

JUAL BELI AKUN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS PERSPEKTIF HUKUM EKONOMI ISLAM

Ahmad Burhanuddin

UIN Radenintan Lampung
ahmadburhanuddin@radenintan.ac.id

Sawaluddin Siregar

Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan
sawaluddinsiregar@uinsyahada.ac.id

Zainal Efendi Hasibuan

Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan
zainal80.yes@gmail.com

Article History:

Received: Januari 10, 2025;
Accepted: Februari 9, 2025;
Published: Februari 15, 2025;

Abstract. *Mobile Legends Bang-Bang is a game released by a developer from China (moonton). Currently, The main problem in this research is how the sharia view of efforts to improve the community's economy through the online game mobile legends based on a case study in the SIH Esports Gowa Community. The type of research in this paper uses qualitative data types, while the results of the research in this paper will describe the mechanism for economic improvement carried out by gamers based on sharia provisions. Based. Mobile Legends Bang-Bang is a game released by a developer from China (moonton). Currently, Mobile Legends has a managed to become a popular game with hundreds of million of users in more than 200 countries.. Initially game players who play only for entertainment and stress relief. The players themselves consider the game as a normal situation, now many gamers are making money from online games by becoming professional players, selling game account, and being a rank service jockey. The main problem in this research is how the sharia view of efforts to improve the community's economy through the online game mobile legends based on a case study in the SIH Esports Gowa Community.*

Keywords:

Islamic Law, Buy and Sell Online Games, Mobile Legends

Abstrak. Mobile Legends Bang-Bang adalah game MOBA yang dirilis oleh pengembang asal China (Moonton). Saat ini MLBB telah berhasil menjadi game populer dengan ratusan juta pengguna di lebih 200 negara. Sekarang banyak gamers yang menghasilkan uang dari game dengan menjual akun game serta menjadi penjoki. Pokok permasalahan dari penelitian ini adalah bagaimana pandangan Syariah terhadap jual beli akun game online Mobile Legends Bang-Bang. Problematika yang terjadi adalah apakah secara syara' jual beli game online ini sah untuk dijadikan objek jual beli atau tidak. Dimana satu orang menjual barang tersebut dan pihak lain menerimanya sesuai dengan syarat-syarat yang dibenarkan dan disepakati dalam akad atau syara. Metode penelitian pada karya tulis ini menggunakan metode "kualitatif", Metode ini dipilih karena data yang didapatkan dari hasil wawancara peneliti dengan pihak-pihak yang terkait. Peneliti mengumpulkan data dan informasi melalui wawancara,

studi lapangan dan konsultasi. Kesimpulan dari penelitian ini, jual beli akun *game mobile legends* telah memenuhi rukun dan syarat jual beli yang ditetapkan oleh Ulama Hanafi, Jumhur Ulama, dan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah Buku II pasal 22 serta persyaratan hukum. Namun jika rukun dan syarat hukum jual beli rusak (*fasid*), maka jual beli tersebut batal, seperti pada saat penipuan dalam jual beli akun *game mobile legends*.

A. PENDAHULUAN

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia adalah makhluk sosial yang pada hakikatnya tidak dapat hidup sendiri. Ini karena manusia diciptakan oleh Allah SWT sebagai makhluk sosial yang saling membutuhkan satu sama lain. Hal ini mencakup banyak bidang, salah satunya adalah ekonomi, di mana manusia selalu bertukar barang untuk menghasilkan uang, salah satunya adalah jual beli. Karena peran penting yang dimainkan oleh manusia dalam kehidupan nasional, manusia adalah salah satu aktor utama dalam Al-Qur'an (Kurniawan, 2018). 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 (Zainudin et al., 2022).

Pada awalnya, game online terlebih dulu dikenal sebagai game jaringan, di mana dalam hal ini beberapa personal komputer dihubungkan satu sama lain dan kita pun dapat mulai bermain game sepuasnya. Pada game jaringan, permainan yang sempat menjadi primadona pada masa dulu adalah counter strike. Game jaringan yang cukup bisa membuat beberapa anak bahkan sampai kalangan dewasa duduk betah berjam-jam untuk mendapatkan suatu kepuasan batin. Tetapi seiring dengan bertambahnya tahun, maka teknologi itu mengikuti dengan perkembangan yang juga lebih pesat pula, yang berakibatkan mulai tersingkirnya keberadaan game jaringan dan digantikan

oleh game online pada masa ini. Pada dasarnya, antara game jaringan dengan game online jenisnya hampir sama yaitu bermain dengan menggunakan PC atau gadget sebagai medianya dan bermain dengan beberapa orang. Yang membedakan antara game jaringan dan game online adalah pada game online kita tidak saja dapat bermain dengan orang yang ada di sebelah kita tetapi juga dapat bermain dengan beberapa orang yang ada di lokasi lain, bahkan bisa menjangkau orang di belahan dunia paling jauh jaraknya dari kita sekalipun (Hidayat, 2020).

Game merupakan salah satu bentuk permainan yang terhubung melalui internet. Game online salah satu bentuk perkembangan teknologi di era globalisasi. Hampir semua orang bisa mengakses game online, hal ini dikarenakan cara mengaksesnya sangat mudah, hanya membutuhkan PC (personal computer) atau smartphone yang terhubung dengan jaringan internet, dan biasanya banyak pemain yang bermain dalam waktu bersamaan. Perkembangan game sangat pesat dimulai dari single player, kemudian fungsi dimana player dapat saling berinteraksi (multiplayer games). Salah satu game yang sedang booming di Indonesia saat ini adalah game online mobile legends bang-bang (MLBB) yang juga merupakan game yang bergenre MOBA. MOBA sendiri merupakan singkatan dari Multiplayer Online Battle Arena yang berarti sebuah game multiplayer online bertemakan arena pertarungan. Mobile legends bang-bang dirilis oleh pengembang asal China (moonton). Saat ini mobile legends telah berhasil menjadi game populer dengan ratusan juta pengguna di lebih 200 Negara. Game ini diluncurkan pada tahun 2016 dan dapat dimainkan secara gratis di android dan iOS. Sejak pertama kali dirilis, mobile legends telah didesain khusus untuk perangkat mobile sehingga semua orang dapat memainkannya. Berbeda dengan MOBA lainnya yang hanya bisa dimainkan melalui PC (personal computer) (Asiva Noor Rachmayani, 2015).

Dengan semakin maraknya permainan mobile legends, hingga timbulah komunitas yang menjadi wadah untuk para pemain mobile legends, dengan banyaknya anggota tersebut hingga tim yang mulanya hanya sebagai wadah untuk berbagi panduan serta trik, sekarang menjadi grup jual beli akun

permainan mobile legends. Jual beli akun permainan online ini bisa dicoba secara langsung ataupun online sebelum peneliti menghadapi kenyataan di lapangan, alur transaksi secara logis masih belum diketahui. Saat membeli dan menjual akun game online, mungkin ada tingkat ketidakpercayaan antara penjual dan pembeli. (Rudiyansyah, 2023) Hal ini tentunya tidak sesuai dengan syariat Islam, dimana harus ada rasa saling percaya dan senang antara penjual dan pembeli. Sehingga menjadi masalah yang akan peneliti teliti dalam penelitian ini. Setelah itu, poin kasus berikutnya adalah dalam masalah harga, misalnya akun dijual dengan harga lebih murah dari yang lain karena masih terhubung dengan akun media sosial yang lainnya.

Dalam perjanjian, jika ada akun yang terhubung ke akun yang lain maka harganya akan lebih rendah tetapi berbahaya jika akun tersebut dapat diretas atau di akses kembali penjual, tentunya dengan adanya isu ini merugikan pembeli yang bersangkutan dan hukum Islam perihal tersebut kurang cocok. (Asiva Noor Rachmayani, 2015) Melihat maraknya yang bermain permainan mobile legends saat ini, dan maraknya anggota grup mobile legends. Oleh karena itu peneliti bertujuan untuk meneliti permasalahan ini dengan judul "Tinjauan Hukum Ekonomi Islam Terhadap Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends.

B. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif atau kepustakaan (*library research*) yaitu penelitian terhadap sumber-sumber tertulis yang bersifat statement atau pernyataan serta oposisi-oposisi yang dikemukakan dalam syariat Islam oleh para cendekiawan atau oleh para ulama sebelumnya (Soekanto, 1986:21-22).

Penelitian kualitatif bertujuan untuk melaksanakan penafsiran tentang realitas sosial atau fenomena sosial. Metodologi penelitian kualitatif yang digunakan ialah multi metodologi, maka kenyataannya tidak ada metodologi yang spesial. Para peneliti kualitatif memakai pendekatan, metode serta teknik-teknik etnometodologi, fenomenologi, wawancara, psikoanalisis, study budaya, penelitian survey dan pengamatan melibat. Maka dari itu, tidak ada

metode penelitian tertentu yang dianggap unggul, serta tidak ada teknik yang serta

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Game merupakan permainan yang sering dilakukan oleh beberapa orang untuk memenuhi kebutuhan hidupnya sebagai sarana hiburan. game online kini menjadi primadona dimata para gamers di tanah air. Orang dapat mengisi waktu luang dengan bermain game dan berhubungan dengan orang-orang lain di dalam game melalui chatting yang terdapat pada game online. Ditambah lagi dengan tampilan yang bagus, fitur lengkap, serta cara permainan game yang menarik, game online terasa sangat sempurna. Salah satu game online yang kini sedang di gemari dan sedang banyak peminat adalah game Mobile Legends: Bang Bang Selain untuk kesenangan dan hiburan, ada juga beberapa diantaranya menjadikan game ini sebagai bisnis jual beli.

Account dijual dengan berbagai alasan. Penulis berharap dengan artikel ini, para pengguna dapat menggunakan game dengan baik.(Adolph, 2016) Mobile Legends: Bang Bang adalah suatu game MOBA yang disiapkan untuk ponsel. Kedua tim lawan berjuang agar meraih serta menghancurkan basis musuh dengan menjaga basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, tiga "jalur" yang dikenal sebagai "top", "middle" dan "bottom", yang menghubungkan basis-basis. Di setiap tim, ada lima pemain yang kelimanya mengendalikan avatar, yang disebut sebagai "hero", dari seluler mereka sendiri. Karakter terkontrol komputer yang lebih lemah, yang dikenal "minions", bertelur di basis tim serta mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan, melawan musuh serta menara.

Riot Games, perusahaan yang mengembangkan serta menerbitkan game PC League of Legends, mengajukan gugatan pada tanggal 11 Juli 2017 bagi pengembang Mobile Legends: Bang Bang yaitu Shanghai Moonton Technology ke Pengadilan Negeri California karena telah melanggar beberapa merek dagang dalam permainan tersebut. Gugatan itu berdasarkan atas prediksi pelanggaran atas kekayaan intelektual oleh Moonton, para pengacara Riot

Games mengatakan dalam gugatan mereka, bahwa Moonton melakukan pelanggaran atas kekayaan intelektual melalui permainan video yang mereka kembangkan, yaitu Magic Rush: Heroes Mobile, Legends: 5v5 MOBA (nama terdahulu Mobile Legends: Bang Bang), dan Mobile Legends: Bang Bang. Pelanggaran itu, diantaranya: terkait bagian logo, karakter, rancangan peta, rancangan hero, serta rancangan monster. (Zaifa et al., 2024)

Mereka juga melengkapi surat gugatan dengan ilustrasi dengan memperlihatkan bagian pelanggaran kekayaan intelektual yang dilaksanakan Moonton. Moonton lalu merilis suatu afirmasi pada hari yang sama dengan halaman Facebook yang mengklaim bahwa "hak ciptanya sudah terdaftar serta dilindungi di banyak negara di seluruh dunia". Selanjutnya diklaim bahwa Moonton memiliki hak kekayaan intelektual dan mengancam tindakan hukum bagi media serta pesaing sebab menyebarkan informasi palsu perihal Moonton serta permainannya (Hidayat, 2020).

1. Profesi Pro Player Game Online Mobile Legends

Profesi Professional Player Di zaman teknologi ini, aktivitas bermain game masih sering mendapat stigma kurang baik dari banyak orang. Banyak orang yang beranggapan bahwa bermain game itu hanya membuang-buang waktu saja. Berbeda halnya dengan professional player, professional player sendiri merupakan sebutan untuk orang yang pandai, mahir dan pintar memainkan suatu permainan tak dapat dipungkiri, eSports di Indonesia berkembang dengan begitu pesat. eSports sendiri merupakan istilah untuk sebuah kompetisi permainan video game multiplayer antara pemain professional player. Pro player dan eSports saling berkaitan, eSports sendiri memiliki prospek yang lebih cerah dibanding prospek sepakbolaan di Indonesia yang mana kini nilai kontrak dari seorang professional player sangatlah fantastis.

Team eSports mobile legend sendiri menjadi salah satu olahraga yang dipertandingkan di event olahraga bergengsi. Misalnya Piala presiden di Indonesia, mobile legend: bang-bang professional league, SEA games bahkan

M3 mobile legends world championship yang merupakan kompetisi mobile legends bergengsi tingkat dunia yang diikuti oleh 16 tim hebat dari berbagai negara. Tidak hanya memperebutkan gelar sebagai juara dunia, tetapi termasuk total hadiah sebesar USD 800 ribu atau sekitar Rp. 11,5 miliar.(Irwansyah, 2024).

Sumber Penghasilan Professional Player 1) Gaji Dari Tim Seorang atlet professional eSport disebut bisa mendapat penghasilan hingga ratusan juta rupiah setiap bulan. Hal tersebut diungkapkan oleh ketua komunitas SIH eSport Gowa Hirza Arafathul menurut hirza, jika seorang pro player sudah terikat kontrak dengan sebuah tim, seorang gamer professional tidak perlu khawatir tidak di gaji meskipun tidak menjuarai turnamen. Manajemen akan tetap memberi gaji selama professional player yang telah dikontrak tidak melanggar kontrak yang telah disepakati.4 Selain gaji pokok, seorang professional player juga akan mendapatkan beberapa tunjangan, seperti asuransi kesehatan, tunjangan pensiun, dan mendapatkan bonus 50 % dari kompetisi. 2) Hadiah Turnamen Banyak sekali turnamen yang diikuti oleh tim eSport, baik itu di gelar oleh pihak developer maupun pihak lainnya. Hadiah yang diberikan kepada pemenang juga terbilang sangat besar, apalagi jika sudah berskala internasional.(Birry & Rajaby, 2023)

Misalnya adalah turnamen M1 World Championship yang berlangsung di Axiata Arena, Kuala Lumpur, Malaysia. Tim eSports evos legends menjadi juara setelah menumbangkan tim eSport Indonesia lainnya yakni req regum qeon (RRQ) dengan skor tipis 4-3 pada partai grandfinal best of seven (bo7). Hal ini pun membuktikan kekuatan merah putih dalam sebuah turnamen Mobile Legends Bang-Bang.5 Keberhasilan evos eSport menjuarai turnamen M1 World Championship berhak mendapatkan hadiah sebesar \$80.000 atau sekitar Rp. 1.125 Miliar. Sementara RRQ membawa pulang uang senilai \$40.000 atau sekitar Rp.563 Juta. Adapun total hadiah M1 World Championship sebesar \$250.000 (setara Rp. 3, 518 miliar). 6 3) Live Streaming Video Game Live streaming video game merupakan acara

atau gameplay game yang disiarkan secara langsung dan bisa dinikmati pada saat itu juga. Tidak sedikit professional player yang juga menjadi seorang streamer game. Menjadi streamer adalah hal yang diinginkan bagi kaula muda, akan tetapi untuk menjadi seorang streamer membutuhkan ketekunan serta kesabaran. Butuh waktu yang cukup lama untuk membangun subscriber dan viewers. Dari situlah mereka akan mendapatkan keuntungan, pemain aktif maupun yang pensiun bisa menjadi seorang streamer video game. (Saputra et al., 2023)

Sponsorship dan Endorsement Banyak peluang bisnis eSport jika seorang professional player memang sudah piawai dalam memainkan game mobile legend. Apalagi jika seorang professional player sudah memiliki branding diri sendiri yang kuat. Seorang atlet eSport biasanya memiliki akun media sosial untuk membangun branding dirinya. Nah, dari sana mereka juga akan mendapatkan sponsorship personal. Jadi, jangan heran jika ada banyak professional player game yang juga bisa sukses di dunia entertainment (Nurapriani & Kahfi, 2020)

Mekanisme Transaksi Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Dalam tinjauan hukum ekonomi Islam terhadap mekanisme transaksi jual beli akun game online Mobile Legends, ditemukan bahwa terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam perspektif syariah. Mekanisme transaksi tersebut melibatkan beberapa langkah, antara lain:

- a) Pendaftaran Akun: Para penjual akun game Mobile Legends harus mendaftarkan akun yang akan dijual. Dalam hal ini, aspek keabsahan kepemilikan dan kejelasan status hukum akun tersebut perlu diperhatikan. Para penjual harus memastikan bahwa mereka memiliki hak kepemilikan yang sah atas akun yang akan dijual.
- b) Penawaran dan Negosiasi: Setelah pendaftaran akun, para penjual dapat menawarkan akun game Mobile Legends mereka kepada calon pembeli. Transaksi jual beli biasanya melibatkan proses negosiasi harga antara penjual dan pembeli. Dalam konteks ini, penting untuk memastikan

bahwa harga yang disepakati adalah wajar dan tidak melibatkan unsur penipuan atau ketidakadilan. (Rif'ah, 2022)

- c) Pembayaran dan Transfer Akun: Setelah harga disepakati, pembeli melakukan pembayaran kepada penjual. Setelah pembayaran diterima, penjual mentransfer akun game Mobile Legends kepada pembeli. Dalam hal ini, penting untuk memastikan bahwa pembayaran dan transfer akun dilakukan secara sah dan sesuai dengan ketentuan syariah. Dalam deskripsi ini terdapat syarat yang sudah terpenuhi dalam jual beli, penjual dan pembeli menyetujui harga jual dengan nilai yang jelas selain itu, meskipun pembayaran menggunakan kartu kredit, nilai tukar barang dapat diberikan pada saat transaksi (Zainudin et al., 2022).

2. Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends

Mekanisme Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Perilaku konsumsi bukanlah ada atau tidak adanya suatu permintaan, melainkan kecenderungan atau dorongan untuk mengkonsumsi berbagai barang untuk memuaskan keinginan berbelanja. Sama halnya dengan perilaku transaksi jual beli akun game online mobile legends yang kini mulai marak diperbincangkan. Adapun mekanisme jual beli akun game online mobile legends dimulai dengan email atau id yang menjadi target penjualan untuk mengakses game mobile legends. Rata-rata pembeli tertarik pada akun dengan dengan peringkat lebih tinggi, skin yang lebih memuaskan, dengan harga mulai dari Rp.50.000 hingga jutaan rupiah. (Syaripudin et al., n.d.)

Hal yang membedakan transaksi akun game online mobile legends dan transaksi jual beli pada umumnya adalah objek serta tempat yang digunakan dalam melakukan proses transaksi. transaksi jual beli game online mobile legends merupakan pertemuan virtual atau semu antara penjual dan pembeli. Pembeli di mediasi oleh perangkat komunikasi yakni smartphone, tablet, dan personal computer yang terhubung ke jaringan nirkabel atau data internet (kuota). Akun hanya dapat dijual oleh mereka yang memiliki akses ke akun game. Cara umum untuk menjual akun game online mobile legends itu dengan

cara, mempromosikan akun tersebut melalui Instagram, facebook, atau line. Tidak ada syarat khusus saat membeli akun seseorang, jika penjual dan pembeli menyepakati harga yang telah disepakati maka penjual wajib memberikan akun game mobile legends miliknya dan pembeli berkewajiban membayar pada harga yang telah disepakati. (Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, 2020) Perdagangan akun game online mobile legends menggunakan sistem kepercayaan antara penjual dan pembeli. Ada banyak kasus penipuan yang telah terjadi, seperti: pembeli yang sudah memberikan uang sesuai dengan harga yang telah disepakati kepada penjual, namun akun game yang menjadi objek transaksi jual beli tersebut tak kunjung diberikan kepada pembeli.

3. Analisis Hukum Islam Tentang Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends

Salah satu syarat transaksi dalam islam adalah yang dikomersialkan itu bersih dan halal. Oleh karena itu, nabi melarang perdagangan barang yang pada dasarnya haram, termasuk babi, racun, khamar, patung dan mayat. Perdagangan akun game online mobile legends menggunakan teori jual beli (albai) menurut defenisi adalah menukar apa yang anda inginkan dengan properti atau yang setara melalui metode tertentu yang bermanfaat. Dilihat dari rukun syarat jual beli akun game online mobile legend, transaksi akun game online mobile legends sesuai dengan yang dijelaskan dalam syariat islam, sebagaimana rukun dan syarat jual beli game online mobile legend adalah sebagai berikut:

1. Pihak-pihak Yang Bertransaksi (penjual dan pembeli)
2. Objek
3. Kesepakatan

Dasar hukum Jual Beli terdapat dalam firman Allah SWT QS. An-Nisa/4: 29:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman, janganlah kamu memakan harta sesamamu dengan cara yang batil (tidak benar), kecuali berupa perniagaan atas dasar suka sama suka di antara kamu. Janganlah kamu membunuh dirimu. Sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu.

Tranksaksi asli yang sah diperbolehkan kecuali ada bukti larangannya, dilihat oleh hukum Islam dan sifat jual beli, Sebagian besar ulama mengklasifikasikan menjadi dua jenis: sah (sahih) dan jual beli, pemasaran yang tidak benar adalah jual beli yang tidak memenuhi salah satu syarat dan rukun, seperti jual beli yang rusak sedangkan pemasaran yang sah adalah jual beli yang memenuhi semua ketentuan, rukun dan syarat.(Rodríguez, Velastequí, 2019)Tranksaksi jual beli akun game online mobile legends disepakati dan diikat oleh qabul, sehingga jual beli tunduk pada Bai' As-Salam berdasarkan petunjuk di atas. Uraian diatas memberikan keselarasan dan kondisi dalam pemasaran menurut hukum Islam.

Tranksaksi pemasaran merupakan kegiatan yang sah karena dapat mendatangkan manfaat yang besar bagi manusia dan masyarakat sebagai makhluk mutuskan untuk untuk membuka jasa joki rank untuk tambahan uang saku. Terkait metode pemasaran praktik layanan jasa joki rank mobile legends, para joki dan konsumen yang tertarik tidak serta merta bertemu saat memberikan layanan joki rank. Sehingga metode yang dilakukan sangat beragam, ada sistem layanan yang melayani para konsumen di forum grup seperti, facebook, atau media sosial Instagram, blog dan lain-lain. Tranksaksi layanan peningkatan rank ini seperti mencari player yang tepat dari penyedia jasa joki ranked game online mobile legends serta mencari player yang dibutuhkan. Seperti memesan dari perantara admin atau penyedia layanan untuk mengecek harga sesuai level yang diinginkan oleh para konsumen. Sebelum terjadinya tranksaksi diperlukan negosiasi terlebih dahulu antara joki dan konsumen yang akan menggunakan jasa joki melalui media sosial.(Zainudin et al., 2022)

Penyedia joki biasanya memposting daftar harga dari setiap ranknya dengan keterangan jelas di akun sosial media mereka. Para penjoki biasanya memberikan informasi kepada konsumen terkait estimasi waktu pengerjaannya serta memberikan kontak kepada konsumen agar mudah untuk dihubungi. Tahap negosiasi antara konsumen dan penyedia jasa apabila konsumen menyetujui kesepakatan pada proses pengerjaan dan harga. Selanjutnya, tahap negosiasi antara konsumen dan penyedia jasa. Apabila konsumen menyetujui kesepakatan pada proses pengerjaan dan harga. Pengguna jasa atau konsumen selanjutnya mentransfer biaya yang telah disepakati kepada pemilik jasa joki rank tersebut. Proses pembayaran biasanya dilakukan melalui transfer bank atau pulsa. (Hidayat, 2020) Akad yang terjadi untuk barang-barang yang terdaftar tergantung pada satu waktu serta harga yang ditentukan, adapun daftar harga dari setiap rank yang biasanya ditawarkan oleh para penjoki, sebagai berikut:

- 1) Warrior: Rp. 3.000 per bintang
- 2) Elite: Rp. 4.000 per bintang
- 3) Master: Rp. 5.000 per bintang)
- 4) Grandmaster: Rp. 8.000 per bintang
- 5) Epic: Rp.10.000 per bintang
- 6) Legend: Rp. 15.000 per bintang
- 7) Mytich: Rp. 23.000 per bintang

Berdasarkan penjelasan diatas pada hakikatnya penggunaan layanan peningkat rank game online mobile legends sama halnya seperti transaksi online shop, jadi konsumen harus lebih berhati-hati untuk memilih penyedia jasa agar terhindar dari penipuan. Ketika penyedia jasa tidak bertanggung jawab atas kesepakatan yang telah disepakati tentunya konsumen akan merasa dirugikan secara materi maupun waktu. Konsumen yang pada awalnya menggunakan jasa joki rank agar meringkas tempo dalam proses menaikkan rank pada akun game miliknya, malah waktunya yang terbuang akibat dari penyedia layanan melalaikan kesepakatan yang telah disepakati Bersama (Hidayat, 2020)

4. Analisis Hukum Islam Terhadap Tranksaksi Jasa Joki Ranked Game Online Mobile Legend

Hukum yang ditetapkan oleh Rasulullah SAW adalah hukum yang terlepas dari pengaruh hawa nafsu dan kecongkakan pembuatnya. Itulah sebabnya kaum muslimin pada masa itu melaksanakan hukum atau peraturan secara sukarela, dalam pelaksanaan hukum sekalipun. Islam sangat memperhatikan prinsip-prinsip bermuamalah. Tentunya harus memenuhi pilar dan persyaratan hukum kontrak Ijara sebagai berikut.: Yang pertama adalah aqidain, yaitu adanya dua pelaku dalam akad ijarah termasuk mu`jir pemilik jasa atau manfaat. Dalam praktek transaksi jasa joki ini menyangkut tenaganya sendiri harus menjadi penyedia jasa joki. Mu`jir pemilik jasa atau manfaat dalam praktik ijarah berkaitan dengan pekerjaan sendiri, sedangkan musta`jir adalah penyewa atau pengguna jasa mengasosiasikan dengan pihak penyedia layanan untuk melakukan transaksi sewa jasa. Secara keseluruhan, pihak-pihak yang terlibat dalam transaksi ini telah memenuhi persyaratan, yaitu adanya penyedia layanan joki yang terkenal untuk game online Mobile Legends dan pengguna atau konsumen layanan tersebut. untuk melakukan akad ijarah. atau menyewa layanan yang terkait dengan penawaran joki rank. Sebagian besar pengguna layanan ini adalah siswa sekolah menengah pertama (SMA) dengan usia rata-rata 17 tahun atau lebih dan mereka dianggap dewasa dan dapat membedakan yang baik dari yang buruk.(Mapuna, 2015)

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh oleh penulis dari berbagai referensi, maka kesimpulan yang diperoleh adalah: a. Sumber penghasilan professional player game online Mobile Legends, yaitu: gaji dari tim, hadiah turnamen, endorsement, sponsor, dan live streaming video game. Hukum asal dari game online Mobile Legends ini juga boleh, selagi tidak ada illat (alasan dasar) keharaman yang menjadikan game online itu berubah menjadi alat malahi. Apa itu alat malahi? Alat malahi juga sering disebut dengan istilah alat al-lahwi, yaitu alat yang ditujukan semata untuk bersendagurau sehingga melalalaikan penggunaanya dari berdzikir kepada Allah subhanahu wata'ala.

b. Akun game Mobile Legends ditukarkan sebagai username dan password yang akan dikirimkan ke pembeli setelah menyelesaikan transaksi pembayaran. Harga sangat bervariasi tergantung dari jumlah skin dan atribut pendukung lainnya yang terdapat dalam akun game Mobile Legends itu sendiri. Pembelian dan penjualan akun game online Mobile Legends terikat dengan ijab dan qabul, sehingga penjualannya tunduk pada Bai` As-Salam. Syarat jual beli sesuai syariat Islam. Namun jual beli akun game Mobile Legends secara online ini tidak digunakan untuk masyarakat secara luas melainkan hanya menguntungkan para gamers. (Muhammad, 2019).

Konsep jual beli online account game mobile legends: bang bang menggunakan akad bai salam, yaitu transaksi jual beli yang dilakukan dengan cara pemesanan. Penjual dan pembeli bertemu kemudian penjual menjelaskan kondisi barang tersebut sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dan Pembayaran dilakukan pada saat akad. Transaksi menjadi baik jika dilakukan dengan cara transparan Juga harus dilakukan dengan jalan saling rela antara kedua belah pihak, karena apabila salah satu pihak ada yang merasa terpaksa atau dipaksa maka akan berakibat jual beli tersebut tidak sah atau batal dan uang bisa kembali.

REFERENSI

- Adolph, R. 'Tinjauan Hukum Ekonomi Islam Terhadap Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends', (2016). hlm. 1–23.
- Asiva Noor Rachmayani. TINJAUAN ETIKA BISNIS ISLAM TERHADAP JUAL BELI AKUN GAME ONLINE, (2015), Vol. 3 No. 2 Hlm. 56.
- Birry, K. N., & Rajaby, I. (2023). Hukum Jual Beli Akun Mobile Legend Berdasarkan Metode Ijtihad Dan Kaidah-Kaidah Pengembangan Hukum Islam. *KASBANA : Jurnal Hukum Ekonomi Syariah*, 3(2), 13–027. <https://duahp.com/fungsi-skin-mobile-legends>
- Hidayat, A. R. (2020). Tinjauan Ekonomi Islam Terhadap Jual Beli Online Account Game Mobile Legends: Bang Bang Dalam Tinjauan Fiqih Muamalah. *Jurnal Syntax Admiration*, 1(1), 13–22. <https://doi.org/10.46799/jsa.v1i1.2>

- Irwansyah, I. (2024). Hukum Jual Beli Akun Game Online Perspektif Hukum Ekonomi Islam. *Ilmu Hukum*, 1(4), 75–81.
- Mapuna, H. D. (2015). Hukum dan Peradilan dalam Masyarakat Muslim Periode Awal. *Jurnal Al-Qadāu: Peradilan Dan Hukum Keluarga Islam*, 2(1), 94–105.
- Muhammad, M. M. (2019). Membangun Sistem Ekonomi Islam Berorientasi Kesalehan Sosial. *El-Iqthisadi: Jurnal Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Dan Hukum*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.24252/el-iqthisadi.v1i1.9903>
- Nurapriani, N., & Kahfi, A. (2020). Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Jual Beli Gabah Dengan Pembayaran Sebelum Panen. *Iqtishaduna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Hukum Ekonomi Syari'ah*, 1(April 2020), 183–191. <https://doi.org/10.24252/iqtishaduna.v2i2.16307>
- Pipit Muliyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). 濟無No Title No Title No Title. *Journal GEEJ*, 7(2).
- Putra, R. D. (2022). *Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen Dalam Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends: Bang Bang Melalui E-commerce Berdasarkan Undang-undang No 8 8*. <http://repository.uir.ac.id/id/eprint/18361%0Ahttps://repository.uir.ac.id/18361/1/181010672.pdf>
- Rifah, D. (2022). Jual Beli Akun Game Online Dalam Perspektif Maqashid Asy-Syariah. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 8(1), 825. <https://doi.org/10.29040/jiei.v8i1.4265>
- Rodríguez, Velastequí, M. ANALISIS JUAL BELI AKUN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS MENURUT FATWA DSN MUI NOMOR 110 TAHUN 2017 (2019), Vol.8 No.3 hlm. 34.
- Rudiyansyah, D. (2023). Perpustakaan IAIN Pekalongan Perpustakaan IAIN Pekalongan Perpustakaan IAIN Pekalongan. *Implementasi Bimbingan Agama Untuk Menumbuhkan Motivasi Menghafal Al-Qur'an Dalam Program Tahfidz Di Panti Asuhan Anak Yatim Muhammadiyah Kajen Kabupaten Pekalongan*, 1–135.
- Saputra, A. H., Prastiwi, I. E., & Bisnis, F. E. (2023). *Tinjauan Hukum Ekonomi Islam Terhadap Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends (Studi Kasus Pada Akun Jual Beli Tabo . Store)*. 2(01), 83–88.
- Syaripudin, E. I., Auliaulhikmah, M., Ulama, J., Beli, J., Online, G., & Legends,

M. (n.d.). *Tinjauan Hukum Islam Pada Jual Beli Akun*. 1–11.

- Zaifa, G. A., Pasah, M., Amalia, V., Permata, N., Nurulhuda, S., Bakir, A. K. R., Ngazizah, I. F., & Taufiq, M. (2024). *Penerapan Hukum Paten Dalam Bidang Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Di Indonesia Dan Singapura Implikasi Hukum atas Tindakan Monopoli dan Praktik Kartel: Tinjauan terhadap Komisi Pengawas Persaingan Usaha di Indonesia Relasi Wajib Pajak Usaha Mikro Kecil Dan Menengah Ditinjau dari Efektivitas Hukum terhadap Kepatuhan Pelaporan Pajak Penghasilan Final di Kota Batam Dinamika Prosedur Hukum Formil Pembentukan Peraturan Peralihan Kewenangan Manajerial Pengadilan Pajak Pasca Putusan Mahkamah Konstitusi Nomor 26 / PUU-XXI / 2023 Jual Beli Akun Game Online Perspektif Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah*.
- Zainudin, M., Bahari, R., & Nizar, T. H. (2022). Akad Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah (Studi Di Kampung Kotagajah Lampung Tengah). *Syakhsiyah Jurnal Hukum Hukum Ekonimi Syariah , Vo. 7 No. 5, hlm.67*.