

**AKAD JUAL BELI AKUN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* DALAM
PERSPEKTIF HUKUM EKONOMI SYARIAH
(STUDI DI KAMPUNG KOTAGAJAH LAMPUNG TENGAH)**

Muhammad Zainudin, Raha Bahari, Taufiq Hidayat Nizar

Institut Agama Islam Negeri Metro

muhamadzainudin@gmail.com, araa45501@gmail.com,
taufiqhidayatnizar@gmail.com

Abstrak : Akad jual beli *akun game online mobile legends* merupakan model perdagangan baru yang aspek-aspek hukumnya perlu dikaji secara mendalam. Praktik jual beli *akun game online mobile legends* berada di dunia maya sama seperti jual beli *online* lainnya. Secara umum mekanismenya sama dengan jual beli barang yang nyata namun berbentuk abstrak berupa *Id* dan *Password* untuk *login* atau masuk ke permainannya. Permasalahan yang muncul adalah bagaimana akad jual beli *akun game online mobile legends*? Kemudian, dalam penelitian ini akan dilakukan analisis secara mendalam mengenai akad jual beli *akun game online mobile legends* tersebut dalam perspektif Hukum Ekonomi Syariah, terutama jenis akad yang digunakan, para subjek hukum, objek hukum, dan akad perjanjiannya (ijab dan qabul). Jenis penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah penelitian lapangan (*field research*). Sifat penelitian ini adalah deskriptif analisis. Dalam penelitian ini dideskripsikan dan menganalisa untuk menarik kesimpulan dan status hukum tentang akad jual beli *akun game online mobile legends*. Setelah dilakukan penelitian maka dapat disimpulkan bahwa akad jual beli *akun game online mobile legends* dapat dikategorikan sebagai jual beli *salam*, karena dalam mekanismenya barang diserahkan dikemudian hari, sementara pembayaran dilakukan diawal. Kemudian implikasi hukum atas akad jual beli *akun game online mobile legends* ini adalah sah dan merupakan jual beli yang hukumnya boleh (Mubah), karena memenuhi syarat dalam jual beli. Begitu juga bila dilihat dari segi prinsip muamalah jual beli ini tetap ada manfaatnya namun bersifat fiktif, bahkan

bisa mendatangkan mudharat yang dapat merugikan pembeli dan masyarakat umum.

Kata kunci: *Game Online Mobile Legends, Akad, Jual Beli.*

A. Pendahuluan

Perdagangan adalah jual beli dengan tujuan untuk mencari keuntungan (laba). Jual beli barang merupakan transaksi paling kuat dalam dunia perniagaan (bisnis) bahkan secara umum adalah bagian terpenting dalam aktivitas usaha. Asal dari jual beli adalah disyariatkan, namun di antara bentuk jual beli ada juga yang diharamkan dan ada juga yang diperselisihkan hukumnya. Oleh sebab itu, menjadi suatu kewajiban bagi kita sebagai umat muslim untuk mengenal hal-hal yang menentukan sahnya usaha jual beli tersebut, dan mengenal mana yang halal dan mana yang haram dari kegiatan itu.¹

Teknologi internet membawa perubahan cukup besar dalam dunia perdagangan (bisnis). Masyarakat banyak mendapatkan kemudahan dan kenyamanan dalam melakukan transaksi jual beli. Hanya dengan bermodalkan gadget dan koneksi internet, masyarakat tidak perlu lagi untuk melakukan antrian atau berkeliling di tempat perbelanjaan untuk mendapatkan sesuatu yang ia inginkan.²

Selain itu, salah satu manfaat dari teknologi internet yang juga kerap mendengar musik dan juga bermain game. Permainan video game dengan menggunakan koneksi internet dikenal dengan sebutan game online. Bermodalkan koneksi internet, berbagai macam game online dapat dimainkan dimanapun, kapanpun dan oleh siapapun. Dalam kehidupan sehari-hari game online ini diminati oleh berbagai macam kalangan, mulai dari pelajar, guru, dokter, artis bahkan pejabat. Sehingga game online ini tidak hanya menjadi sebuah objek untuk mendapatkan hiburan semata akan tetapi juga menjadi sebuah objek untuk diperjualbelikan dan memperoleh keuntungan yang besar.

¹ Shalah ash-Shawi dan Abdullah al-Mushlih, *Fikih Ekonomi Islam* (Jakarta: Darul Haq, t.t.), hlm.87.

² M. Umer Chapra, *Islam dan Tantangan Ekonomi* (Surabaya: Risalah Gusti, t.t.), hlm.8.

Harga bisa saja bersifat subjektif sesuai dengan ketertarikan orang. Hal ini berlaku pada jual beli game online ini. Walaupun harganya sangat fantastis nyatanya banyak yang melakukan transaksi jual beli game tersebut. Hal ini di karenakan mudahnya seseorang untuk melakukan transaksi tersebut tanpa harus berpikir atau mengeluarkan ide terlebih dahulu untuk memproduksi objeknya. Penjual dan pembeli cukup membuat kesepakatan tawar menawar dan menjelaskan spesifikasi dari game tersebut melalui aplikasi messenger atau chattingan tanpa harus membuat janji atau bertatap muka terlebih dahulu. Setelah harganya di sepakati maka pihak pembeli mentransfer sejumlah uang ke rekening pihak penjual, dan pihak penjual menyerahkan id dan password dari akun game yang akan dijual tersebut dan transaksi pun selesai. Para gamer merasa sangat senang dan menikmati transaksi jual beli ini, menurut mereka ini merupakan suatu pekerjaan yang menyenangkan, selain bisa bermain mereka juga bisa mendapatkan uang yang cukup banyak apalagi mengingat susahnya mencari pekerjaan saat ini.³

Problematika yang terjadi adalah apakah secara syara' jual beli game online ini sah untuk dijadikan objek jual beli atau tidak. Dalam hukum Islam jual beli ialah perjanjian tukar-menukar benda atau barang yang mempunyai nilai secara sukarela di antara kedua belah pihak dimana yang satu menjual benda-benda dan pihak lain menerimanya sesuai dengan perjanjian atau ketentuan yang telah dibenarkan dan disepakati oleh syara'.⁴ Yang dimaksud dengan sesuai ketetapan hukum ialah memenuhi syarat-syarat, rukun-rukun dan hal lain yang ada kaitannya dengan jual beli sehingga bila syarat dan rukunnya tidak terpenuhi berarti tidak sesuai dengan kehendak syara'. Jumhur ulama menyatakan bahwa rukun jual beli ada empat, yaitu penjual, pembeli, sighat (ijab kabul), dan benda atau barang yang diperjualbelikan⁵

Sedangkan yang masuk dalam syarat jual beli adalah orang yang bertransaksi harus berakal, barang yang diperjualbelikan harus dapat

³ M. Umer Chapra, hlm.17.

⁴ Hendi Suhend, *Fiqih Muamalah (Jakarta: PT Raja Grafindo Pers, 2010)*, 69. (Jakarta: PT Raja Grafindo Pers, 2010), hlm.69.

⁵ Ida Friatna, *Konsep Laba Dalam Sistem Ekonomi Islam (Banda Aceh: PeNA, 2012)*, 69. (Banda Aceh: PeNA, 2012), hlm.69.

dimanfaatkan oleh manusia, diserahkan pada saat akad sedang berlangsung atau pada waktu yang telah disepakati bersama, dan harga yang disepakati kedua belah pihak harus jelas jumlahnya, serta adanya unsur kerelaan antara kedua belah pihak.⁶

Sementara itu permainan daring mulai muncul di Indonesia pada tahun 2001, dengan diluncurkannya *Nexia Online*, sebuah permainan RPG keluaran Boleh Game dengan grafik sederhana berbasis 2D lalu pada tahun 2003-2006 muncul era *Ragnarok*. Para developer game online terus meningkatkan dan mengembangkan berbagai jenis game online sehingga dapat mempertahankan para player-nya agar tetap bermain dan tak pindah ke game lain. Mulai dari fitur tampilan grafis yang di tingkatkan, beragam avatar dengan berbagai karakter serta jalan cerita dari game itu sendiri.⁷

Salah satu jenis game yang sedang berkembang pesat saat ini adalah berjenis MOBA (multiplayer online battle arena). Jenis MOBA merupakan game online yang saat ini sedang berkembang pesat yang dapat di mainkan pada android dan IOS. Salah satu game MOBA yang saat ini sedang diminati oleh kalangan muda saat ini salah satunya adalah game online *Mobile Legends: Bang Bang*. Game yang sudah di download hingga 100 juta orang ini mulai rilis pada pertengahan tahun 2016. Developer game ini adalah sebuah perusahaan bernama Moonton yang merilis game berbasis mobile pada platform Android serta IOS.

Akun digunakan untuk bisa log in pada game *Mobile Legends : Bang Bang*, akun biasanya terdiri dari ID dan Passoword sebagai identitas dan penyimpanan data pemain. Akun inilah yang dijadikan objek dalam transaksi jual beli di antara player *Mobile Legends : Bang Bang*.⁸

Dalam jual beli game online ini, yang diperjualbelikan tidaklah berbentuk fisik dimana hanya berbentuk akun yang terdiri dari sebuah *id* dan *password*

⁶ Ida Friatna, hlm.7.

⁷ Albima Rama Sudharto, "Feneomena Game Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa (Sumatera Utara: Skripsi Universitas Sumatera Utara, 2018), 34." (Albima Rama Sudharto, Feneomena Game Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa (Sumatera Utara: Skripsi Universitas Sumatera Utara, 2018), 2018), hlm.34.

⁸ Albima Rama Sudharto, hlm.35.

dari *game* tersebut, dan akun *game online* ini bukan milik pribadi pihak penjual yang bisa saja hilang sewaktu-waktu apabila pihak perusahaan penyedia *game* memblokir *game* tersebut. Sehingga menimbulkan keraguan atas keabsahannya dikalangan masyarakat Indonesia yang mayoritas beragama Islam.

Pada dasarnya hukum Islam secara khusus mensyaratkan objek yang dapat diperjualbelikan diantaranya adalah, barang tersebut harus berwujud, kemudian barang tersebut harus memiliki manfaat.⁹

Oleh karena itu ketika barang yang diperdagangkan berupa akun *game online mobile legends*, terdapat dua kemungkinan, pertama sangat bermanfaat ketika seseorang itu sangat membutuhkan. menambah kepercayaan diri ketika dalam bermain. Namun menjadi kurang manfaat dan terkesan mubazir ketika yang membeli hanya bertujuan untuk bergaya demi kepuasan semata.

Berdasarkan dari deskripsi di atas, ada yang menarik untuk diteliti yaitu jika dikorelasikan dengan Hukum Ekonomi Syariah, mengenai praktik akad jual beli khususnya memperhatikan objek yang diperjual belikan dan akad perjanjian yang dilakukan para penjual dengan pembeli. Apakah akad jual beli ini mengandung unsur tipuan (*gharar*) atau tidak, dan apakah sudah sah sesuai dengan Hukum Ekonomi Syariah atau tidak sesuai dengan Hukum Ekonomi Syariah.

B. Pembahasan

1 Mekanisme Akad Jual Beli Akun *Game Online Mobile Legends* di Kotagajah.

Praktik jual beli akun *game online mobile legends* sudah lama dilakukan dan ini dapat ditemukan keberadaanya di berbagai situs *online*, di antaranya *google*. Jadi yang di maksud dengan praktik disini adalah pelaksanaan jual beli akun *game online mobile legends* di sosial media *facebook*. Pelaksanaan jual beli akun tersebut, peneliti akan mendeskripsikannya berdasarkan data dari informan serta dari beebagai sumber data yang dimiliki keterkaitan dengan tema pembahasan Skripsi ini.

⁹ Wati Susiawati, *Jual Beli Dalam Konteks Kekinian* (Jurnal Ekonomi Islam, 2017), 176.

Jual beli akun *game mobile legends* sudah lama terjadi di Kampung Kotagajah semenjak *game mobile legends* keluar. Banyaknya minat pembeli maka bisnis tersebut terus berkembang sampai sekarang. Sedangkan akun yang diperjualbelikan tersebut berasal dari akun pribadi penjual masing-masing. Berikut adalah beberapa hasil wawancara yang peneliti lakukan terhadap penjual mengenai mekanisme akad jual beli akun *game online mobile legends*:

a. Transaksi Subjek Hukum *Game Online Mobile Legends*

Para penjual dan pembeli dalam bertransaksi menggunakan media elektronik, di antaranya melalui *WhatsApp* dan *Direct Message Facebook*. Kemudian, pembeli memberi tahu mengenai tingkatan akun *game online mobile legends* yang akan dibeli dan selanjutnya akan diproses penjual.

b. Penetapan Harga Akun *Game Online Mobile Legends*

Harga akun *game online mobile legends* yang dijual bersifat beragam, baik jenis akun *epic*, akun *legend*, dan akun *myhtic*, intinya akun yang di jual berupa akun *epic*, akun *legend*, dan akun *myhtic*.

Gambar 3.1 Contoh Akun Epic



Gambar 3.2 Contoh Akun Legend



Gambar 3.3 Contoh Akun *Mythic*



game online mobile legends. Untuk harganya sendiri bervariasi, mulai dari Rp. 30.000,- dan seterusnya, tergantung dengan tingkatan akun yang dibeli.¹⁰

c. Cara Pembayaran Akun *Game Online Mobile Legends*

Setelah para pihak telah bersepakat, baik dengan jumlah maupun harga produknya, pihak pembeli memberikan sejumlah uang yang telah disepakatinya. Cara pembayarannya sendiri dengan beberapa cara, dengan melalui transfer pulsa atau melalui transfer bank. Setelah pihak pembeli membayar sejumlah uang yang telah disepakatinya, maka pihak penjual memproses sesuai dengan permintaan pembeli.¹¹

d. Penyerahan Produk atau Objek Hukum *Game Online Mobile Legends*

Tahap dimana penjual akan menyerahkan objek yang dibeli oleh penjual dengan cara penjual mengirim *Id* dan *Password* game sesuai permintaan pembeli melalui *Whatsapp* atau langsung di *login* oleh penjual. Jadi, objek hukum atau benda yang diperjualbelikan tidak dapat diserahkan secara nyata hanya berupa *id* dan *password*, karena memang benda tersebut tidak berwujud, namun dapat dilihat dengan cara melihat dari tampilan akun *game* yang dibeli.¹²

e. Pertanggung Jawaban Penjual Ketika Akun Yang Dibeli *Error*

¹⁰ “Wawancara dengan Rendi sebagai Penjual Akun Game Mobile Legends, 15 April 2021.” t.t.

¹¹ “Wawancara dengan Rendi sebagai Penjual Akun Game Mobile Legends, 15 April 2021.”

¹² “Wawancara dengan Rendi sebagai Penjual Akun Game Mobile Legends, 15 April 2021.”

Akun *game online mobile legends* merupakan sebuah sistem yang kapan saja bisa terjadi kerusakan atau *error*. Maka dari itu masing-masing penjual akun mempunyai kebijakan masing-masing jika terjadi kerusakan atau *error* pada akun *game online mobile legends*. Wahyu sebagai penjual akun mempunyai kebijakan tidak mau tahu kalau akun ada kerusakan atau *error*, menurutnya kalau akun sudah dibeli itu bukan tanggung jawab penjual lagi kalau suatu saat ada kerusakan atau *error*.¹³ Berbeda dengan Rendi, jika terjadi kerusakan akun atau *error* dia dari awal kesepakatan pada akad jual belinya akan bersedia mengembalikan setengah uang pembeli dari harga akun tersebut.¹⁴ Sedangkan Dino dari awal membuat kesepakatan dengan pembeli jika akun yang dibeli darinya mengalami kerusakan atau *error*, dia memberikan jaminan akan mengembalikannya seluruh uang pembeli jika akun mengalami kerusakan atau *error*.¹⁵

Berdasarkan uraian tersebut di atas, di mana objek pada akad ini selain tidak dapat diserahkan secara nyata. Objek akad ini sewaktu-waktu dapat menghilang dengan sendirinya atau dihapus oleh pihak pembuat *game* tersebut, karena pihak pembuat *game* tidak menginginkan akun yang menggunakan *cheat* (curang) atau akun tidak aktif. Lain halnya dengan akun normal, di mana akun normal ini sebelumnya dimainkan dengan tanpa *cheat*. Oleh sebab itu, pihak pembeli tidak merasa dirugikan, karena memang kemanfaatannya dapat dirasakan oleh dirinya, misalnya karena akunnya normal dan tingkatan *gamenya* tinggi, kemungkinan besar akan dapat atau bisa mengikuti kompetisi atau tournament *mobile legends*.

Setiap pemain *game* seperti *mobile legends* yang berhasil menampilkan sisi menarik dan membuat penasaran pemain lain,

¹³ “Wawancara dengan Wahyu sebagai Penjual Akun Game Mobile Legends,” 15 April 2021.

¹⁴ “Wawancara dengan Rendi sebagai Penjual Akun Game Mobile Legends, 15 April 2021.”

¹⁵ “Wawancara dengan Dino sebagai Penjual Akun Game Mobile Legends,” 15 April 2021.

pada akhirnya memiliki beberapa keuntungan dan posisi daya tawar tinggi dalam status sosial di kalangan para pemain. Salah satunya adalah potensi untuk menjadi seorang yang dapat memberikan pengaruh kepada orang lain. Dengan pemanfaatan yang tepat, pemain *game* memiliki posisi atau derajat tinggi di mata pemain lain.

Salah satu yang menjadi gengsi dalam memainkan *game mobile legends* adalah tingkatan akun game tersebut dan juga *skin hero*. Bagi generasi masa kini, keseimbangan tingkatan akun dan *skin* (kostum pemanis tampilan *hero*) itu yang sangat diinginkan. Oleh Karena itu, banyak pemain *game* tersebut yang mencari cara agar mendapatkannya secara instan.

Kemudian, peneliti juga mewawancarai pembeli akun *game mobile legends* terkait manfaat dan tujuan mereka membeli akun *game mobile legends*. Berikut beberapa hasil wawancara yang peneliti lakukan terhadap pembeli akun *game mobile legends*.

Menurut Putra alasannya dirinya membeli akun *game mobile legends* adalah untuk dijual kembali, dia membeli akun yang tingkatannya yang masih rendah, kemudian dimainkan sehingga mencapai level tinggi. Kemudian, akun tersebut di perjual belikan kembali olehnya. Kerugiannya adalah akun yang sudah dibeli mengalami *error*, itu menurutnya dikarenakan pemain sebelumnya terlalu banyak menggunakan *cheat* atau curang dalam bermain, sehingga terdeteksi oleh pihak pembuat *game* dan kemudian pihak pembuat *game* menanggukhan akun tersebut sehingga akun tersebut *error*.¹⁶

Menurut Geo alasan dirinya membeli akun *game online mobile legends* adalah karena iseng saja serta untuk memenuhi gengsi dalam antar pemain, manfaatnya tidak ada, hanya sekedar untuk memenuhi gengsi saja. Menurutnya memiliki akun *game online mobile legends* dengan tingkat yang tinggi lebih mudah dibandingkan dengan memainkannya sendiri, proses pembelian yang

¹⁶ “Wawancara dengan Putra sebagai Pembeli Akun Game Mobile Legends,” 15 April 2021.

mudah, sehingga tidak sulit untuk mendapatkan akun yang lebih tinggi agar dapat memenuhi gengsi di antara para pemain. Akun yang dirinya beli mengalami kekurangan point yang sangat drastic, point tersebut seperti tiket yang digunakan untuk memainkan permainan, itu terjadi karena pemilik akun sebelumnya dalam memainkan permainan tidak bagus atau *feeder*, sehingga mengakibatkan dirinya tidak bisa bergabung untuk memainkan *game* hal tersebut menurutnya sebuah kerugian bagi dirinya.¹⁷

Menurut Asep alasan dirinya membeli akun *game online mobile legends* adalah Karen ingin mendapatkan pengakuan dari para pemain lainnya dan agar dapat dikatakan dirinya terampil dalam bermain *mobile legends*. Adapun manfaatnya, hanya agar tenar dan diperhatikan oleh pemain lainnya bahwa dirinya mampu memainkan hingga level tertinggi. Kerugiannya sendiri adalah pada akun tertinggi kadang dalam memainkannya banyak pemain yang menggunakan *cheat* atau curang, sehingga dengan dapat menurunkan tingkatan akun yang sudah dibeli.¹⁸

Berdasarkan hasil wawancara tersebut diatas, maka dapat diketahui, bahwa jual beli akun *game online mobile legends* adalah sutau modal perdangan yang baru di zaman ini dan baru terjadi di kalangan pemain *game online mobile legends*. Jenis akad jual beli ini tidak jauh berbeda dengan jual beli *online* lainnya, yaitu dengan memesan barang terlebih dahulu, pesenan ini dapat diperoleh dengan menghubungi akun *facebook* dan *instagram* penjual akun *game online mobile legends*. Setelah melakukan pemesanan dan sudah terkonfirmasi dengan pihak penjual akun *game online mobile legends*, maka setelahnya akan memasuki metode pembayaran pembayaran terlebih dahulu, kemudian transaksi baru akan diproses oleh penjual. Dalam prosesnya sendiri, membutuhkan waktu

¹⁷ “Wawancara dengan Geo sebagai Pembeli Akun Game Mobile Legends, 15 April 2021.” t.t.

¹⁸ “Wawancara dengan Asep sebagai Pembeli Akun Game Mobile Legends, 17 November 2020.” t.t.

pemrosesan yakni satu atau dua jam, sesuai dengan tingkatan akun yangmg dibeli atau dipesan oleh pembeli.

C. Analisis Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Akad Jual Beli Akun *Game Online Mobile Legends* di Kota Gajah

Jual-beli merupakan akad yang diperbolehkan berdasarkan Al-Qur'an, Sunnah, dan Ijma' Para 'Ulama. Seperti yang dijelaskan pada Firman Allah SWT. pada surat An-Nisa' ayat 29 sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ اتَّقُوا رَبَّكُمُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ نَفْسٍ وَاحِدَةٍ وَخَلَقَ مِنْهَا

زَوْجَهَا وَبَثَّ مِنْهُمَا رِجَالًا كَثِيرًا وَنِسَاءً وَاتَّقُوا اللَّهَ الَّذِي تَسَاءَلُونَ بِهِ ۖ وَاللَّهُ رَاحِمٌ

إِنَّ اللَّهَ كَانَ عَلَيْكُمْ رَقِيبًا ﴿٢٩﴾

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 di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu; sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu."* (QS. An-Nisa (4): 29)¹⁹

Asbabun nuzul (sebab-sebab turunnya ayat) menurut riwayat Ibnu Jarir, ayat tersebut di atas turun dikarenakan masyarakat Muslim Arab pada saat itu memakan harta sesamanya dengan cara yang batil, mencari keuntungan dengan cara yang tidak sah dan melakukan bermacam-macam tipu daya yang seakan-akan sesuai dengan hukum syari'at. Misalnya , sebagaimana digambarkan oleh Ibnu Abbas, menurut riwayat Ibnu Jarir , bahwa seorang membeli dari kawannya sehelai baju dengan syarat bila ia tidak menyukainya dapat mengembalikannya dengan tambahan satu dirham di atas harga pembeliannya. Padahal, seharusnya jual-beli

¹⁹ "Departemen Agama Republik Indonesia, Al-Quran Dan Terjemahannya, (Bandung: CV Diponegoro, 2005," t.t.

hendaklah dilakukan dengan rela dan suka sama suka tanpa harus menipu sesama Muslimnya.²⁰

Berdasarkan data yang terdapat di lapangan, maka dapat diketahui bahwa rukun dalam akad jual-beli akun *game online mobile legends* di Kotagajah adalah sebagai berikut:

1. Pihak-Pihak

Pihak-pihak dalam jual beli akun *game online mobile legends* di Kotagajah yaitu penjual akun *game online mobile legends* dan pembeli akun *game online mobile legends*.²¹

2. Objek

Objek dalam jual beli akun *game online mobile legends* di Kotagajah yaitu akun yang terdiri *id* dan *password*.²²

3. Kesepakatan

Kesepakatan dalam jual beli akun *game online mobile legends* di Kotagajah yaitu penjual dan pembeli bertransaksi menggunakan media elektronik, diantaranya melalui *facebook* dan *instagram*. Kemudian, pembeli memberi tahu mengenai tingkatan akun yang akan dibeli dan selanjutnya akan diproses oleh penjual. Setelah para pihak bersepakat, baik dengan jumlah maupun harga produknya, pihak pembeli memberikan sejumlah uang yang telah disepakatinya. Cara pembayarannya sendiri dengan beberapa cara, dengan melalui transfer pulsa dan atau transfer bank. Setelah pihak pembeli membayar sejumlah uang yang telah disepakatinya, maka pihak penjual akan mengirim *id* dan *password* sesuai akun yang dibeli.²³

Berdasarkan uraian tersebut diatas, maka dapat diketahui, bahwa rukun dalam akad jual beli akun *game online mobile legends* sudah terpenuhi. Adapun syarat jual-beli terdapat empat macam syarat, yaitu syarat terpenuhinya akad (*in'iqad*), syarat terlaksananya jual-beli (*nafadz*), syarat sahnya akad, dan syarat mengikat (*luzum*). Adanya syarat-syarat tersebut

²⁰ A.Mudjab Mahali, *Asbabun Nuḥul : Studi Pendalaman Al-Quran* (Jakarta: Rajawali Pers, 1998), hlm.145.

²¹ “Wawancara dengan Wahyu sebagai Penjual Akun Game Mobile Legends.”

²² “Wawancara dengan Rendi sebagai Penjual Akun Game Mobile Legends, 15 April 2021.”

²³ “Wawancara dengan Wahyu sebagai Penjual Akun Game Mobile Legends.”

dimaksudkan untuk menjamin bahwa jual-beli yang dilakukan akan membawa kebaikan bagi kedua belah pihak dan tidak ada yang dirugikan.

Syarat yang terkait dengan pihak yang melakukan transaksi atau akad ada dua, yaitu:

- a. Pihak yang melakukan transaksi harus berakal dan mumayyiz. Dengan adanya syarat ini, maka transaksi yang dilakukan oleh orang gila adalah tidak sah.
- b. Pihak yang melakukan transaksi harus lebih dari satu pihak, karena tidak mungkin akad hanya dilakukan oleh satu pihak, di manadia menjadi orang yang menyerahkan dan yang menerima.²⁴

Syarat yang terkait dengan akad hanya satu, yaitu kesesuaian antara ijab dan kabul. Sementara mengenai syarat tempat akad, akad harus dilakukan dalam satu majelis. Sedangkan syarat yang berkaitan dengan barang yang dijadikan sebagai objek transaksi ada empat, yaitu:

- a. Barang yang dijadikan sebagai objek transaksi harus ada, tidak boleh akad atas barang-barang yang tidak ada atau dikhawatirkan tidak ada, seperti jual-beli buah yang belum tampak atau jual-beli anak hewan yang masih dalam kandungan.
- b. Objek transaksi berupa barang yang bernilai, halal, dapat dimiliki, dan benda yang dapat dimanfaatkan dan disimpan.
- c. Benda yang dijadikan sebagai objek tersebut merupakan milik sendiri.
- d. Objek harus dapat diserahkan saat transaksi.²⁵

Berdasarkan data yang terdapat di lapangan, maka dapat diketahui bahwa syarat-syarat dalam akad jual-beli akun *game online mobile legends* di Kotagajah telah terpenuhi.²⁶ Oleh karena itu, akad jual-beli akun *game online mobile legends* di Kotagajah tersebut sah.

Apabila dilihat dari segi kemanfaatannya, jual-beli seperti ini tidak mengandung manfaat, justru sebaliknya, lebih banyak mengandung kemudharatan di dalamnya, di antaranya:

²⁴ Nizaruddin, *Fiqh Muamalah* (Yogyakarta: Idea Press, 2017), hlm.97.

²⁵ Syafei Rahmat, *Syafei Rahmat, Fiqh Muamalah* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2001), 78–79. (Bandung: CV Pustaka Setia, 2001), hlm.78-79.

²⁶ “Wawancara dengan Wahyu sebagai Penjual Akun Game Mobile Legends, 15 November 2020.” t.t.

1. Diperuntukkan untuk hal-hal yang tidak mendatangkan manfaat, lebih menekankan terhadap nafsu duniawi.
2. Kemungkinan akun *game online mobile legends* tersebut sudah kena *hack*.
3. Reputasi bisnis bisa tercoreng.
4. Bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
5. Cara penjual mendapatkan akun *game online mobile legends* tidaklah dengan jalan yang halal.
6. Terdapat unsur-unsur yang dilarang.
7. Waktu penyerahan dan manfaat yang didapat bersifat tidak jelas.
8. Tidak dapat diserahkan secara nyata.²⁷

Adapun kriteria akad jual beli akun *game online mobile legends* di Kotagajah telah memenuhi tiga kriteria yang telah ditetapkan dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, diantaranya :

a. Peruntutannya Halal dan Legal

Akad Jual beli akun *game online mobile legends* di Kotagajah ini diperkenankan apabila untuk tujuan yang halal atau tidak bertentangan dengan peraturan yang berlaku contohnya untuk kepentingan bisnis online.

b. Akun dijual dan didapatkan dengan cara yang halal dan sesuai dengan peraturan perundang-undangan.

Penjual akun *game online mobile legends* mendapatkan akun *game online mobile legends* dengan cara halal dan legal apabila menjual.

a. Jelas Manfaat, Kualitas dan Kuantitasnya

Jual beli akun *game online mobile legends* ini menggunakan akad jual beli salam yang dimana manfaatnya didapatkan apabila akun *game online mobile legends* dibeli dan dipergunakan oleh pemain pro, maka manfaatnya yaitu meningkatkan reputasi sebuah akun tersebut dan membuat orang menjadi lebih tertarik dan lebih percaya dengan akun miliknya.

Di dalam konteks akad jual-beli akun *game online mobile legends*, pembeli melakukan pemesanan terlebih dahulu kepada penjual, dalam transaksi ini biasanya terjadi tawar-menawar harga, karena biasanya

²⁷ Ikit, Artiyanto dan Muhammad Saleh, *Jual Beli Dalam Perspektif Ekonomi Islam* (Yogyakarta: Gaya Media, 2018), hlm.70.

penjual mencantumkan daftar harga dalam iklan atau promosinya di *instagram* dan *facebook*, sehingga pembeli tahu daftar harga dan pembeli secara otomatis telah menyepakati harga yang telah ditentukan. Setelah melakukan transaksi pembayaran, barulah penjual memproses apa yang telah diinginkan oleh pembeli.

Di dalam jual-beli akun *game online mobile legends*, ketika orang memanfaatkan untuk tournament atau kompetisi *e-sport* adalah sebuah kebolehan kalau ada kemanfaatan di dalamnya dan tidak melanggar syariat Islam, serta sesuai dengan syarat-syarat objek yang diperjualbelikan (ma'qud alaih), yaitu barang yang dapat diambil manfaatnya.²⁸

Selain melihat dari manfaat akad jual-beli akun *game online mobile legends* tersebut di atas, maka terdapat beberapa hal yang dapat diperhatikan dalam akad jual-beli akun *game online mobile legends* tersebut, yakni ketika seseorang membeli akun *game online mobile legends* untuk kepentingan *e-sport* atau olahraga elektronik, maka tujuan tersebut tidak akan tercapai.

Maka, misal ketika *pro-player* yang membeli akun *game online mobile legends* yang murah tetapi bermasalah dikemudian hari, maka dapat berdampak terhadap hilangnya reputasi *pro-player* tersebut dan dampak lainnya adalah *pro-player* tersebut akan sulit mengikuti kompetisi *e-sport*.

Dampak kerugian lainnya adalah apabila seseorang membeli akun *game online mobile legends* yang bermasalah, maka konsekuensi yang harus ditanggung olehnya adalah akun *game online mobile legends* bisa di *banned* atau di blokir oleh pihak pembuat *game*.

Berdasarkan permasalahan akad jual-beli akun *game online mobile legends* di Kotagajah, maka dapat diketahui, bahwa kegiatan pembelian akun *game online mobile legends* bukan suatu hal yang terlarang apabila dimanfaatkan untuk hal yang bermanfaat, namun dalam jual beli ini bisa menjadi hal yang tidak baik karena bila pembeli memiliki niat yang tidak baik seperti hanya menaikkan ego untuk mencari popularitas dan gengsi.

²⁸ M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam* (Jakarta: PT Raja Grafinda Persada, 2003), 143. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003), hlm.143.

D. Kesimpulan

Berdasarkan seluruh uraian yang ada dalam skripsi ini penulis dapat beberapa kesimpulan mengenai akad Jual beli akun *game online Mobile Legends* dalam perspektif Hukum Ekonomi Syariah: Mekanisme transaksi jual beli akun *game online Mobile Legends: Bang Bang* yang umum terjadi dikalangan penjual dan pembeli. Transaksi dilakukan secara privat atau oleh kedua belah pihak tanpa adanya pihak lain yang bersangkutan, namun transaksi ini memiliki resiko terhadap penipuan ketika akun yang menjadi objek jual beli memiliki kecacatan atau resiko tidak diserahkannya akun kepada pembeli setelah memberikan pembayaran. Kemudian mengikutsertakan pihak ketiga sebagai penjamin keamanan yang disebut dengan metode transaksi Rekber dan/atau Pulber yang mana lebih menjamin atas keamanan transaksi elektronik jual beli akun *Mobile Legends : Bang Bang*. Menurut perspektif Hukum Ekonomi Syariah Jual Beli akun *game online Mobile Legends: Bang Bang* dikategorikan sebagai ba'l. Jual beli akun *Mobile Legends: Bang Bang* berdasarkan analisis peneliti telah memenuhi Rukun jual beli sesuai dengan Kompilasi Hukum Ekonomi Syari'ah Buku ke II pasal 22 serta Syarat sahnya. Hukum Ekonomi Syariah terdapat beberapa rukun dan syarat yang wajib dipenuhi agar jual beli bisa dikatakan sebagai jual beli yang sah dan dikategorikan sebagai *Bai' as shahih* menurut hukumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Albima Rama Sudharto. "Feneomena Game Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa (Sumatera Utara: Skripsi Universitas Sumatera Utara, 2018), 34." Albima Rama Sudharto, Feneomena Game Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa (Sumatera Utara: Skripsi Universitas Sumatera Utara, 2018), 2018.
- A.Mudjab Mahali. *Asbabun Nuzul : Studi Pendalaman Al-Quran*. Jakarta: Rajawali Pers, 1998.
- "Departemen Agama Republik Indonesia, Al-Quran Dan Terjemahannya, (Bandung: CV Diponegoro, 2005," t.t.

- Hendi Suhend. *Fiqih Muamalah (Jakarta: PT Raja Grafindo Pers, 2010)*, 69. Jakarta: PT Raja Grafindo Pers, 2010.
- Ida Friatna. *Konsep Laba Dalam Sistem Ekonomi Islam (Banda Aceh: PeNA, 2012)*, 69. Banda Aceh: PeNA, 2012.
- Ikit, Artiyanto dan Muhammad Saleh. *Jual Beli Dalam Perspektif Ekonomi Islam*. Yogyakarta: Gaya Media, 2018.
- M. Ali Hasan. *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003)*, 143. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003.
- M. Umer Chapra,. *Islam dan Tantangan Ekonomi*. Surabaya: Risalah Gusti, t.t.
- Nizaruddin. *Fiqih Muamalah*. Yogyakarta: Idea Press, 2017.
- Shalah ash-Shawi dan Abdullah al-Mushlih. *Fikih Ekonomi Islam*. Jakarta: Darul Haq, t.t.
- Syafei Rahmat. *Syafei Rahmat, Fiqh Muamalah (Bandung: CV Pustaka Setia, 2001)*, 78–79. Bandung: CV Pustaka Setia, 2001.
- Wati Susiawati. *Jual Beli Dalam Konteks Kekinian*. Jurnal Ekonomi Islam, 2017.
- “Wawancara dengan Wahyu sebagai Penjual Akun Game Mobile Legends,” 15 April 2021.
- “Wawancara dengan Wahyu sebagai Penjual Akun Game Mobile Legends, 15 November 2020.,” t.t.
- “Wawancara dengan Asep sebagai Pembeli Akun Game Mobile Legends, 17 November 2020.,” t.t.
- “Wawancara dengan Dino sebagai Penjual Akun Game Mobile Legends,” 15 April 2021.
- “Wawancara dengan Geo sebagai Pembeli Akun Game Mobile Legends, 15 April 2021.,” t.t.
- “Wawancara dengan Putra sebagai Pembeli Akun Game Mobile Legends,” 15 April 2021.
- “Wawancara dengan Rendi sebagai Penjual Akun Game Mobile Legends, 15 April 2021.,” t.t.