

Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Jual Beli *Diamond Game Mobile Legends*

Achmad Rijal¹, Irvan Iswandi², Ahmad Asrof Fitri³

¹ Institut Agama Islam Az-Zaytun Indonesia dan rijalachmad10@gmail.com

² Institut Agama Islam Az-Zaytun Indonesia dan irvan@iai-alzaytun.ac.id

³ Institut Agama Islam Az-Zaytun Indonesia dan asrof@iai-alzaytun.ac.id

Article Info

Article history:

Received April 2023

Revised April 2023

Accepted April 2023

Kata Kunci:

Jual beli, hukum Islam, *game online*, *Mobile Legends*

Keywords:

Commerce, Online Game Voucher, Islamic Law

ABSTRAK

Dengan semakin berkembangnya zaman, jual beli online saat ini tidak hanya mencakup jual beli barang keperluan sehari-hari saja, tetapi ada pula transaksi yang menjual belikan *voucher game online* salah satunya adalah berupa *diamond* dalam *game Mobile Legends*. Di Indonesia, peminat dari *game online* memiliki jumlah yang cukup besar diantaranya adalah *game mobile Legend* yang saat ini menjadi game terpopuler di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Tinjauan Hukum Islam Tentang Transaksi Jual Beli *voucher game (Diamond) Mobile Legends*. Data yang digunakan adalah data primer, pengambilan data dengan metode dokumentasi dan wawancara. Terkait sumber data sekunder yang digunakan berupa dokumen-dokumen, buku, catatan dan karya tulis yang relevan dengan tema penelitian. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa transaksi jual beli *Diamond Mobile Legends* sama halnya dengan jual beli *Online* pada umumnya. Hanya saja yang menjadi objek nya berupa benda maya atau virtual, yaitu mata uang yang dapat digunakan di dalam *game Mobile Legends*. Dan ditinjau dari hukum islam jual beli ini dianggap sah karena telah memenuhi rukun dan syarat jual beli dan tidak mengandung unsur penipuan.

ABSTRACT

With more era development, online commerce nowadays does not only cover goods commerce of daily needs, but also transaction of online game voucher commerce one of which is in the form of diamond in Mobile Legends Game. In Indonesia, the enthusiasts of online game have quite big number and Mobile Legends Game becomes the most popular one in Indonesia. This research aimed to find out how was Islamic law review on the commerce of Mobile Legend Game Voucher (diamond). This research employed qualitative research method. The data used were primary data. The techniques of data collection were documentation method and interview. Related to the secondary data sources were documents, books, notes, and papers that were relevant to the research theme. The result of this research showed that the commerce of game voucher (diamond) of Mobile Legends is the same with online commerce in general. Nevertheless the object was virtual good namely currency which can be used in Mobile Legends game. Reviewed from Islamic law, this online commerce is considered legal because it has fulfilled the principles and requirements of commerce and it does not contain fraud.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Name: Achmad Rijal

Institution: Institut Agama Islam Az-Zaytun Indonesia

Email: rijalachmad10@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Islam adalah sebuah sistem yang menyeluruh dan mencakup semua sendi kehidupan manusia. Ia memberikan bimbingan dalam sendi kehidupan. Hal ini tidak hanya disimpulkan dari hukum-hukum Islam saja, tetapi sumber-sumber Islam itu sendiri menekankannya (Ash-Shadr, 2002). Dengan didukungnya perkembangan zaman yang sangat pesat ini terutama dalam teknologi informasi dan komunikasi, siapapun dapat mengakses dan menggunakan berbagai layanan internet yang sudah tersedia sedemikian canggihnya, di era digital seperti sekarang ini, memiliki bisnis online menjadi salah satu hal yang sangat menguntungkan. Ketika teknologi informasi dijadikan sebagai media bisnis yang efektif oleh masyarakat modern, konsep pihak yang bertransaksi juga menjangkau kepada segala yang bukan manusia, seperti mesin, kartu, kertas, atau alat transaksi lainnya.

Namun dengan semakin berkembangnya zaman, jual beli Online saat ini tidak hanya mencakup jual beli barang keperluan sehari-hari saja, tetapi ada pula transaksi yang menjual belikan voucher game online salah satunya adalah berupa *Diamond game Mobile Legends*. Seperti kebanyakan game gratisan, *mobile legends* memiliki mata uang sendiri atau *ingame currency* bernama *diamond*. *Diamond* ini bisa digunakan dalam berbagai hal seperti membeli skin, beli hero, maupun mendapatkan barang langka lainnya. Cara untuk mendapatkan *diamond* ini adalah dengan membelinya langsung menggunakan uang karena ini salah satu sumber penghasilan Moonton selaku pihak developer *mobile legends* (Rasyad, 2018). Dari banyaknya pengguna game online di Indonesia, tidak sedikit yang menjadikan game online sebagai bisnis untuk meraih keuntungan, bahkan ada juga yang menjadikan game online sebagai mata pencaharian yang asalnya hanya sekedar hobi. Inilah yang dimanfaatkan oleh sebagian orang untuk membuat bisnis jual beli *diamond game mobile legends*.

Jual beli online juga sangat rentan terhadap terjadinya tindak kejahatan berupa penipuan salah satunya dalam jual beli *diamond game mobile legends* ini dengan cara mengiming-imingi top up *diamond* dengan harga super miring, dikarenakan maraknya penipuan yang sering terjadi dan kecurangan yang sering dilakukan agar mendapatkan keuntungan pribadi. Dalam transaksi bisnis Islam, embrio kepercayaan dimulai dengan pelaksanaan transaksi (akad/aqad) yang sesuai dengan al-Qur'an dan al-Hadits. Segala pelaksanaan transaksi tersebut bertujuan untuk meniadakan angka penipuan, persengketaan, ataupun segala macam dampak negatif yang timbul dari suatu transaksi, yang ketika akad dijalani dengan fair, maka akan menghasilkan profit dan benefit yang halal dan berkah (Fauzia, 2013). Dalam permasalahan diatas timbul beberapa pertanyaan yang menjadi fokus penelitian; Bagaimana praktik jual beli *diamond game mobile legends* ditinjau dari segi hukum Islam?

2. TINJAUAN PUSTAKA

Prinsip dalam *mu'amalah* adalah setiap muslim bebas melakukan apa saja yang dikehendakinya sepanjang tidak dilarang oleh Allah berdasarkan al-Qur'an dan as-Sunnah. Sebagai upaya mewujudkan kemaslahatan dalam kehidupan ekonomi, perlu dikembangkan beberapa instrumen ekonomi, agar *mu'amalah* tidak berkembang secara liar, keluar dari jalur dan rambu-

rambu yang telah ditetapkan syar'i, maka ulama membangun *dhâbith fiqih mu'amalah* yang paling utama adalah sebagai berikut:

2.1 Prinsip Umum Mu'amalah

Dalam fikih *mu'amalah*, terdapat beberapa prinsip dasar yang harus diperhatikan, yaitu:

a) Prinsip Pertama

الأَصْلُ فِي الْمَعَامَلَاتِ الْإِبَاحَةُ إِلَّا أَنْ يَدُلَّ دَلِيلٌ عَلَى تَحْرِيمِهَا

"Pada dasarnya, segala bentuk *mu'amalah* adalah boleh kecuali ada dalil yang mengharamkannya"

Ini mengandung arti, bahwa hukum islam memberi kesempatan luas bagi perkembangan bentuk dan macam *mu'amalah* baru sesuai dengan perkembangan kebutuhan hidup masyarakat.

Dari prinsip di atas, menurut Jamal al-Din, sebagaimana dikutip dari buku Hukum Ekonomi Syariah karangan Fathurrahman Djamil, bahwa:

- 1) Untuk menetapkan kebolehan suatu bentuk *mu'amalah* tidak diperlukan mencari dasar hukum *syar'i*-nya (al-Qur'an dan as-Sunnah) karena hukum asalnya adalah boleh (*mubah*), bukan haram.
- 2) Keterangan tekstual (*nash*) dalam al-Qur'an dan as-Sunnah tentang muamalah tidak dimaksudkan sebagai pembatasan dalam menciptakan bentuk-bentuk muamalah baru yang tidak termuat dalam al-Qur'an dan as-Sunnah.
- 3) Dalam menciptakan bentuk-bentuk *mu'amalah* baru, untuk menentukan hukum kebolehannya, tidak perlu dianalogkan dengan bentuk *mu'amalah* yang telah dijelaskan dalam *nash*.
- 4) Disamping itu, untuk menentukan kebolehan juga tidak perlu dianalogkan (*ilhaq*) dengan suatu pendapat hukum islam hasil ijtihad, atau dengan beberapa bentuk *mu'amalah* yang telah ada dalam literatur hukum islam, termasuk tidak diperlukan penggabungan beberapa pendapat (*taufik*).
- 5) Ketentuan satu-satunya yang harus diperhatikan dalam menentukan kebolehan *mu'amalah* baru adalah "tidak melanggar *nash* yang mengharamkan, baik *nash Al-qur'an* maupun *as-Sunnah*"
- 6) Oleh karena itu, hal yang harus dilakukan ketika membuat sebuah *mu'amalah* baru adalah meneliti dan mencari *nash-nash* yang mengharamkannya, bukan *nash* yang membolehkannya (Djamil, 2013).

b) Prinsip Kedua

الْأَصْلُ فِي الشَّرْطِ فِي الْمَعَامَلَاتِ الْحَلَالُ

"Hukum dasar syarat-syarat dalam muamalah adalah halal"

Prinsip di atas juga memberikan kebebasan kepada umat Islam untuk mengembangkan model dalam *mu'amalah*, baik akad maupun produknya. Umat islam diberi kebebasan untuk membuat syarat-syarat tertentu dalam bertransaksi, namun jangan sampai kebebasan tersebut dapat merugikan salah satu pihak yang melakukan transaksi (Mustofa, 2016).

c) Prinsip Ketiga

دَرْءُ الْمَفَاسِدِ مُقَدَّمٌ عَلَى جَلْبِ الْمَصَالِحِ

"Menghindari kerusakan, lebih diutamakan daripada mencari kebaikan".

Konsekuensi dari prinsip ini adalah bahwa segala bentuk *mu'amalah* yang dapat merusak atau mengganggu kehidupan masyarakat tidak dibenarkan, seperti perjudian, penjualan narkoba, prostitusi dan sebagainya. Hakikat kemaslahatan dalam islam adalah segala bentuk kebaikan dan manfaat yang berdimensi integral duniawi dan ukhrawi, material dan spiritual, serta individual dan

kolektif. Sesuatu dipandang islam bermaslahat jika memenuhi dua unsur yakni kepatuhan halal (*Syari'ah*) dan bermanfaat serta membawa kebaikan (*thayyib*) bagi semua aspek secara integral yang tidak menimbulkan *mudharat* merugikan pada salah satu aspek. Secara luas, maslahat ditujukan pada pemenuhan visi kemaslahatan yang tercakup dalam *muqâshid* (tujuan) *syari'ah* yang terdiri dari 5 unsur, yaitu agama (al-din), keturunan (al-nâsl), jiwa (al-nafs), harta kekayaan (al-mâl), dan akal pikiran (al-'âql). Indikator maslahat, yaitu mendatangkan manfaat berupa menyejahterakan, membahagiakan, menguntungkan, memudahkan dan meringankan, sedangkan indikator menghindarkan *mudharat* berupa menyengsarakan, menyusahkan, merugikan, menyulitkan, dan memberatkan (Djamil, 2013).

d) Prinsip Keempat

Mu'amalah dilaksanakan dengan memelihara nilai keseimbangan (*tawazun*) dalam pembangunan. Konsep keseimbangan dalam konsep *syari'ah/mu'amalah* islam meliputi berbagai segi, antara lain meliputi keseimbangan antara pembangunan material dan spiritual, pembangunan sektor keuangan dan sektor riil, dan pemanfaatan serta pelestarian sumber daya. Pembangunan ekonomi *syari'ah* tidak hanya ditujukan untuk pembangunan sektor korporasi, namun juga pengembangan sektor usaha kecil dan mikro yang terkadang luput dari upaya-upaya pengembangan sektor ekonomi secara keseluruhan (Djamil, 2013).

e) Prinsip Kelima

Mu'amalah dilaksanakan dengan memelihara nilai keadilan dan menghindari unsur-unsur kezaliman. Keadilan adalah menempatkan sesuatu hanya pada tempatnya dan memberikan sesuatu hanya pada yang berhak, serta memperlakukan sesuatu sesuai posisinya. Implementasi keadilan dalam aktivitas ekonomi berupa aturan prinsip *mu'amalah* yang melarang adanya unsur *riba*, *zhalim*, *maysir*, *gharar*, objek transaksi yang haram (Djamil, 2013).

Prinsip Khusus Mu'amalah

Secara khusus prinsip dalam *mu'amalah* ini dapat dikategorikan pada dua hal, yaitu hal-hal yang dilarang untuk dilakukan dalam kegiatan muamalah dan hal-hal yang diperintahkan untuk dilakukan dalam bidang muamalah.

Hal-hal yang diperintahkan untuk dilakukan

Beberapa prinsip *Mu'amalah* yang diperintahkan antara lain: objek perniagaan harus halal dan *thayyib*, didasarkan pada kerelaan (*an-tarâdhin*), dan pengelolaan yang amanah.

1. Objek perniagaan halal

Prinsip dalam *Mu'amalah* adalah mesti halal dan bukan berbisnis barang-barang yang diharamkan oleh islam. Dalam perdagangan tidak dibenarkan memperjualbelikan atau melakukan tindakan haram. Islam telah menggariskan sejumlah barang atau komoditas yang halal dan yang tidak halal. Disini manusia dihadapkan pada pilihan untuk menggunakan, memanfaatkan semua yang halal bagi kepentingan bisnisnya.

2. Adanya kerelaan

Asas ini menyatakan bahwa segala transaksi yang dilakukan harus atas dasar kerelaan antara masing-masing pihak. Kerelaan antara pihak-pihak yang berakad dianggap sebagai prasyarat bagi terwujudnya semua transaksi. Jika dalam transaksi tidak terpenuhi asas ini, maka itu sama artinya memakan sesuatu dengan cara yang bathil. Transaksi yang dilakukan tidak dapat dikatakan telah mencapai sebuah bentuk kegiatan yang saling rela diantara para pelaku, jika di dalamnya ada tekanan, paksaan, dan

penipuan. Kondisi ridha ini diimplementasikan dalam perjanjian yang dilakukan diantaranya dengan kesepakatan dalam bentuk *sighat* (ijab dan qabul) serta adanya konsep *khiyar* (opsi).

3. Pengurusan dana yang amanah

Dalam berbisnis, nilai kejujuran dan amanah dalam mengurus dana merupakan ciri yang mesti ditunjukkan karena merupakan sifat Nabi dan Rasul dalam kehidupan sehari-hari.

Hal-hal yang dilarang

Hal-hal yang dilarang untuk dilakukan dalam kegiatan muamalah adalah berupa kegiatan transaksi yang didasarkan pada *riba*, *gharar*, *tadlis*, dan *maysir*.

1. Riba

Riba menurut bahasa adalah tambahan. Yang dimaksud riba di sini adalah tambahan atas modal, baik sedikit ataupun banyak. Tentang riba, Allah SWT. Berfirman, "Dan jika kaubertobat dari riba, maka bagimu modalmu. Kamu tidak berbuat zalim dan tidak juga tidak dizalimi." QS. Al-Baqarah: 279).

2. *Gharar*

Gharar menurut bahasa berarti tipuan yang mengandung kemungkinan besar tidak adanya kerelaan menerimanya ketika diketahui dan ini termasuk memakan harta orang lain secara tidak benar (batil). Sedangkan *gharar* menurut istilah fiqih, mencakup kecurangan (*gisy*), tipuan (*khidaa'*) dan ketidakjelasan pada barang (*jihaal*), juga ketidakmampuan untuk menyerahkan barang. Imam Shan'ani menegaskan bahwa jual beli yang mengandung *gharar* contohnya adalah tidak mampu menyerahkan barang seperti menjual kuda yang lari dan unta terlantar, menjual barang yang tidak berwujud atau barang yang tidak jelas adanya, barang yang dijual tidak dimiliki oleh penjual seperti menjual ikan di air yang luas, dan beberapa bentuk lainnya.

3. *Tadlis*

Tadlis merupakan penipuan atas adanya kecacatan dari barang yang diperjualbelikan. *Tadlis* ini bisa dari penjual atau pembeli. *Tadlis* dari penjual berupa merahasiakan cacat barang dan mengurangi kuantitas atau kualitas barang tetapi seolah-olah tidak berkurang. *Tadlis* dari pembeli berupa alat pembayaran yang tidak sah. (Djamil, 2013)

4. *Maysir*

Maysir dalam konteks ini adalah tindakan spekulasi yang tidak menggunakan dasar sama sekali. Dalam bermuamalah islam mengajarkan kehati-hatian agar tidak terjadi kezaliman yang dapat merugikan salah satu. (Mustofa, 2016).

Jual beli ialah suatu perjanjian tukar-menukar benda atau barang yang mempunyai nilai secara sukarela diantara kedua belah pihak, yang satu menerima benda-benda dan pihak lain menerimanya sesuai dengan perjanjian atau ketentuan yang telah dibenarkan *syara'* dan disepakati (Suhendi, 2014).

Dalam jual beli terdapat pertukaran benda yang satu dengan benda yang lain yang menjadi penggantinya. Akibat hukum dari jual beli adalah terjadinya pemindahan hak milik seseorang kepada orang lain atau dari penjual kepada pembeli (Kholid, 2011). Jadi jual beli adalah memberikan barang atau benda yang dijual kepada pihak yang membeli, dan si pembeli memberikan berupa alat tukar yang sepadan dengan barang atau benda tersebut.

Jual beli mempunyai rukun dan syarat yang harus dipenuhi, sehingga jual beli itu dapat dikatakan sah oleh *syara'*. Ada perbedaan pendapat mengenai rukun jual beli, menurut ulama Hanafiyah rukun jual beli hanya satu, yaitu ijab (ungkapan membeli dari pembeli) dan qabul (ungkapan menjual dan menjual). Mereka berpendapat seperti ini, karena menurut mereka rukun dalam jual beli itu hanyalah kerelaan antara penjual dan pembeli, akan tetapi karena unsur kerelaan itu merupakan unsur hati yang sulit untuk diindera sehingga tidak kelihatan, maka diperlukan indikator yang menunjukkan kerelaan tersebut dari kedua belah pihak dapat dalam bentuk perkataan, yaitu ijab dan *qabul* atau dalam bentuk perbuatan, yaitu saling memberi (penyerahan barang dan penerimaan uang). Sedangkan Jumhur Ulama' berpendapat bahwa rukun jual beli ada empat, yaitu:

1. Orang yang berakad atau *al-muta'qidain* (penjual dan pembeli)
2. *Sigat* (lafal ijab dan qabul)
3. *Ma'qud 'alaih* (barang yang dibeli)
4. Nilai tukar pengganti barang (Haerun N. , 2000)

Akad adalah kesepakatan antara pihak pembeli dengan pihak penjual. Akad ini dapat dikatakan sebagai inti dari proses berlangsungnya jual beli, karena tanpa adanya akad tersebut, jual beli belum dikatakan sah. Disamping itu akad ini dapat dikatakan sebagai bentuk kerelaan (keridhaan) antara dua belah pihak. Kerelaan memang tidak dapat dilihat, karena ia berhubungan dengan hati (batin) manusia, namun indikasi adanya kerelaan tersebut dapat dilihat dengan adanya ijab dan qabul antara dua belah pihak (Huda Q. , 2011, hal. 55).

Syarat sah jual beli, adapun syarat-syarat jual beli adalah sebagai berikut :

Syarat-syarat orang yang berakad.

Pihak yang berakad dalam perjanjian jual beli terdiri atas penjual, pembeli, dan pihak lain yang terlibat dalam perjanjian tersebut. Para ulama Fiqh sepakat bahwa orang yang melakukan akad jual beli harus memenuhi syarat-syarat sebagai berikut:

1. Berakal. Oleh sebab itu tidak sah orang gila dan anak kecil yang belum mumayyiz melakukan akad.
2. Dengan kehendak sendiri (tanpa paksaan).
3. Yang melakukan akad itu ialah orang yang berbeda.
4. Tidak sah hukumnya seseorang yang melakukan akad dalam waktu yang bersamaan maksudnya seseorang sebagai penjual sekaligus pembeli (Ghazali A. R., 2012).

Syarat yang berkaitan dengan ijab dan *qabul* Syarat ijab Kabul adalah sebagai berikut:

1. Orang yang mengucapkan ijab dan *qabul* telah balig dan berakal.
2. Kabul sesuai dengan ijab. Misalnya, penjual mengatakan: "saya jual buah ini dengan harga sekian", kemudian pembeli menjawab "saya beli buah ini dengan harga sekian".
3. Ijab dan *qabul* dilakukan dalam satu majelis. Artinya kedua belah pihak saling bertatap muka dalam transaksi jual beli (Ghazali A. R., 2012).

Syarat-syarat barang yang diperjual belikan (*Ma'qud 'Alaih*)

Syarat-syarat yang berkaitan terhadap barang yang diperjual belikan adalah sebagai berikut:

1. Barang yang diperjualbelikan ada. Dan jika ternyata barang yang diperjualbelikan tidak ada, maka harus ada kesanggupan dari pihak penjual untuk mengadakan barang tersebut.
2. Dapat dimanfaatkan dan bermanfaat bagi manusia.
3. Hak milik sendiri atau milik orang lain dengan kuasa atasnya.
4. Boleh diserahkan saat akad berlangsung atau pada waktu yang disepakati bersama ketika transaksi berlangsung (Ghazali A. R., 2012).

Syarat-syarat nilai tukar (harga barang)

1. Harga yang disepakati kedua belah pihak harus jelas jumlahnya.
2. Boleh diserahkan pada waktu akad.
3. Apabila jual beli yang dilakukan dengan saling mempertukarkan (barter), maka barang yang dijadikan nilai tukar, bukan barang yang haram (Ghazali A. R., 2012).

Syarat-syarat barang yang diperjual belikan (Ma'qud 'Alaih)

Syarat-syarat yang berkaitan terhadap barang yang diperjual belikan adalah sebagai berikut:

1. Barang yang diperjualbelikan ada. Dan jika ternyata barang yang diperjualbelikan tidak ada, maka harus ada kesanggupan dari pihak penjual untuk mengadakan barang tersebut.
2. Dapat dimanfaatkan dan bermanfaat bagi manusia.
3. Hak milik sendiri atau milik orang lain dengan kuasa atasnya.
4. Boleh diserahkan saat akad berlangsung atau pada waktu yang disepakati bersama ketika transaksi berlangsung (Ghazali A. R., 2012).

Syarat-syarat nilai tukar (harga barang)

1. Harga yang disepakati kedua belah pihak harus jelas jumlahnya.
2. Boleh diserahkan pada waktu akad.
3. Apabila jual beli yang dilakukan dengan saling mempertukarkan (barter), maka barang yang dijadikan nilai tukar, bukan barang yang haram (Ghazali A. R., 2012).

Bentuk - bentuk jual beli

Dari berbagai tinjauan, *al-ba'i* dapat dibagi menjadi beberapa bentuk antara lain :

Ditinjau dari sisi objek akad, *al-ba'i* dibagi menjadi tiga yaitu :

1. Tukar menukar uang dengan barang, ini bentuk *ba'i* berdasarkan konotasinya sebagaimana layaknya masyarakat umum disekeliling kita.
2. Tukar menukar barang dengan barang, disebut dengan *muqayadhah* (barter).
3. Tukar menukar uang dengan uang, disebut juga dengan istilah *sharf*. Biasanya akad seperti ini dipraktikkan dalam penukaran mata uang asing.

Ditinjau dari sisi waktu serah terima, *al-ba'i* dibagi menjadi empat bentuk :

Barang dan uang diserahkan secara tunai. Hal ini merupakan bentuk asal dari *al-ba'i*.

1. Uang dibayar dimuka dan barang menyusul pada waktu yang disepakati. Jual beli seperti ini dinamakan *salam*.
2. Barang diterima di muka dan uang menyusul, disebut dengan *ba'i al-ajal* (jual beli tidak tunai).
3. Barang dan uang tidak tunai atau penyerahan barang dan pembayaran sama - sama tertunda, disebut *ba'i dain bi dain* (jual beli utang dengan utang).

Ditinjau dari cara menetapkan harga, *al-ba'i* dibagi menjadi dua bentuk :

1. *Ba'i musawamah* jual beli dengan cara tawar menawar yaitu jual beli dimana pihak penjual tidak menyebutkan harga pokok barang, akan tetapi menetapkan harga tertentu dan membuka peluang untuk ditawar. Ini bentuk asal al-ba'i.

Ba'i amanah, yaitu jual beli dimana pihak penjual menyebutkan harga pokok barang kemudian menyebutkan harga jual barang tersebut kepada pembeli (Mardani, 2013).

3. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian *field research* kualitatif. Dimana pendekatan yang digunakan pendekatan normatif yang berlandaskan dari al-qur'an, hadist dan sumber lain yang berkaitan dengan rumusan masalah dalam penelitian ini. Adapun pengumpulan data atau cara mengumpulkan data dalam penelitian ini memakai observasi, wawancara, dan dokumentasi. Alat yang digunakan dalam penelitian ini seperti handphone, buku catatan dan alat-alat yang membantu dalam penelitian ini. Dalam pengolahan dan analisis datanya menggunakan cara atau metode induktif yang dimana dimulai dari fakta-fakta, gejala-gejala dan masalah yang ditemukan selama melakukan observasi (Raco, 2008).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran umum game Mobile Legends

Mobile Legends: Bang Bang adalah permainan video seluler ber-genre *multiplayer online battle arena* (MOBA) yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton, anak perusahaan dari ByteDance. Dirilis pada tahun 2016, game ini semakin populer di seluruh dunia, terutama di wilayah Asia Tenggara, dan sejak itu telah melampaui 1 miliar kali unduhan, dengan puncak pemain bulanan sebanyak 100 juta.

Mobile Legends adalah permainan yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim masing-masing berisi lima orang berjuang untuk mencapai dan menghancurkan markas musuh sambil mempertahankan markas mereka sendiri untuk mengendalikan tiga jalur, yang dikenal sebagai jalur "atas", "tengah" dan "bawah", yang menghubungkan ke setiap markas (Fauzi, 2017).

Di masing-masing tim, ada lima pemain yang mengendalikan avatar sendiri-sendiri, yang dikenal sebagai "hero", dari perangkat mereka sendiri. Karakter lemah yang dikendalikan komputer disebut "minion", yang bersarang di markas tim lalu menyebar ke tiga jalur dan melawan menara serta lawan yang menghadang. Mengumpulkan EXP berguna untuk menaikkan level hero saat permainan berlangsung.

2. Mekanisme transaksi jual beli diamond game Mobile Legends

Jual beli diamond game mobile legends sudah lama terjadi semenjak game mobile legends di rilis. Banyaknya minat pembeli maka bisnis tersebut terus berkembang sampai sekarang. Berikut adalah mekanisme transaksi jual beli diamond game mobile legends:

Penjual menawarkan atau mempromosikan diamond Mobile Legends serta nominal harganya kepada pembeli melalui media sosial seperti Instagram, Facebook, WhatsApp (Repaldi, 2020). Selain melalui media sosial penjual juga memasang benner diamond Mobile Legends. Penetapan harga diamond yang dijual bersifat beragam, sesuai dengan jumlah nominal diamond. Penetapan harga diamond ditetapkan oleh masing-masing penjual, dimana ada harga standar yang di berikan lalu penjual boleh mengikuti atau menaikkan dari harga standar yang sudah diberikan (Hendry, 2020).

Pembeli menyetujui penawaran tersebut dan membelinya dengan harga yang disepakati. Pembeli membayar harga sesuai kesepakatan dengan cara yang sesuai dengan peraturan yang

berlaku antara lain transfer antar bank, menggunakan uang elektronik, atau tunai. Untuk proses pembayaran melalui transfer yaitu sesuai dengan nilai nominal yang diberikan admin, kemudian mengirimkan bukti pembayaran/transfer, setelah itu mengisi format order yang admin berikan, setelah proses pembayaran selesai maka pengelola akan memproses pengisian diamond (Hendry, 2020). Jangka waktu proses pengisian biasanya sekitar 10 sampai 60 menit, sesuai dengan jumlah antrian.

Penyerahan objek hukum diamond Mobile Legends, tahap dimana penjual akan menyerahkan objek yang dibeli dalam hal ini diamond mobile legends. Penjual akan mengirim format order yang harus diisi sesuai permintaan pembeli melalui Whatsapp. Jadi, objek yang diperjual belikan tidak dapat diserahkan secara materi ditangan, namun objeknya bisa dimanfaatkan oleh para pemain game Mobile Legends dan juga bisa diserahkan dengan cara mentransfernya. Objek berupa diamond sesuatu yang virtual dan terdapat dalam dunia maya.

3. Pembahasan atau analisis

Jual beli sebagai sarana tolong menolong antara sesama umat manusia mempunyai landasan yang kuat dalam al-Qur'an dan sunnah Rasulullah SAW. Terdapat beberapa ayat al-Qur'an dan sunnah Rasulullah SAW yang berbicara tentang jual beli, antara lain:

(QS. al-Baqarah: 275).

.....وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا

"Padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba"

إِنَّمَا الْبَيْعُ عَنْ تَرَاضٍ - رواه البيهقي

"Sesungguhnya jual beli itu didasarkan kepada suka sama suka". (HR. Al-Baihaqi)

Dilihat dari sahnya jual beli yang dilakukan, dalam jual beli terdapat ketentuan dan juga aturan agar transaksi sah menurut syariat Islam. Apabila syarat dan rukun dari jual beli tidak terpenuhi maka akan mengakibatkan tidak sahnya jual beli yang dilakukan. Berdasarkan uraian sebelumnya, bahwa objek penelitian penulis adalah berupa jual beli diamond Mobile Legends. Dan hasil analisa penulis adalah sebagaimana berikut :

a. Ditinjau dari segi rukun jual beli

Rukun jual beli, rukun jual beli yang telah ditetapkan bahwa rukun jual beli yang disepakati oleh jumhur ulama adalah ada orang yang berakad yaitu penjual dan pembeli, ada shighat (lafal ijab dan qabul), ada barang yang dibeli, dan ada nilai tukar pengganti barang (Haerun N. , 2000). Dan dalam jual beli diamond Mobile Legends yang terjadi, sudah terlihat jelas bahwa ada pihak yang bertindak sebagai penjual dan pemain game *mobile legends* sebagai pembeli. *Sighat* (ijab-kabul) dilakukan melalui aplikasi Whatsapp dengan *payment gateway* yaitu sistem/software pendukung (otoritas dan monitor) bagi *acquirer*, serta berguna untuk service online. Selanjutnya adanya barang telah dipenuhi dengan adanya diamond Mobile Legends sebagai objek yang diperjual belikan. Selanjutnya adanya uang yang digunakan sebagai alat tukar pengganti dari diamond Mobile Legends.

b. Ditinjau dari segi akad

Akad adalah kesepakatan antara pihak pembeli dengan pihak penjual. Akad ini dapat dikatakan sebagai inti dari proses berlangsungnya jual beli, karena tanpa adanya akad tersebut, jual beli belum dikatakan sah. Disamping itu akad ini dapat dikatakan sebagai bentuk kerelaan (keridhaan) antara dua belah pihak. Kerelaan memang tidak dapat dilihat, karena ia berhubungan

dengan hati (batin) manusia, namun indikasi adanya kerelaan tersebut dapat dilihat dengan adanya *ijab* dan *qabul* antara dua belah pihak (Huda M. Q., 2011).

Adapun jenis akad yang digunakan adalah akad jual salam. Jual beli salam adalah menjual suatu barang yang penyerahannya ditunda, atau menjual suatu barang yang ciri-cirinya disebutkan dengan jelas dengan pembayaran modal terlebih dahulu, sedangkan barangnya diserahkan dikemudian. Dalam jual beli *diamond Mobile Legends*, pembeli melakukan pemesanan terlebih dahulu kepada penjual, dalam hal ini tidak terjadi tawar-menawar harga karena pada dasarnya penjual telah mencantumkan harga dalam promosinya, iklannya, postingannya di media sosial milik penjual sehingga pembeli yang memesan secara otomatis ia telah menyepakati harga yang telah ditentukan. Setelah memesan dan melakukan pembayaran, barulah penjual memproses apa yang diinginkan oleh pembeli.

c. Ditinjau dari Syarat penjual dan pembeli :

Berakal, dalam transaksi jual beli *diamond Mobile Legends* terdapat penjual dan pembeli yang berakal yang mampu melakukan transaksi jual beli yang berbasis *online*, dan juga pembelinya mempunyai akal karena dalam memainkan *game Mobile Legends* butuh kreativitas dan ketrampilan. Yang melakukan akad itu ialah orang yang berbeda, berbeda artinya seseorang tidak dapat bertindak sebagai pembeli dan penjual dalam waktu yang bersamaan .

d. Ditinjau dari Syarat yang berkaitan dengan *ijab* dan *qabul*.

Dalam akad jual beli telah mengucapkan *ijab* dan *kabul* maka kepemilikan barang berpindah tangan dari tangan penjual ke tangan pembeli dan untuk nilai uang berpindah sebaliknya. Dalam transaksi jual beli *diamond mobile legends* telah terpenuhi syarat *ijab* dan *kabul* sebagai berikut :

Syarat *ijab* dan *qobul* adalah orang yang melakukannya telah *akil baligh* dan berakal (Ghazali A. R., 2012). *Kabul* sesuai dengan *ijab*. Contohnya: "*Saya jual buah ini dengan harga sekian* ", lalu pembeli menjawab: "*Saya beli buah itu dengan harga sekian*". Dalam jual beli *diamond Mobile Legends* . terdapat *ijab* (penjual menawarkan *diamond mobile legends*) dan *qubul* (pembeli menyetujui dengan mentransfer sejumlah uang yang telah disepakati) sesuai dengan instruksi yang ada.

Ijab kabul yang terjadi dalam transaksi jual beli antara pihak penjual dan pembeli dilakukan tidak dengan cara lisan, akan tetapi dengan cara tulisan yaitu *chatting* yang didukung oleh *sistem/software* di internet dan berada dalam satu majelis, yaitu internet meskipun tidak saling bertatap muka.

e. Ditinjau dari Syarat-syarat barang yang diperjual belikan.

Dalam menjual barang harus memenuhi beberapa syarat agar barang tersebut sah untuk diperjualbelikan. Untuk barang yang diperjualbelikan telah memenuhi syarat yaitu :

Barang yang diperjual belikan ada, dalam hal ini *diamond Mobile Legends* yang di jual itu ada baik dari nominal dan harganya.

Barang dapat dimanfaatkan dan bermanfaat bagi manusia. Barang yang diperjual belikan harus mempunyai manfaat, sehingga pihak yang membelinya tidak merasa dirugikan. Pengertian manfaat ini, tentu saja bersifat relatif. Karena pada dasarnya setiap barang mempunyai manfaat, sehingga untuk mengukur kriteria kemanfaatann ini hendaknya memakai kriteria agama. Pemanfaatan barang jangan sampai bertentangan dengan agama, peraturan perundang-undangan, kesusilaan, maupun ketertiban umum yang ada dalam kehidupan masyarakat. Dalam jual beli *diamond Mobile Legends* objek yang diperjualbelikan tidak bermanfaat bagi masyarakat luas, tetapi

hanya bermanfaat bagi para pemain *game Mobile Legends* saja, dimana *diamond* ini dimanfaatkan untuk membeli *skin*, hero, membuat *squad*, dan membeli beragam item di tab *sale*. Dan juga *diamond mobile legends* ini sifatnya sebagai kebutuhan tersier bukan barang atau jasa yang diprioritaskan untuk dimiliki.

Barang merupakan hak milik sendiri atau milik orang lain dengan kuasa atasnya. Bahwa barang yang menjadi objek perjanjian jual beli harus benar-benar milik penjual secara sah dan apabila barang yang diperjualbelikan bukan milik penjual maka jual belinya batal. Walau demikian pembeli yang beritikad baik tetap mendapat perlindungan hukum dan tidak boleh dirugikan oleh adanya perjanjian yang batal ini. Dalam jual beli *diamond Mobile Legends*, barang yang diperjualbelikan yaitu *diamond*, yang mana *diamond* tersebut merupakan milik dari *Moonton* selaku *developer* dari *Game Mobile Legends*, akan tetapi para pihak yang menjual *diamond* selain di dalam game telah bekerjasama dan memiliki izin dari pihak *developer* untuk menjual *diamond* tersebut.

Barang tersebut harus sudah ada, diketahui wujud dan jumlahnya pada saat perjanjian jual beli tersebut diadakan, atau sudah ada sesuai dengan waktu penyerahan yang telah dijanjikan (dalam jual beli dengan sistem pemesanan). Dalam jual beli *diamond Mobile Legends*, barang yang diperjualbelikan tidak berwujud, namun tertera dengan jelas nominal *diamond* yang di jual dan *diamond* pun dapat diserahkan terimakan. Boleh diserahkan saat akad berlangsung atau pada waktu yang disepakati bersama ketika transaksi berlangsung. Dalam jual beli *diamond Mobile Legends*, objek diserahkan terimakan ketika proses pembayaran telah selesai dilakukan.

Syarat-syarat nilai tukar (harga barang)

- f. Ditinjau dari segi syarat nilai tukar (harga barang)

Harga yang disepakati kedua belah pihak harus jelas jumlahnya. Dalam jual beli *diamond Mobile Legends*, kesepakatan harga terjadi ketika pembeli memilih produk yang dipilih dan telah tertera dengan jelas jumlah nominal *diamond* beserta dengan harganya di postingan media sosial Instagram. Boleh diserahkan pada waktu akad. Dalam hal ini *diamond* yang telah dibeli akan langsung diserahkan setelah serangkaian proses pembayaran dilakukan. Jual beli yang dilakukan dengan saling mempertukarkan (*barter*), maka barang yang dijadikan nilai tukar, bukan barang yang haram (Ghazali A. R., 2012). Dalam transaksi jual beli ini yang menjadi nilai tukar produk dalam hal ini *diamond* yang diperjualbelikan yaitu bisa berupa uang elektronik.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Transaksi jual beli *diamond game Mobile Legends* sama halnya dengan jual beli online pada umumnya, hanya saja yang menjadi objek jual belinya merupakan sebuah benda maya atau virtual. Pada praktiknya penjual hanya menginformasikan nominal dan harga *diamond mobile legends* di postingan media sosial dan memasarkannya kepada pembeli. Pada prosesnya, pembeli memimilah sendiri nominal *diamond* yang diinginkan lalu melakukan proses pembayaran. Pada proses pembayarannya terdapat berbagai cara mulai dari transfer antar bank (ATM), dan uang elektronik. Setelah pembayaran selesai dilakukan maka secara otomatis *diamond Mobile Legends* yang dibeli akan dikirim dan masuk ke pada akun *Mobile Legends* si pembeli.

Pada praktiknya, jual beli voucher game online (*diamond*) *Mobile Legends* ini dapat dikategorikan kedalam bai' salam, karena pada prosesnya pembeli membayar penuh di muka baru setelah itu produk akan dikirimkan kemudian. Ditinjau dari segi hukum Islam, jual beli *diamond game Mobile Legends* hukum asalnya adalah boleh selama tidak ada pelanggaran pada praktiknya. Jual beli *diamond game Mobile Legends* juga telah memenuhi rukun dan syarat jual beli dalam hukum Islam. Karena jual beli *Diamond game Mobile Legends* yang terjadi tidak mengandung unsur

penipuan, dan barang yang dijual sesuai dengan spesifikasi dan informasi yang telah ada yang disediakan penjual mulai dari pilihan diamond game, nominal diamond dan harga diamond.

DAFTAR PUSTAKA

- Ash-Shadr, S. M. (2002). *Keunggulan Ekonomi Islam*. Jakarta: Pustaka Zahra.
- Djamil, F. (2013). *Hukum Ekonomi Islam*. Jakarta : Sinar Grafika.
- Fauzi, M. P. (2017, juli 11). *Oketchno*. Diambil kembali dari Okezone.com: <https://techno.okezone.com/read/2017/06/12/326/1713876/tips-dan-trik-bermain-mobile-legends-bang-bang>
- Fauzia, I. Y. (2013). *Etika bisnis dalam Islam*. Jakarta: KENCANA PRENADAMEDIA GROUP.
- Ghazali, A. R. (2012). *Fiqh Muamalat*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Haerun, N. (2000). *Fiqh Muamalah*. Jakarta: Gaya Media.
- Hendry. (2020, Februari 28). Wawancara dengan penjual diamond Mobile Legends. (A. Rijal, Pewawancara)
- Huda, M. Q. (2011). *FIQH Muamalah*. Yogyakarta: Teras.
- Kholid, M. A. (2011). *Fiqh Perbankan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Mardani. (2013). *Fiqh Ekonomi Syariah Fiqh muamalah*. Jakarta: Kencana.
- Mustofa, I. (2016). *Fiqh Muamalah Kontemporer*. Jakarta : Rajawali Press.
- Raco, J. (2008). *Metode Penelitian Kualitatif, Jenis Karakteristik dan Keunggulan*. Jakarta: Grafindo.
- Rasyad, F. (2018, APRIL 24). Diambil kembali dari gadgetren.com: <https://gadgetren.com/2018/04/24/cara-mendapatkan-diamond-mobile-legends-gratis/>
- Repaldi. (2020, Februari 19). Wawancara dengan penjual diamond Mobile Legends. (A. Rijal, Pewawancara)
- Suhendi, H. (2014). *Fiqh Muamalah*. Jakarta: Grafindo Persada.