinjauan *maqashid syariah* pada jual beli *diamond mobile legend*

Selanjutnya peneliti akan wawancara beberapa teori terkait transaksi jual beli dan *maqashidus syariah*, yang mana peneliti akan wawancara pada pakar ahli yakni Bapak Munawir, M. Ag. Dalam

wawancara terkait praktek transaksi jual beli yang terjadi pada game online beliau menjelaskan:

“praktek transaksi jual beli diamond game online mobile legend ini hampir sama dengan pembelian pulsa handphone biasanya ada nilai manfaat yang di perjual belikan, tidak ada masalah dalam transaksi ini yang penting rukun dan syaratnya dalam jual beli itu ada”

Begitulah pemaparan beliau terkait hukum atau kebolehan dalam menjual dan membeli *diamond game online mobile legend* tersebut. Kemudian beliau memamparkan tentang beberapa aspek atau teori mengenai maqashidus syariah yaitu:

“Dalam tingkatan tangga kebutuhannya maqashid syariah itu ada 3 yaitu: daruriyyat, hajiyyat dan tahsiniyyat. Kalau kebutuhan daruri itu jika tidak terpenuhi akan rusak atau mati atau kebutuhan primer, jika hajiyyat atau kebutuhan sekunder yakni kalau tidak terpenuhi tidak sampai mati tapi susah untuk menjalani kehidupan sehari-hari contohnya sepeda motor, hp dan alat kebutuhan lainnya yang dianggap jika tidak ada itu sangat menghambat kegiatan hidup, selanjutnya yang terakhir kebutuhan tahsiniyyah atau tersier yakni apabila tidak terpenuhi tidak akan rusak dan tidak menghambat kegiatan hidupnya contohnya mobil mewah. Namun semua tingkat kebutuhan itu kembali melihat pada individual dari perseorangan itu sendiri, maksudnya tingkat kebutuhan primer sekunder dan tersier itu melihat dari kebutuhan antar perorangan. Namun jika melihat dalam transaksi yang terjadi praktek jual beli diamond game online ini secara umum, praktek ini lebih masuk ke tingkat kebutuhan yang sifatnya tahsiniyyah atau kebutuhan tersier namun tetap kembali pada kebutuhan perorangan itu sendiri lagi pembeli diamond game online itu kira-kira dampaknya bagaimana jika tidak terpenuhi jika sampai rusak atau mati bisa jadi kebutuhan daruri juga tapi kayaknya itu tidak mungkin.”

Begitulah penjelasan beliau mengenai maqashid syariah yang melihat dari tingkatan tangga kebutuhan. Singkatnya yang menentukan tingkatan kebutuhan maqashid syariah itu melihat dari individu atau perseorangan itu sendiri namun, secara umum kalau tingkat kebutuhan maqashid syariah dalam transaksi jual beli diamond game online mobile

legend itu hanya berupa kebutuhan yang berupa tahsiniyyah atau kebutuhan tersier.



Gambar 4.14, Wawancara dengan H. Munawwir, M. Ag sebagai pakar ahli mengenai teori jual beli dan maqashidus syariah

Selanjutnya beliau juga memaparkan 5 aspek kemaslahatan dari maqashid syariah mengenai praktek jual beli *diamond game online mobile legend* yakni:

“Dalam maqashid syariah itu melihat 5 aspek kemaslahatan yaitu hifdzu din(agama), hifdzu nafs(jiwa), hifdzu mall(harta), hifdzu nasl(keturunan) dan hifdzu aql(akal). Namun kalau melihat praktek yang seperti itu kayaknya lebih masuk ke hifdzu mall yang mana terjadinya jual beli itu supaya terjadinya pertukaran dan perputaran harta yang dimiliki seseorang tersebut. Selainnya tidak ada sangkut pautnya. Bisa saja aql tapi itu melihat individual perseorangan kalau memang gara-gara tidak terpenuhi itu bisa menjadikannya gila.”

Begitulah pemaparan beliau terkait maqshid syariah yang mana melihat dari 5 aspek kemaslahatan bahwa dalam praktek transaksi diamond game online meobile legend itu masuknya ke hifdzu mall atau menjaga harta karena untuk terjadinya pertukaran dan perputaran harta yang dimiliki dari masing-masing orang.

BAB V

PEMBAHASAN

A. **Praktek dan Mekanisme Transaksi Jual Beli *Diamond Game Online Mobile Legend***

Adapun praktek dalam jual beli *diamond game online mobile legends* terdapat dua cara yang dapat dilakukan untuk dapat mengisi ulang atau biasa di sebut *top up diamond game online mobile legend* yakni:

1. Secara Offline/Konter

Seperti halnya pembelian pulsa kartu perdana dalam handphone pembeli cukup menunjukkan nomer *account ID game online mobile legend* yang dimiliki yang akan di isi dengan *diamond* dengan nominal harga atau jumlah *diamond* yang di inginkan, dalam hal ini transaksi jual beli dapat dilakukan langsung ke *konter* atau toko terdekat yang telah menyediakan jasa *top up* atau isi ulang *diamond game online mobile legend* dengan pembayaran secara langsung atau tunai. Dalam transaksi ini posisi penjual lebih bisa dikatakan sebagai perantara pengisian ulang *diamond game online mobile legend* dimana pelaku pembelian melakukan pembayaran secara tunai kepada pihak penjual sebagai jasa perantara pembelian *diamond game online* tersebut karena penjual lah yang sebenarnya melakukan transaksi akad penjualan *diamond game online* tersebut, dalam praktek nya pun penjual yang terdapat pada *konter* atau *toko/market* melakukan pembelian melalui aplikasi atau web yang telah menyediakan pengisian ulang *diamond game online* dengan pembayaran

menggunakan saldo uang elektronik yang dimiliki dari pihak konter/*market* pribadi.

2. Secara Online

Dalam pembelian atau pengisian ulang *diamond game online mobile legend* secara online atau melalui situs web dan aplikasi-aplikasi yang dibutuhkan sebenarnya cukup simpel yakni hanya membutuhkan saldo dari rekening atau uang elektronik yang dimiliki karena pembayaran hanya bisa dilakukan secara online juga atau transfer. Jika melalui web atau aplikasi pertama, yang dilakukan adalah masuk kesitus web atau aplikasi yang telah menyediakan pengisian ulang *diamond game online* selanjutnya pilih pembelian diamond untuk *game mobile legend* Karen biasanya terdapat banyak game-game online lainnya yang bisa diisi dengan diamond dan itu berbeda lalu masukan ID account dari game online mobile legend yang akan diisi *diamond* selanjutnya, memilih via pembayaran disana banyak cara via pembayaran online atau menggunakan saldo uang elektronik karena dalam transaksi melalui web atau aplikasi tidak bisa melakukan pembayaran secara tunai. Dalam artian jika ingin tunai berarti harus mengisi sald rekenig atau uang elektronik virtual acount laiinya yang akan di pergunakan untuk pengisian ulang.

Sebenarnya praktek atau cara yang dilakukan dari penjual *diamond game online mobile legend* yang berada di konter dengan pembeli yang membeli melalui web atau aplikasi yang menyediakan pengisian ulang *diamond game online mobile legend* hampir sama. Disini

peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa pembelian yang dilakukan di konter kebanyakan dari kawasan anak-anak karena banyak dari anak-anak tersebut yang belum memiliki saldo atau uang elektrik dan sejenisnya untuk melakukan top up atau pengisian ulang sendiri. Sedangkan pihak konter itu menjadi perantara dalam pembelian *diamond game online*.

Sebenarnya harga penjualan *diamond game online mobile legend* ini tidak sama seperti halnya pulsa handphone yang selisih sekitar dua sampai tiga ribu setelah nominalnya. Tiket *diamond game online* ini selalu mempunyai perbedaan harga yang berbeda-beda disetiap penjualnya baik secara offline dengan cara bayar tunai melalui konter atau toko/market terdekat yang menyediakan pengisian *diamond game online mobile legend* ataupun secara online dengan situs web atau aplikasi-aplikasi pengisian ulang *diamond game online mobile legend* karena tidak tentu dari masing-masing penjualan yang ada itu menyediakan jumlah yang sama.

Dalam praktek jual beli *diamond game mobile legend* kebanyakan anak-anak yang banyak melakukan pengisian ulang secara offline (langsung) melalui konter atau toko/market terdekat karena selain simpel dalam artian hanya perlu meminta jasa pada pemilik konter untuk mengisi diamond kemudian membayar secara langsung atau uang tunai dimana anak-anak tidak perlu melakukan pembayaran melalui saldo atau transfer yang mana hal itu harus memiliki rekening terlebih dahulu. Sedangkan kebanyakan remaja atau orang dewasa yang melakukan pengisian ulang *diamond game online mobile legend* lebih banyak menggunakan cara online atau lewat aplikasi-aplikasi atau web pengisian

diamond game online dengan transaksi dan pembayaran secara online juga atau melalui saldo uang elektronik dan transfer bank. Karena pembelian online seperti ini tidak perlu keman-mana dan mempersingkat waktu khususnya.

B. Tinjauan *Maqashidus Syariah* Pada Jual Beli *Game Online Mobile*

Legend

Jual beli adalah salah satu kegiatan *muamalah* yang sering terjadi dalam kegiatan sehari-hari. Perkembangan zama membawa praktek transaksi jual beli menjadi bermacam-macam prakteknya. Namun, dengan perbandingan dan musyawarah dari beberapa pakar ahli agama yang telah membawa mufakat dalam kebolehan dan tidaknya kegiatan transaksi tersebut kita semua harus bersyukur dan tetap menjalani kriteria-kriteria yang telah diperbolehkan dalam kegiatan muamalah.

Game merupakan suatu hal yang menarik perhatian banyak orang, juga memiliki dampak positif dalam dunia kesehatan terutama untuk mental seseorang. Dengan bermain game, mindset kita berkembang karena dituntut untuk dapat memenangkan sebuah misi yang dituntaskan dan dituntut terciptanya pola pikir untuk membentuk strategi dalam game.

Game Mobile Legends kini sudah menjadi kebutuhan sekaligus dapat memberi pengaruh yang luar biasa bagi kehidupan masyarakat. Salah satunya *Game Online Mobile Legends*, telah mampu menjadi primadona bagi beberapa penggemar teknologi berbasis *game online*. Game ini diklaim dapat membuat kesenangan dan apabila dibiarkan terus menerus akan menjadikan kecanduan. Apabila tingkat kecanduan semakin

meningkat maka akan berdampak buruk dalam manajemen waktu. Sehingga penting untuk dapat menggunakan teknologi secara bijak dan memilah mana yang baik dan buruk agar tidak mudah terbawa arus negatif.

Jual beli *diamond game online mobile legend* bukannya hal yang asing lagi untuk dengar, apalagi dikalangan anak-anak dan para remaja masakini. Demi menghiasi dan meningkatkan level yang ada didalam game online *Mobile Legend* pemain atau player game *Mobile Legend* rela menyisihkan uang jajan untuk mendapatkan atau membeli *diamond gamond game online Mobile Legend*.

Menurut pendapat Ahmad Zahro dalam Safira dan Fatriansyah (2019) Jual beli lewat online (internet) itu diperbolehkan, dan sah, kecuali jika secara kasuistis terjadi penyimpangan, manipulasi, penipuan, dan sejenisnya, maka secara kasuistis pula hukumnya diterapkan, yaitu haram. Dalam teori diatas jelas memperbolehkan jual beli online selagi tidak adanya manipulasi daya tipu dan sejenisnya, seperti halnya yang ada dalam praktek *jual beli game online mobile legend* maka disini peneliti melihat tidak adanya aspek manipulasi daya tipu dan kebohongan dalam transaksi tersebut dan harga maupun perolehan yang ditransaksikan itu jelas tertera dalam daftar pembelian.

Disini juga dijelaskana dalam Firman Allah dalam surat Al-Baqarah ayat 275 :

الَّذِينَ يَأْكُلُونَ الرِّبَا لَا يَتُومُونَ إِلَّا كَمَا يَتُومُ الَّذِي يَتَخَبَّطُهُ الشَّيْطَانُ مِنَ الْمَسِّ
بِأَنَّهُمْ قَالُوا إِنَّمَا الْبَيْعُ مِثْلُ الرِّبَا وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا فَمَنْ جَاءَهُ مَوْعِظَةٌ
فَأَنْتَهَى فَلَهُ مَا سَلَفَ وَأَمْرُهُ إِلَى اللَّهِ وَمَنْ عَادَ فَأُولَئِكَ أَصْحَابُ النَّارِ هُمْ فِيهَا

Artinya : Orang-orang yang makan (mengambil) riba tidak dapat berdiri melainkan seperti berdirinya orang yang kemasukan syaitan lantaran (tekanan) penyakit gila. Keadaan mereka demikian itu, adalah disebabkan mereka berkata (berpendapat), Sesungguhnya jual beli itu sama dengan riba, padahal “Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba”. Orang-orang yang telah sampai kepadanya larangan dari Tuhannya, lalu terus berhenti (dari mengambil riba), maka baginya apa yang telah diambilnya dahulu (sebelum datang larangan) dan urusannya (terserah) kepada Allah. Orang yang kembali (mengambil riba), maka orang itu adalah penghuni-penghuni neraka, mereka kekal didalamnya. Maksudnya adalah menjelaskan bahwa jual beli telah diperbolehkan oleh Allah SWT dan hukumnya adalah halal, akan tetapi apabila didalamnya terdapat unsur yang mengandung riba maka hukumnya menjadi haram dan dilarang oleh Allah SWT. (Quran in word versi 1.3)

Kesimpulan dari penjelasan ayat diatas adalah Allah SWT telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba tentunya dengan ketentuan-ketentuan yang telah ditetapkan dalam hukum-hukum fiqh islam yang mana penjelasan dan pemaparan lebih jelasnya terdapat dalam hadits nabi Muhammad SAW dan *Ijma'* para ulama yang terdapat dalam kitab-kitab hadits atau fiqh tentang muamalah (jual beli).

Dalam hadits nabi Muhammad SAW juga dijelaskan bahwa transaksi kegiatan jual beli adalah salah satu pekerjaan yang baik namun mestinya dengan catatan bahwa transaksi jual beli yang baik adalah suatu transaksi yang melihat dari segi maslahatnya:

عَنْ رِفَاعَةَ بْنِ رَافِعٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ سُئِلَ : أَيُّ
الْكَسْبِ أَطْيَبُ ؟ قَالَ : عَمَلُ الرَّجُلِ بِيَدِهِ ، وَكُلُّ بَيْعٍ مَبْرُورٍ (رَوَاهُ الْجَزَّازُ
وَصَحَّحَهُ الْحَاكِمُ)

Artinya: Dari Rifa'ah bin Rafi', Nabi pernah ditanya mengenai pekerjaan apa yang paling baik. Jawaban Nabi, "Kerja dengan tangan dan semua jual beli yang mabrur" (HR Bazzar dan dishahihkan oleh al Hakim) dalam Afinda dan Zamzami (2020)

Kata mabrur dalam bahasa arabnya memiliki arti bagus atau baik mestinya kanjeng nabi Muhammad SAW menjelaskan jual beli yang dimaksud dalam pekerjaan yang baik tentunya jual beli yang bagus dalam artian bagus pada umumnya suatu yang baik, jujur dan tidak menyimpang dalam kehidupan.

Menurut Haroen (2007:114) dalam Afinda dan Zamzami (2020). Dijelaskan bahwa jual beli atau dalam Istilah *fiqih* disebut dengan *al-Bai'* yang berarti menjual, mengganti, dan menukar sesuatu dengan sesuatu yang lain. Sebenarnya semua transaksi yang dilakukan oleh umat manusia itu diperbolehkan kecuali memang adanya dalil yang tidak memperbolehkan kegiatan muamalah tersebut seperti yang ada pada Djazuli (2007:130) dalam Afinda dan Zamzami (2020) dijelaskan bahwa setiap muamalah dan transaksi, pada dasarnya boleh, kecuali yang tegas-tegas diharamkan seperti mengakibatkan kemudharatan, tipuan, judi, dan riba dan hukum asal dari transaksi adalah keridhoan dari kedua belah pihak yang saling ber-aqad. Dengan mengambil dasar qaidah dari usul fiqh yakni:

الْأَصْلُ فِي الْمُعَامَلَةِ الْإِبَاحَةُ إِلَّا أَنْ يَدُلَّ دَلِيلٌ عَلَى تَحْرِيمِهَا

Artinya: “ *Pada dasarnya, semua bentuk muamalah itu boleh dilakukan kecuali ada dalil yang mengharamkannya*”

Dalam pembelian *diamond game online* ada beberapa cara untuk mendapatkannya, bisa melalui via online atau yang dengan cara transfer atau melalui aplikasi dan juga bisa bertransaksi langsung/*offline* pada pihak penjual yang ada pada market tertentu atau beberapa konter yang menyediakan pelayanan *top up* atau isi ulang *diamond game online mobile legend* layaknya pulsa dalam kartu perdana dalam *handphone*.

Dalam kegiatan wawancara informan pada pakar ahli pun diperbolehkan dalam transaksi jual beli *diamond game online mobile legend* karena dalam prakteknya kegiatan transaksi tersebut jelas apa yang dijual belikan dan manfaat dari para penjual dan pembeli itu sendiri, selagi dalam kedua belah pihak itu tidak saling merugikan satu salah lain

Dalam hal ini diperjelaskan kembali diperbolehkan jual beli *diamond game online mobile legend* karena tetap adanya syarat dan rukun yang telah ditetapkan dalam islam yakni akad (ijab dan qabul), ‘aqid (penjual dan pembeli), ma’qud alaih (objek akad). Jika dikaitkan pada praktek transaksi jual beli *diamond game online mobile legend* maka akad adalah kesepakatan (ikatan) antara pihak pembeli dengan pihak penjual. Dimana rincian nya sebagai berikut :

1. Pembeli yaitu pemain game online *Mobile Legend* atau konsumen dari pembelian *diamond game online mobile legend*.
2. Penjual yakni bisa secara langsung atau penjual yang menyediakan *top up*/pengisian ulang di toko atau di konter terdekat. Dan bisa

melalui beberapa aplikasi yang menyediakan *top up diamond game online mobile legend*

3. Objek (ma'qud alaih) barang yang diperjual belikan yaitu *Diamond game onlie Mobile Legend*
4. Ijab qobul antara penjual pembeli. Dalam hal ini jika bertemu langsung kegiatan ijab qobul dilakukan secara langsung dan jika secara online atau melalui aplikasi kegiatan ijab qabul dapat melalui tulisan yang sudah tertera.
5. Kesepakatan, sama dengan ijab qabul yakni dalam kesepakatan bisa melihat sebelum melakukan transaksi sudah tertera harga dan nominal yang akan ditransaksikan

Jauhar (2017:23) *Maqashid syariah* adalah tujuan-tujuan syariat dan rahasia-rahasia yang dimaksudkan oleh Allah dalam setiap hukum dari keseluruhan hukum-Nya. Inti dari tujuan *syariah* adalah merealisasikan kemaslahatan bagi manusia dan menghilangkan *kemudharatan*, sedangkan *mabadi'* (pokok dasar) yakni memperhatikan nilai-nilai dasar Islam, seperti keadilan, persamaan dan kemerdekaan. *Maqashid syariah* atau mashlahat dhuriyyah merupakan sesuatu yang penting demi terwujud kemaslahatan agama dan dunia. Apabila hal tersebut tidak terwujud maka akan menimbulkan kerusakan bahkan hilangnya hidup dan kehidupan.

Al-Syatibi menjelaskan (Hadi, 2012) dalam ruslang, dkk (2020) bahwa *maqashid syariah* memiliki kemaslahatan dan keselamatan pokok yang telah disepakati yang mencakup lima hal, yaitu:

1. Menjaga agama (*hifdz ad-din*); sebagai alasan diwajibkannya berdakwah ke jalan Allah, bermuamalah dan bertransaksi secara islami, dan berjihad jika ada yang berusaha mememerangi agama ini.
2. Menjaga jiwa (*hifdz an-nafs*); sebagai alasan diwajibkannya memenuhi kebutuhan pokok manusia untuk melangsungkan hidup (sandang, pangan dan papan) dan menegakkan hukum qishash untuk menjaga kemuliaan darah dan jiwa manusia.
3. Menjaga akal (*hifdz al-'aql*) sebagai alasan diwajibkannya belajar ilmu sepanjang *hayat*, diharamkannya mengkonsumsi dan menjual benda yang memabukkan seperti *khamar* dan narkoba.
4. Menjaga keturunan (*hifdz an-nasl*) sebagai alasan diwajibkannya menjaga kualitas keturunan, dan diharamkannya perzinahan serta perkawinan yang sedarah.
5. Menjaga harta (*hifdz al-mal*) sebagai alasan diwajibkannya memperoleh harta dengan halal, mengelola dan megembangkan harta atau kekayaan secara baik, sebab dengan investasi kekayaan yang dimiliki akan dapat menjaga empat tujuan syariah yang ada di atasnya. Serta diharamkannya pencurian/perampokan, suap menyuap, korupsi, bertransaksi riba dan merampas hak kekayaan orang lain dengan jalan *batil*.

Dalam meninjau 5 aspek pokok kemaslahatan dan keselamatan diatas hal yang terjadi dalam praktek jual beli diamond game online mobile legend itu dimasukan apada aspek pokok yang berupa *hifdzu mall* atau menjaga harta karena dalam prakteknya jual beli diamond game

online mobile legend itu transaksi yang mana membutuhkan harta dengan terjadinya jual beli tersebut maka akan terjadi pertukaran dan perputaran harta yang dimiliki oleh masing-masing individual atau berkelompokan seseorang. Atau dalam *Mausu'ah Fiqh Islami Juz 3* juga dijelaskan transaksi jual beli juga terdapat *hikmah* dari disyariatkan jual beli yakni karena uang atau harta, penawaran dan barang adalah sesuatu yang dibagikan pada semua orang dan kebutuhan seseorang terkait dengan apa yang ada ditangan pemiliknya dan dia biasanya tidak memberikannya tanpa imbalan atau suatu pertukaran. Dalam kebolehan menjual untuk memenuhi kebutuhannya dan mencapai tujuannya jika tidak orang akan melakukan tindakan kriminal seperti penjarahan (pengambilan barang secara paksa), pencurian tipu muslihat perkelahian bahkan bisa terjadi pembunuhan dan tindakan kejahatan lainnya. Oleh sebab itu Allah mengizinkan jual beli untuk mencapai dan memadamkan kejahatan atau tindakan kriminal tersebut.

Selanjutnya dalam tingkatan tangga kebutuhan *maqashid syariah* memiliki 3 tingkatan tangga yang mana dalam tingkatan tersebut mempunyai masing-masing dampak yang berbeda-beda apabila tingkatan kebutuhan itu tidak terpenuhi.

1. *Al maqashid dharuriyat* lebih menekankan pada pemeliharaan kebutuhan pokok yang darurat bagi manusia. Jika kebutuhan ini tidak dipenuhi dengan baik, maka akan dapat berpengaruh dan mengancam keselamatan dunia dan akhirat.

2. *Al maqashid hajiyyat* adalah merupakan kebutuhan sekunder/penunjang. Apabila tidak terpenuhi maka tidak mengancam keselamatan manusia namun dapat menimbulkan kesulitan hidup.
3. *Al maqashid tahsiniyat* yaitu kebutuhan komplementer/pelengkap. Jika tidak dipenuhi tidak mempengaruhi keselamatan dan tidak akan menimbulkan kesulitan bagi manusia.

Meninjau dari segi praktek jual beli *diamond game online mobile legend* secara umum tingkat kebutuhan yang terjadi pada tingkatan *maqashid syariah* yaitu berupa kebutuhan yang sifatnya *tahsiniyat* atau dalam bahasa lain kebutuhan tersier dimana dampak yang terjadi apabila tidak terpenuhi tidak sampai keranah bahaya atau kesulitan dalam kehidupannya. Namun kembali kepada individual perseorangan itu melihatnya apabila dari praktek jual beli *diamond game online* tersebut ada yang sampai kedampak bahaya atau kesulitan entah dari segi jiwa, akal atau harta apabila tidak terpenuhi maka, bisa sampai termasuk tingkatan kebutuhan yang hajiyyat bahkan daruriyat.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Praktek transaksi jual beli *diamond game online mobile legend* dapat dilakukan dengan dua cara yakni secara offline atau melalui konter dengan membayar tunai dan secara online melalui beberapa situs web dan aplikasi yang menyediakan pengisian ulang *diamond game online mobile legend* dengan pembayaran melalui saldo atau uang elektronik.
2. Ditinjau dari sudut maqashid syariahnya yakni Jika melihat dari tingkatan tangga maqashid syariah, secara umum transaksi jual beli *game online mobile legend* hanyalah suatu kebutuhan yang *tahsiniyyah* (tersier) atau kebutuhan yang tak akan menimbulkan dampak buruk atau bahkan mengancam keselamatan dalam kehidupan baik di dunia dan akhirat. Namun dalam hal ini kembali pada tingkat kebutuhan dari masing-masing individual pelaku tersebut.

B. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini tidak ada keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti, kecuali keterbatasan waktu. Sehingga hasil penelitian yang sangat di susun sangat kurang maksimal baik dalam penyajian data atau kekurangan-kekurangan dan ketidak sesuaian dengan apa yang dimaksud dari penelitian. Bagaikam baru bangun tidur langsung untuk lari menuju garis finish. Hasilnya masih sangat banyak kekurangan dalam memaksimalkan penelitian ini.

C. Saran

Kepada pihak penjual untuk lebih memperhatikan kepada siapa *diamond* tersebut diperjual belikan. Maka sebaiknya *diamond* game online tersebut diperjualbelikan kepada orang dewasa agar lebih mengetahui tingkat kebutuhan yang dan keinginan mana yang layak untuk dipertimbangkan pada tingkat kemanfaatan melakukan transaksi atau mengelolah harta.

Kepada pihak pembeli ketika ingin membeli *diamond game online mobile legends* agar mempertimbangkan terlebih dahulu dampak positif maupun negatif yang di timbulkan dari game online tersebut ketika dimainkan.

Untuk peneliti dan pembaca yang akan menggunakan skripsi ini Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat digunakan semaksimal mungkin dan menjadi landasaan refrensi bagi peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Rianto. 2021. *Metode Penelitian Sosial dan Hukum*. Jakarta: Buku Obor.
- Afida, Afibatus & M Taufiq Zamzami. (2020). *Perspektif Hukum Islam Terhadap Jual Beli Menggunakan Potongan Harga (Diskon) Dengan Berjangka Waktu di Pusat Perbelanjaan Ramayana Kota Salatiga*. Jurnal Hukum Ekonomi Syariah.
- Ahmadi, Anas. 2019. *Metode Penelitian Sastra*. Gresik: Graniti
- Aini, Nurul, Ibnu Nasikin & Zumrotul Bariroh. 2018. *Montase dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Artikel, G. (2021, July 2). *Kenali 6 role penting hero Dalam Mobile legends*. smartfren. Di akses 25 Maret 2022, dari <https://www.smartfren.com/connect-with-us/whats-new/artikel/mengenal-6-role-dalam-permainan-mobile-legends/>
- Ashomad, Hasan Teguh. 2019. *Analisis Jual Beli Akun Game Online Mobile Legend Bang Bang Dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif*. SKRIPSI. Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo
- Atmoko, Dadang Tri. 2021. *Geografi Untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Fadjarajani, Siti . Dkk. 2020. *Metodologi Penelitian Pendekatan Multidisipliner*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Fitrah, Muh & Luthfiah. 2017. *Metode Penelitian Penelitian Kualitatif Tindakan Kelas dan Studi Kasus*. Sukabumi: Tim CV Jejak.
- Ghazaly, Abdul Rahman, Ghufron Ihsan dan Sapiudin Shidiq. 2010. *Fiqh Muamalat*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Hartono, T. (2021, Februari 24). *Fungsi Diamond Mobile legends Kamu Perlu Tahu, Promo Diamond Mobile legends Di Fastpay*. Apa Aja Ada. diakses 22 Juni 2022, dari <https://www.fastpay.co.id/blog/fungsi-diamond-mobile-legends-kamu-perlu-tahu-promo-diamond-mobile-legends-di-fastpay.html#:~:text=Diamond%20di%20Mobile%20Legends%20adalah,top%20up%20dengan%20uang%20asli>.
- Herdiawanto, Heri & Jumanta Hamdyama. 2021. *Dasar-dasar Penelitian Sosial*. Jakarta: Kencana.
- Hermawan. B. *TribunManado.co.id* (2021, 15 Juni) *pengaruh game online mobile legend bang-bang disulawesi utara* diakses 25 Maret 2022 dari <https://manado.tribunnews.com/2021/06/15/pengaruh->

perkembangan-game online-mobile-legends-bang-bang-di-sulawesi-utara?page=all.

- Irgie, O., Thomas, O. T., Mirtada, O. M., Gintara, O. Y., & Nizam, O. S. (2021, Juli 5). *INILAH sejarah Dan Pencipta mobile legends*. Gamedaim.com. Diakses 25 Maret 2022, dari <https://gamedaim.com/tokoh/sejarah-mobile-legends/#:~:text=Asal%20Mobile%20Legends&text=Dalam%20sejarah%2C%20Mobile%20Legends%20sendiri,memiliki%20kantor%20cabang%20di%20Indonesia>
- Jarvis. (2022, June 15). *Mobile legends Punya Banyak istilah Yang Wajib Kamu Tahu, NIH*. Blibli Friends. Diakses 22 Maret 2022, dari <https://www.blibli.com/friends/blog/istilah-penting-dalam-permainan-mobile-legends-bang-bang/>
- Jauhar, Ahmad Al Mursi Husain. 2017. *Maqashid Syariah*. Jakarta: Amzah
- Kusumastuti, Adhi. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- LPPM. 2021. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Banyuwangi; Iai Darussalam Blokagung Banyuwangi
- Mukhtazar. 2020. *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Absolute Media.
- Mustofa, M. Khozin & Kuriawan. 2022. *Akad Jual Beli Tanah Secara Kredit*. Jambi: CV Zabags Qu Publish
- Rusland ,dkk. (2020). *Etika Bisnis E-Commerce Shopee Berdasarkan Maqashid Syariah Dalam Mewujudkan Keberlangsungan Bisnis*. Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam. Vol. 665-674
- Safira, desy dan Alif Ilham Akbar Fatiansyah. (2020). *Bisnis Jual Beli Online Dalam Perspektif Islam*. Jurnal hasil kajian dan penelitian dalam bidang keislaman dan pendidikan. Vol. 5
- Solimun, Adji Achmad Rinaldo Fernandes & Armanu. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif Perspektif System*. Malang: Ub press
- Subakti, Hani. 2021. *Riset Kualitatif Kuantitatif Dalam Bidang Kesehatan*. Bandung: CV Media Sains Indonesia.
- Valensia, Adam Reza. 2020. *Tinjauan Hukum Islam Tentang Top Up Diamond Game Mobile Legend Melalui Sosial Media*. SKRIPSI. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Wahed, Abd. 2017. *Aplikasi Zakat Zira'ah*. Pamekasan: Duta Media
- Wibowo, Agung Edy. 2021. *Metode penelitian*. Cirebon: Insania Grup Publikasi Yayasan Insan Shodiqin Gunung Jati

Yaqin, Ainul. 2020. *Fiqh Muamalah Kajian Komprehensif Ekonomi Islam*. Pamekasan. Duta Media

Zatadini, Nabila dan Syamsuri. (2018) *Konsep Maqashid Syariah Menurut Al-Syatibi dan Kontribusinya Dalam Kebijakan Fiscal*. Jurnal Of Islamic Economics. Vol.3



ZIFA CELL

SERVIS HANDPONE

MENERIMA : SERVIS HP. PEMBELIAN PULSA. TOP UP DIAMOND GAME ONLINE. SEGALA PERLENGKAPAN HP

ALAMAT : DUSUN BLOKAGUNG, DESA KARANGDORO, KECAMATAN TEGALSARI, KABUPATEN BANYUWANGI

NO HP : 08564646465

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah pemilik konter Zifa Cell blokagung, karangdoro, tegalsari, banyuwangi menerangkan bahwa:

Nama : MUHAMMAD ABDUL AZIZ
NIM : 18131110020
TTL : MANOKWARI, 26 MARET 2000
Perguruan Tinggi : INSTITUT AGAMA ISLAM DARUSSALAM
BLOKAGUNG (IAIDA)
Jurusan : EKONOMI SYARIAH (ESy)

Bahwasannya nama yang bersangkutan diatas telah benar-benar melakukan wawancara penelitian skripsi yang berjudul “**TINJAUAN MAQASHID SYARIAH PADA JUAL BELI DIAMOND GAME ONLINE MOBILE LEGEND STUDI KASUS DI DESA KARANGDORO KEC. TEGALSARI KAB. BANYUWANGI**” yang dilakukan pada tanggal 25 Maret 2022

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, Sekian terimakasih.

Blokagung, 25 Maret 2022
Pemilik Konter Zifa Cell,

Muhammad Khozin

REPAIR-MAINTENANCE-ACCESSORIES
Jl. Pondok Pesantren Darussalam Blokagung
082335393597 - 087771118885

PEDOMAN WAWANCARA SKRIPSI

Tinjauan Maqashid Syariah Pada Jual Beli *Diamond Game Online Mobile*

Legend Studi Kasus di Desa Karangdoro Kec. Tegalsari Kab. Banyuwangi

A. Wawancara pada penjual.

1. Berapa harga diamond game online mobile legend yang dijual?
2. Dari mana atau melalui aplikasi apa diamond game online mobile legend di jual?
3. Dari kalangan apa biasanya para pembeli diamond game online mobile legend?
4. Bagaimana proses jual beli yang diamond game online mobile legend yang dilakukan?

B. Wawancara pada pembeli.

1. Mengapa saudara membeli *diamond game online mobile legend*?
2. Darimana saudara memperoleh/membeli *diamond game online mobile legend*?
3. Biasanya habis berapa pembelian *diamond game online mobile legend* setiap minggu/bulan?
4. Bagaimana perasaan saudara ketika membeli / tidak membeli *diamond game online mobile legend*?
5. Bagaimana proses jual beli yang *diamond game online mobile legend* yang dilakukan?

C. Wawancara pada pakar ahli *Maqashidus Syariah*

1. Apa yang anda ketahui tentang *diamond game online mobile legend*?
2. Bagaimana pendapat Saudara tentang praktek jual beli *diamond game online mobile legend* dalam teori maqhasidus syariahnya?

Plagiarism Detector v. 1921 - Originality Report 7/9/2022 11:50:09 AM

Analyzed document: MUHAMMAD ABDUL AZIZ.docx Licensed to: Aster Putra

Comparison Preset: Rewrite Detected language: Id

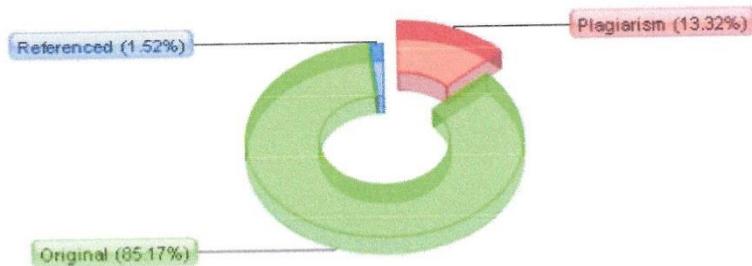
Check type: Internet Check

[tee_and_enc_string] [tee_and_enc_value]

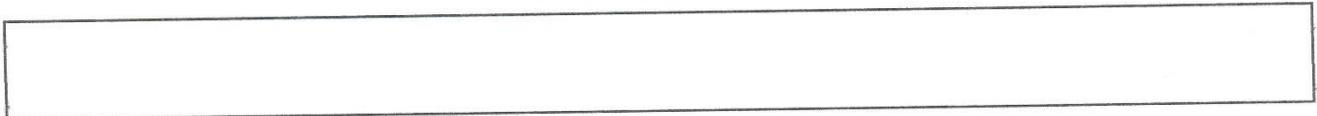


Detailed document body analysis:

Relation chart:



Distribution graph:



Top sources of plagiarism: 14

8%	826	1. http://repository.radenintan.ac.id/13688/2/BAB1_2_DAN_DAPUS.pdf
6%	611	2. http://etheses.uin-malang.ac.id/15971/
6%	647	3. https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jhes/article/downloadSuppFile/3544/672

Processed resources details: 64 - Ok / 7 - Failed

Important notes:

Wikipedia:	Google Books:	Ghostwriting services:	Anti-cheating:
[not detected]	[not detected]	[not detected]	[not detected]

[uace_headline]

[uace_line1]

[uace_line2]

[uace_line3]

[uace_line4]



KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA : MUHAMMAD ABDUL AZIZ
NIM/NIMKO : 18141110020
PRODI : Ekonomi Syari'ah (ESY)
FAKULTAS : Ekonomi dan Bisnis Islam

Table with 5 columns: NO, TGL. KONSULTASI, TOPIK POKOK YANG DIBICARAKAN, TANDA TANGAN PEMBIMBING, TGL MENGHADAP KEMBALI. Contains 17 rows of meeting records with dates and topics like 'Bimbingan Proposal', 'Revisi Proposal', 'Pendahuluan', etc.

Mulai Bimbingan : Bekasi, 13 Januari 2022

Batas Akhir Bimbingan :

Blokagung, 07 Juli 2022

Mengetahui,
Ketua Prodi

[Signature of Dr. Nurul Inayah]

Dr. Nurul Inayah, M.Si.

Dosen Pembimbing

[Signature of Tutor]

(TUTUR ZAMROZI, S.Eq., M.E)



INSTITUT AGAMA ISLAM DARUSSALAM

IAIDA

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM

TERAKREDITASI

BLOKAGUNG - BANYUWANGI

Alamat : Pon. Pes. Darussalam Blokagung 02/IV Karangdoro Tegalsari Banyuwangi Jawa Timur - 68491 No. Hp: 085258405333 , Website: www.iaida.ac.id , E-mail: iaidablokagung@gmail.com

**PENGESAHAN REVISI UJIAN SKRIPSI
TAHUN AKADEMIK 2021/2022**

Nama : MUHAMMAD ABDUL AZIZ

NIM : 08191110020

Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam

Prodi : Ekonomi Syariah (ESy) / Perbankan Syariah (PSy)

Judul Skripsi : ITIJAUAN MAQASHID SYARIAH PADA
JUAL BELI DIAMOND GAME ONLINE
MOBILE LEGEND STUDI KASUS DI
DESA KARANGDORO DEC. TEGALSARI KAB. BANYUWANGI

Telah dilakukan revisi sesuai dengan catatan dari hasil ujian yang telah dilaksanakan pada sidang Ujian Skripsi pada hari KAMIS tanggal 09 APRIL 2022.

Blokagung, 09 APRIL 2022

Mengetahui,

Pembimbing

(SUKUS. JAMBORO, S.Esy., M.E)

Dekan

Lely Ana Ferawati Ekaningsih, SE, MH, MM., CRP. NIDN. 2125027901

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

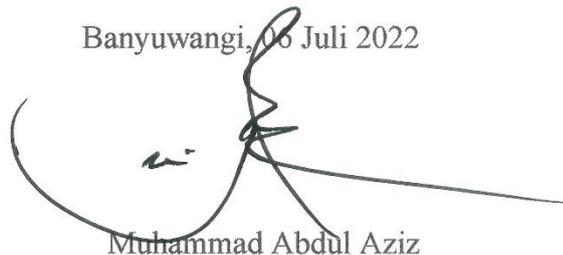


Nama : Muhammad Abdul Aziz
Nim : 18131110020
TTL : Manokwari, 26 Maret 2000
Jenis kelamin : Laki - laki
Agama : Islam
Jurusan : Ekonomi Syariah
Telp : 085336063530
Alamat : Kampung Sumber Boga Kecamatan
Masni Kabupaten Manokwari
Provinsi Papua Barat

Riwayat Pendidikan Formal

Jenjang Pendidikan	Tahun Masuk	Tahun Lulus	Nama Sekolah/Perguruan Tinggi	Bidang Studi
TK	2004	2006	ABA	
SD	2006	2012	SD Inpres 43 Masni	
SLTP	2012	2015	MTs Al-Amiriyah	
SLTA	2015	2018	SMA Darussalam	IPA
S1	2018	2022	IAI Darussalam Blokagung	Ekonomi Syariah

Banyuwangi, 06 Juli 2022



Muhammad Abdul Aziz

LAMPIRAN GAMBAR



Lampiran Gambar 1
Bersama Informan Pakar Ahli Bapak Munawwir, M.Ag



Lampiran Gambar 2
Bersama Informan Penelitian Saudara Fadly Zam-Zami



Lampiran Gambar 3
Bersama Informan Penelitian Bapak Muhammad Khozin



Lampiran Gambar 4
Bersama Informan Penelitian Saudara Hadi Sholeh



Lampiran Gambar 5
Game Online Mobile Legend