

TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP MEKANISME TRANSAKSI TOP UP GAME ONLINE MELALUI ONLINE SHOP BERBASIS WEBSITE

Achyar Abror Ihsan Malika: Yayuli

Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Surakarta

Abstrak

Top up game sudah menjadi kegiatan transaksi yang biasa dilakukan oleh masyarakat. Salah satunya yaitu transaksi top up game online melalui online shop berbasis website. Dalam transaksi tersebut terdapat alur mekanisme yang perlu diketahui sebelum melakukan transaksi. Transaksi top up game merupakan salah satu bentuk muamalah. Dalam Hukum Islam, semua muamalah diperbolehkan kecuali ada dalil yang melarangnya. Maka perlu ditinjau mekanisme transaksi tersebut sesuai dengan yang diperbolehkan dalam muamalah. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data yaitu observasi dan dokumentasi. Dari observasi yang dilakukan peneliti, alur mekanisme dalam transaksi top up game melalui online shop berbasis website mulai dari penambahan produk, pembelian item, pembayaran hingga pengiriman item. Dalam Fatwa No.146/DSN-MUI/XII/2021 tentang Online Shop Berdasarkan Prinsip Syariah terdapat ketentuan-ketentuan untuk melakukan transaksi melalui online shop. Penelitian ini memberikan gambaran untuk melakukan transaksi top up game melalui online shop harus mengikuti ketentuan-ketentuan agar transaksi yang dilakukan sesuai dengan Syariah.

Kata Kunci: Hukum Islam, Transaksi Online, Website

Abstract

Game top-ups have become a transaction activity that is usually carried out by the public. One of them is online game top up transactions through a website-based online shop. In the transaction, there is a mechanical flow that needs to be known before making a transaction. Game top-up transactions are a form of muamalah. In Islamic Law, all muamalah is permissible unless there is a proposition prohibiting it. Therefore, it is necessary to review the transaction mechanism in accordance with what is allowed in the muamalah. This research uses qualitative methods with data collection techniques, namely observation and documentation. From observations made by researchers, the flow of mechanisms in game top up transactions through website-based online shops starts from adding products, purchasing items, paying to shipping items. In Fatwa No.146/DSN-MUI/XII/2021 concerning Online Shop Based on Sharia Principles, there are provisions for conducting transactions through online shops. This study provides an illustration that to make game top up transactions through online shops, they must follow the provisions so that transactions carried out are in accordance with Sharia.

Keywords: Islamic Law, Online Transactions, Website

1. PENDAHULUAN

Sugiantoro (2022) menyebutkan bahwa game online sudah tak asing bagi masyarakat kala ini. Mulai dari anak-anak hingga orang tua pun memainkan sebuah game atau permainan. Game dapat dimainkan di mobile maupun di komputer. Game online bisa dimainkan dengan orang lain sehingga dapat memicu rasa kompetitif diantara para pemain. Maka untuk menjadi lebih hebat dari pemain lainnya dibutuhkan item dalam game yang lebih bagus dari pemain lainnya.

Item game dibutuhkan para pemain untuk memperkuat karakter game mereka. Hal ini memicu para developer untuk membuat item game yang dapat mereka jual menggunakan mata uang game tersebut. Menurut Paragian (2022), developer game membuat model tersebut untuk mendapatkan pemasukkan dari para pemainnya. Item-item yang dijual tentu akan sangat berguna serta dapat meningkatkan pengalaman bermain para pemain dengan *skin* atau kosmetik yang menarik dan mempercepat kemajuan dalam bermain. Sehingga membuat para pemain untuk terus melakukan pembelian item game tersebut.

Untuk dapat membeli item-item tersebut, pemain harus memiliki mata uang dalam game yang telah disediakan oleh developer game tersebut. Mata uang tersebut dijual oleh developer melalui sistem top up. Sistem ini diharuskan para pemain untuk bertransaksi dengan menukar uang dengan mata uang game. Salah satunya top up melalui *online shop* berbasis website.

Top up melalui *online shop* berbasis website merupakan salah satu kegiatan transaksi. Transaksi merupakan salah satu dari muamalah dalam Islam. Layanan ini tentu memiliki mekanisme dalam kegiatan transaksi tersebut. Penelitian ini berfokus pada mekanisme transaksi top up game online melalui *online shop* berbasis website ditinjau dengan Hukum Islam. Penelitian ini melakukan observasi terhadap beberapa situs website *online shop*, yaitu Barongsay.id, Codashop, Lumos Diamond, Ourastore, Lumi9.id, dan TokoMarsha.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif yaitu jenis penelitian yang memfokuskan penekanan pada proses dan makna yang tidak diuji, atau diukur dengan setepat-tepatnya menggunakan data yang berupa data deskriptif (Strauss & Corbin, 2007). Penelitian kualitatif disebut juga penelitian naturalistik, yaitu melacak dan menemukan pemahaman atau pengertian tentang fenomena dalam suatu latar dengan berkonteks khusus (Moleong, 2007). Sehingga metode penelitian kualitatif digunakan dalam penelitian ini dengan bertujuan guna menafsirkan kejadian yang terjadi menggunakan latar ilmiah. Penelitian ini menggunakan subjek berupa situs website *online shop* top up game online dengan objek berupa mekanisme transaksi dalam

situs website tersebut. Situs website yang menjadi subjek observasi yaitu Barongsay.id, Codashop, Lumos Diamond, Ourastore, Lumi9.id, dan TokoMarsha.

Penelitian ini menggunakan data primer dan data sekunder. Data primer diambil penulis secara langsung melalui observasi menyangkut hal-hal yang mengenai transaksi top up melalui *online shop* berbasis website. Data sekunder diambil penulis merujuk pada buku, literatur-literatur, maupun data yang ada di media lainnya.

Observasi merupakan cara untuk menghimpun data atau informasi mengenai objek yang bersifat kasat mata atau yang dapat dirasakan oleh panca indera (Pujaastawa, 2016). Metode ini dimanfaatkan untuk mengamati keadaan dilapangan secara langsung agar mendapatkan gambaran permasalahan yang diteliti dengan lebih luas (Basrowi, 2008). Teknik ini digunakan oleh penulis karena teknik ini memiliki tingkat akurasi dan kepercayaan yang baik. Penulis menggali data-data yang diperlukan dalam penelitian ini dengan merujuk pada buku, literatur, maupun data-data dari media lainnya seperti media internet. Penulis melakukan observasi langsung pada beberapa situs website *online shop* top up game online berbasis website.

Dokumentasi adalah teknik pengambilan data dengan menghubungkan dan menganalisis dokumen-dokumen, seperti dokumen yang berbentuk tulisan, gambar, hasil karya, maupun melalui media elektronik (Nilamsari, 2014). Teknik ini menghasilkan pembahasan penting yang memiliki hubungan dengan masalah yang sedang diteliti, sehingga didapatkan data yang lengkap, sah dan bukan berlandaskan perkiraan (Basrowi, 2008). Penulis melakukan dokumentasi dari observasi yang telah dilakukan. Dokumentasi ditampilkan dalam bentuk *screenshot* dari beberapa situs website *online shop* top up game online.

Dalam penelitian kualitatif untuk menganalisis data penelitian dilakukan saat mengumpulkan data. Menjadikan data tersebut dapat direduksi dalam upaya guna menemukan kesimpulan data, kemudian mengkategorikan data dalam suatu konsep tertentu (Rijali, 2019). Samiaji (2021) memaparkan susunan dalam melakukan analisis data kualitatif setelah melalui tahapan pengumpulan data sebagai berikut:

- a. Memadatkan data adalah proses memilih, memusatkan perhatian, menyederhanakan, meringkas dan mengubah data mentah. Tahapan ini disebut mereduksi data.
- b. Menampilkan data yang telah dipadatkan tadi ke dalam suatu bentuk guna membantu penarikan kesimpulan.
- c. Menarik dan verifikasi kesimpulan adalah proses untuk menyimpulkan hasil penelitian maupun memverifikasi bahwa kesimpulan tersebut dengan dukungan data yang telah dikumpulkan dan dianalisis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Game online saat ini sedang populer baik di kalangan anak-anak hingga orang dewasa. Guna memperkuat atau memperindah karakter game, pemain memerlukan mata uang *in-game* untuk digunakan dalam pembelian item yang digunakan untuk meningkatkan karakter didalam game tersebut. Untuk mengisi mata uang *in-game*, para pemain perlu melakukan top up. Top up game dapat dilakukan melalui bermacam-macam layanan. *Online shop* berbasis website merupakan salah satu layanan untuk melakukan top up game. Objek dalam penelitian ini adalah mekanisme top up game melalui *online shop* berbasis website.

Transaksi top up merupakan bagian dari muamalah. Maka dari itu perlu landasan hukum untuk meninjau mekanisme dalam transaksi top up melalui *online shop* berbasis website. Tinjauan dalam penelitian ini adalah Fatwa DSN-MUI No.146/XII/2021 tentang *Online shop* Berdasarkan Prinsip Syariah.

3.1. Top Up Game

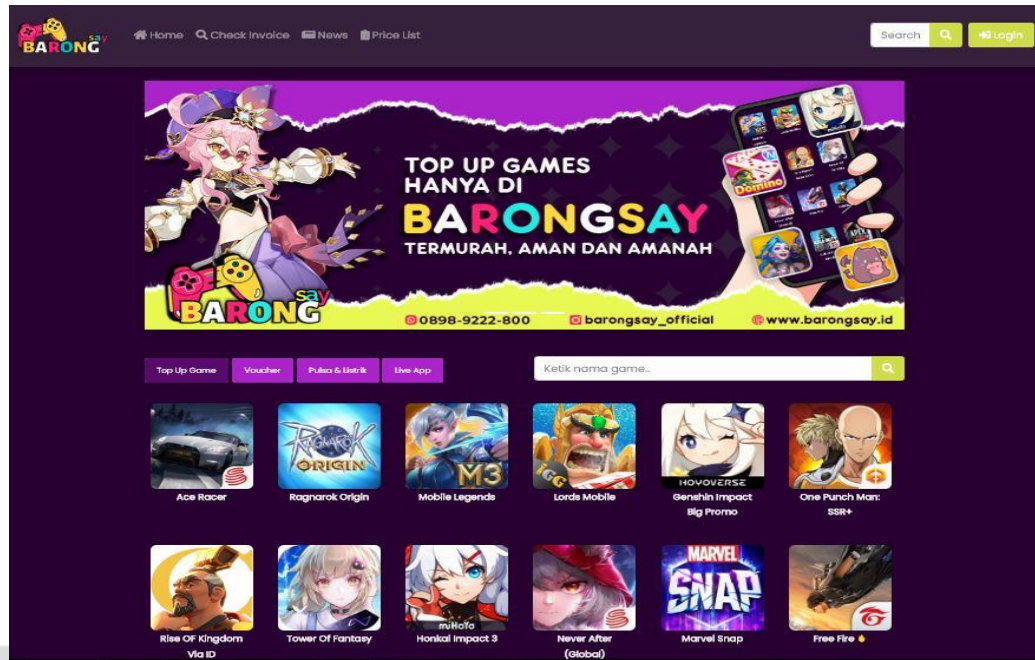
Top up yaitu penambahan nominal pinjaman kepada nasabah yang terdaftar sebagai debitur (Astuti & Kurniawan, 2019). Top up dapat diartikan sebagai kegiatan membeli atau mengisi saldo sebuah layanan pembayaran, mulai dari e-money, e-wallet, dan lain sebagainya. Dengan memiliki saldo dalam aplikasi layanan pembayaran, masyarakat dapat bertransaksi dengan lebih mudah. Tidak perlu uang fisik dalam pembayarannya, hanya dengan smartphone serta memindai kode transaksi dan pembayaran telah selesai dilakukan. Layanan pembayaran saat ini banyak dipakai oleh masyarakat guna memudahkan dalam pembayaran di berbagai hal. Bahkan masyarakat tidak perlu mengantri untuk membayar tagihan listrik hingga pajak. Cukup dengan mengoperasikan aplikasi layanan pembayaran yang telah disebutkan.

Top up game adalah kegiatan pemain game yang melakukan pembelian atau mengisi ulang mata uang *in-game* untuk kebutuhan transaksi *in-game* (Ramdhani, 2022). Mata uang game ini dapat digunakan untuk membeli item-item yang dijual oleh developer didalam toko game tersebut. Item-item tersebut dapat berupa skin, peralatan, dan item lainnya yang tentu saja menambah kekuatan pemain didalam game tersebut. Top up dapat dilakukan melalui layanan m-banking, toko offline yang menyediakan jasa top up, hingga melalui platform *online shop*.

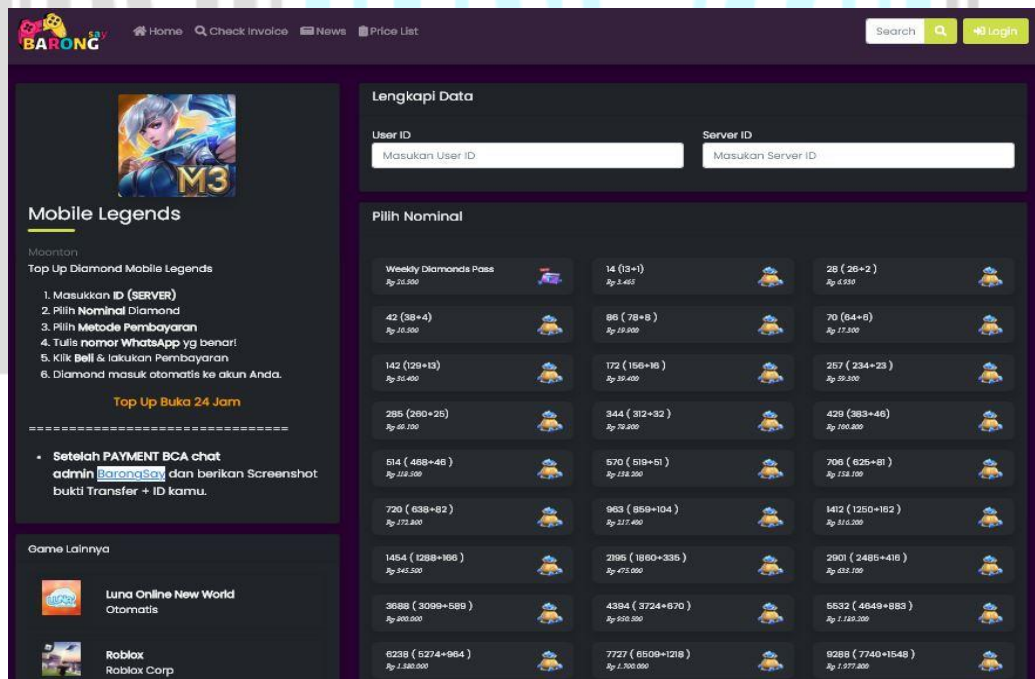
3.2. Mekanisme Transaksi Top Up Game pada Beberapa Online Shop Berbasis Website

Dari observasi yang dilakukan penulis, didapatkan dokumentasi dari implemtasi mekanisme transaksi top up game online berbasis website pada beberapa *online shop* sebagai berikut:

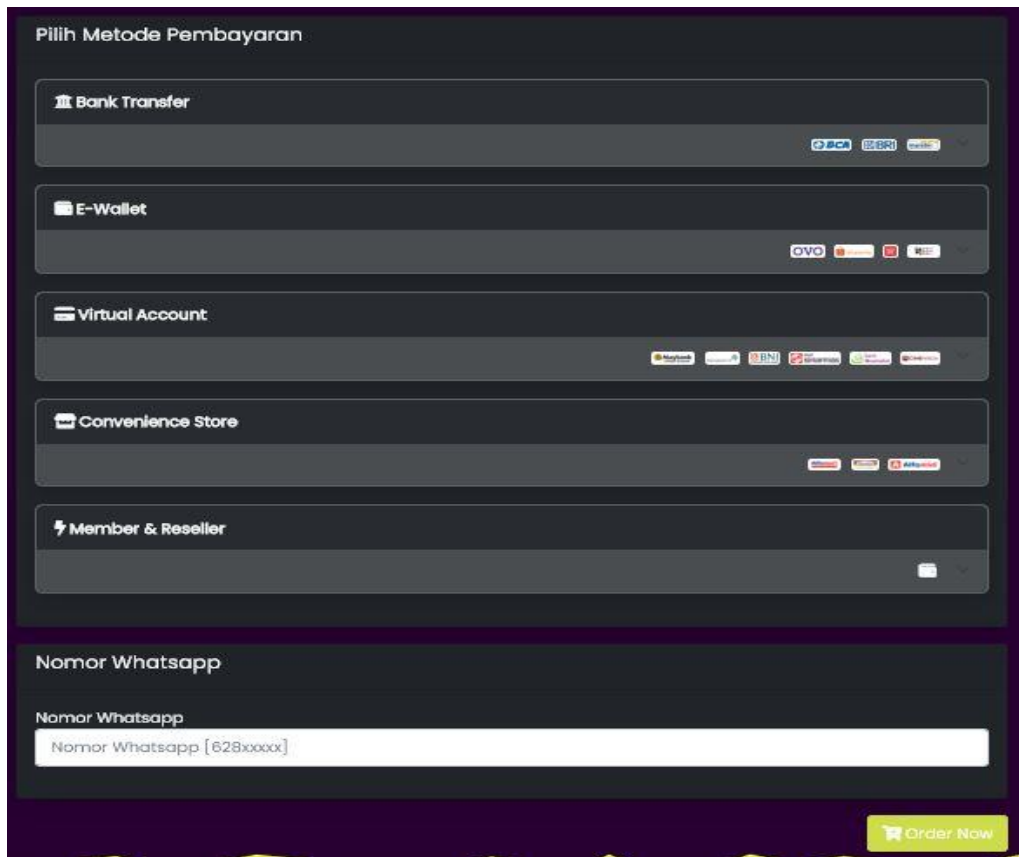
- i. Barongsay.id



Gambar 1. Tampilan Awal Barongsay.id

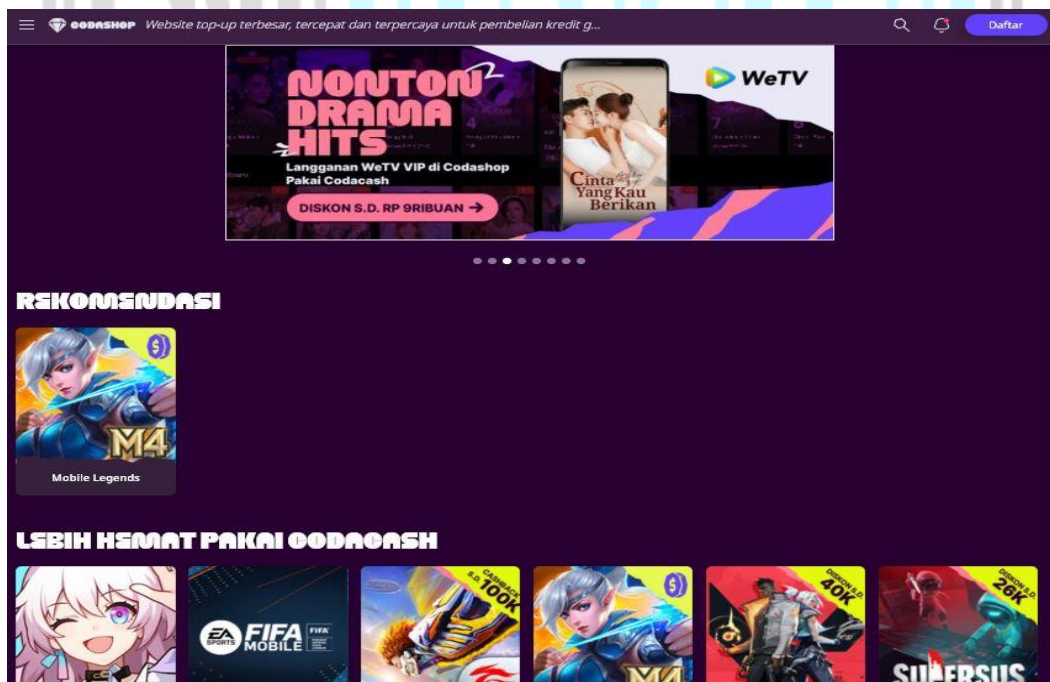


Gambar 2. Pilihan Item Pada Website Barongsay.id (Mobile Legends)

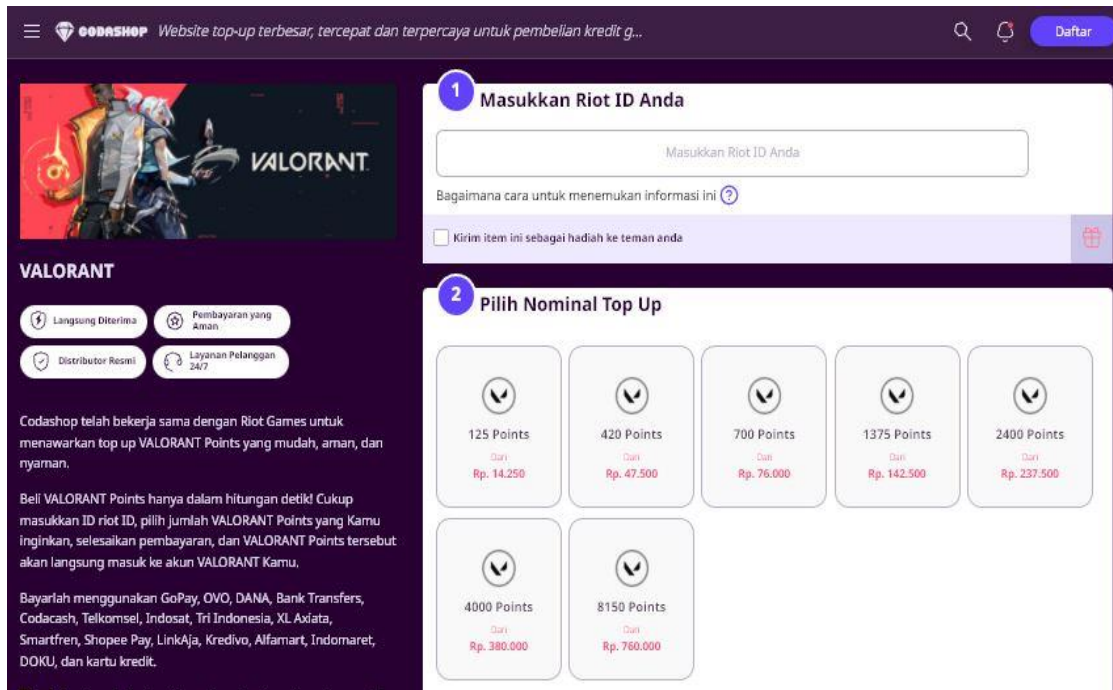


Gambar 3. Pembayaran Pada Website Barongsay.id

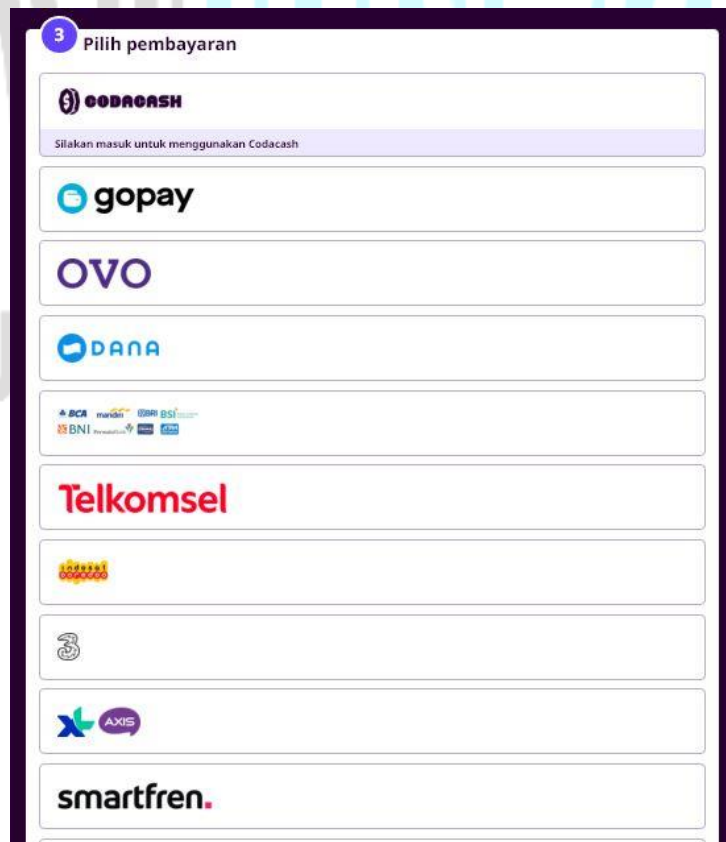
ii. Codashop



Gambar 4. Tampilan Awal Codashop



Gambar 5. Pilihan Item Pada Website Codashop (Valorant)



Gambar 6. Pembayaran Pada Website Codashop

4 Beli!

Optional: Jika anda ingin mendapatkan bukti pembayaran atas pembelian anda, harap mengisi alamat emailnya

Alamat E-mail

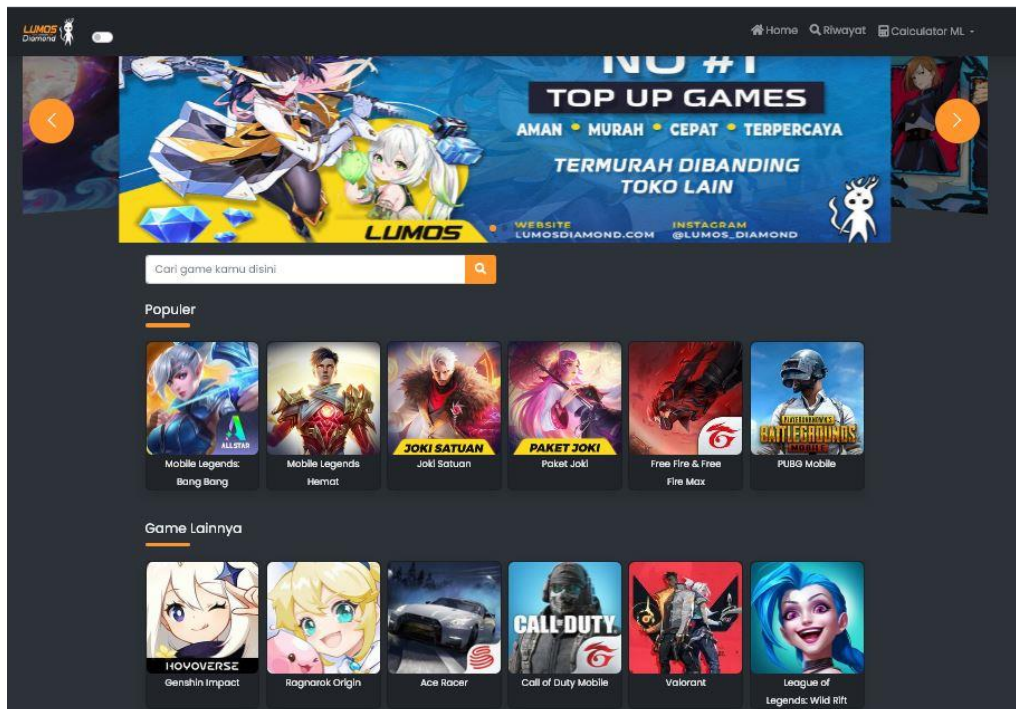
Ya, saya mau menerima email promosi dan penawaran eksklusif dari Codashop.

Ya, Saya ingin menerima berita dan promosi melalui SMS atau Whatsapp

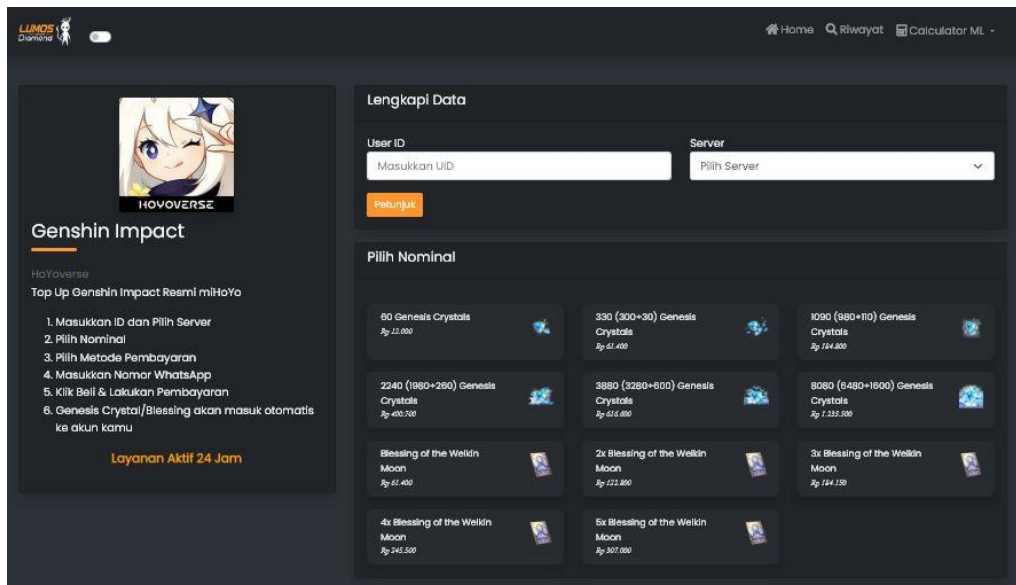
Beli sekarang

Gambar 7. Pengisian Alamat E-mail Pelanggan Pada Website Codashop

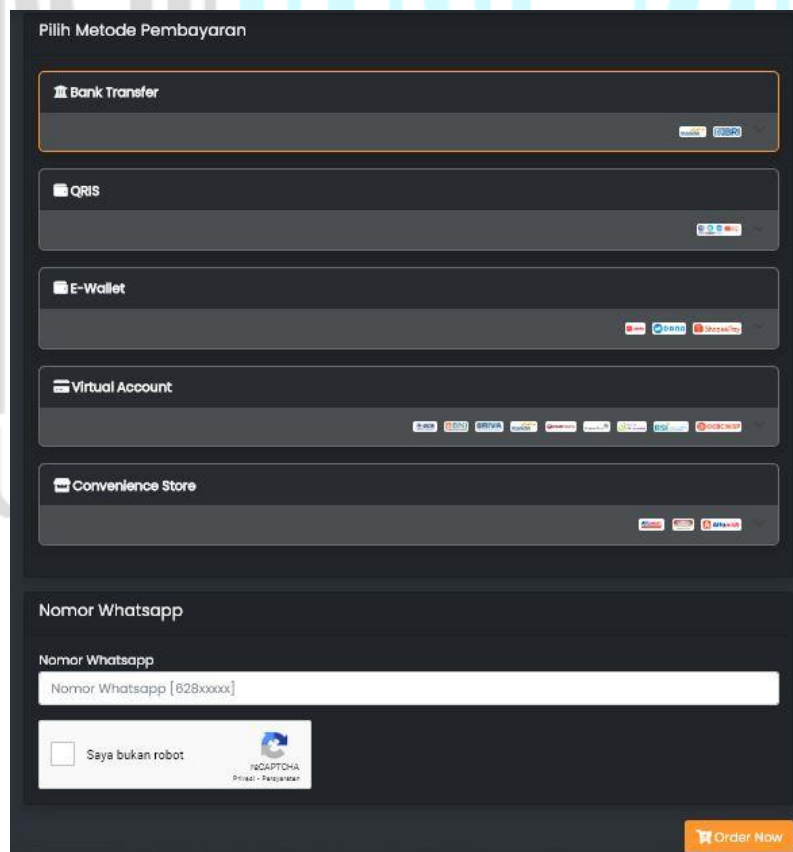
iii. Lumos Diamond



Gambar 8. Tampilan Awal Lumos Diamond



Gambar 9. Pilihan Item Pada Website Lumos Diamond (Genshin Impact)



Gambar 10. Pembayaran Pada Website Lumos Diamond

Dari data diatas didapatkan bahwa pada beberapa situs website *online shop* top up game online memiliki mekanisme yang sama. Mekanisme dalam transaksi top up game online melalui *online shop* berbasis website sebagai berikut:

- 1) Penjual atau admin menambahkan item ke dalam data sistem website. Item yang tersedia akan muncul di halaman produk dan pembelian.

- 2) Pelanggan melihat item yang dijual pada website *online shop*. Dalam halaman pembelian telah diberi deskripsi tentang item dari nominal harga, jumlah stok, hingga estimasi waktu pengiriman. Kemudian pelanggan memilih item yang ingin dibeli dan setuju dengan ketentuan transaksi yang akan dilakukan serta memasukkan alamat game yang akan diisikan.
- 3) Pelanggan dapat melihat status transaksi di website tersebut. Pelanggan diberi detail tentang transaksi pembelian yang sedang berjalan.
- 4) Pelanggan membayar dengan metode pembayaran yang telah disediakan oleh penjual melalui sistem website. Dalam halaman pembayaran telah diberikan tata cara pembayaran sehingga pelanggan mengikuti sesuai dengan metode yang dipilih. Setelah pembayaran selesai maka status transaksi akan berubah menjadi pembayaran telah dilakukan dan menunggu item dikirimkan oleh admin atau sistem website.
- 5) Admin mengirimkan item ke alamat game pelanggan. Sebelum mengirimkan item, admin terlebih dahulu melihat status transaksi. Jika pembayaran dari pelanggan telah terkonfirmasi, maka admin atau sistem akan mengirimkan item sesuai dengan estimasi waktu pengiriman.
- 6) Admin melihat status transaksi dari pelanggan. Ketika item telah berhasil dikirimkan maka status transaksi akan berubah menjadi selesai. Admin atau sistem mengirimkan bukti bahwa transaksi ke alamat email pelanggan. Pelanggan akan menerima pemberitahuan bahwa transaksi telah selesai.

3.3. Kebolehan Transaksi Top Up Game Online melalui Online Shop Berbasis Website

Hukum Islam adalah hukum yang memiliki karakteristik elastis, artinya dapat mengikuti dinamika kehidupan yang terus berkembang (Arofik, 2015). Hal ini menjadikan Hukum Islam merupakan hukum yang tidak mengalami stagnasi. Kemajuan zaman yang sangat cepat akhir-akhir ini berakibat pada perubahan tatanan kehidupan manusia. Dari semua hal yang dilakukan oleh manusia secara manual, menjadi otomatis dengan bantuan teknologi. Menjadikan transaksi pun dapat dilakukan secara digital. Top up adalah salah satu dari kegiatan transaksi saat ini.

Hukum asal dari jual beli adalah boleh sebagaimana disebutkan dalam firman Allah QS. Al-Baqarah ayat 275 yang berbunyi sebagai berikut:

...وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا... [٢:٢٧٥]

“...Padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba...”

Disebutkan juga dalam QS. An-Nisa’ ayat 29 yang berbunyi sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبُطْلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِنْكُمْ ۚ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا
[٤:٢٩]

“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.”

Dalam hadis disebutkan bahwa:

عَنْ أَبِي سَعِيدٍ الْخُدْرِيِّ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَآلِهِ وَسَلَّمَ قَالَ: إِنَّمَا الْبَيْعُ عَنْ تَرَاضٍ، (رواه البيهقي وابن ماجه وصححه ابن حبان)

Dari Abu Sa'id Al-Khudri bahwa Rasulullah SAW bersabda, "Sesungguhnya jual beli itu harus dilakukan suka sama suka." (HR. al-Baihaqi dan Ibnu Majah, dan dinilai shahih oleh Ibnu Hibban).

Dan dalam kaidah fikih disebutkan juga bahwa (H. A. Djazuli., 2006):

الأصل في المعاملة الإباحة إلا أن يدلّ دليلٌ على تحريمها

“Hukum asal dalam semua bentuk muamalah adalah boleh dilakukan kecuali ada dalil yang mengharamkannya”

Ijma', Ulama fiqh bersepakat bahwa jual beli adalah akad yang sah dan jaiz (Harun, 2017).

Berdasarkan dalil-dalil diatas dapat disimpulkan bahwa hukum jual beli adalah halal dan boleh dengan syarat dilandasi oleh rasa saling suka dan kerelaan dari para pihak. Maksudnya adalah jual beli tersebut dapat diartikan saling membutuhkan sehingga memberi manfaat kepada para pelaku jual beli.

Transaksi top up game online melalui *online shop* berbasis website termasuk dalam transaksi elektronik. Transaksi dengan berbagai macam inovasi boleh dilakukan, asalkan tidak terdapat suatu hal yang mengakibatkan kerugian pada salah satu pihak yang melakukan transaksi dan objek transaksi bukan merupakan barang yang dilarang oleh Syariah maupun hukum negara (Nawawi & Rosyadi, 2019).

Transaksi top up game online boleh dilakukan jika game yang akan diisi mata uang game tersebut tidak memiliki 6 unsur hiburan yang tidak diperbolehkan dalam Islam, yaitu mengumbar aurat, mengandung bahaya, menyakiti binatang, mengandung unsur sihir, mengandung unsur-unsur perjudian dan melecehkan atau menghina orang atau kelompok lain (Raihan, 2023). Jika unsur-unsur tersebut tidak terdapat dalam game yang akan dilakukan top up, maka item atau mata uang game tersebut menjadi halal dan boleh ditransaksikan.

Pada dasarnya semua muamalah dibolehkan hingga terdapat dalil yang melarangnya. Jual beli merupakan salah satu macam dari muamalah. Dalam jual beli memiliki rukun dan syarat untuk membentuknya. Transaksi top up game online melalui *online shop* berbasis website dapat dikatakan sah apabila telah dipenuhi rukun dan syarat jual beli, yaitu sebagai berikut:

- a. Adanya penjual dan pembeli dengan syarat memiliki kecakapan untuk bertindak hukum. Pada mekanisme transaksi top up game online pada website *online shop* telah terpenuhi. Pihak penjual dan pihak pembeli memiliki kesadaran dan kecakapan dengan perjanjian transaksi yang akan mereka lakukan karena dalam website tersebut terdapat syarat dan ketentuan yang berlaku.

- b. Barang yang diperjual belikan dengan syarat (objek akad) yaitu:
- Barang tersebut ada dan dapat diserahkan ketika transaksi (akad) sedang berlangsung. Dalam website tersebut, penjual telah memiliki item yang akan ditawarkan serta dapat mengirim secara langsung setelah pembayaran dilakukan oleh pembeli.
 - Barang tersebut diketahui deskripsinya oleh penjual dan pembeli. Item-item yang ditawarkan oleh penjual telah diberikan deskripsi baik dari segi jumlah, harga dan estimasi pengiriman item.
- c. Harga (uang) dengan syarat telah disepakati oleh penjual dan pembeli serta jelas nominalnya serta dapat diserahkan ketika akad baik uang tunai maupun kredit. Pembayaran dalam transaksi tersebut dilakukan melalui metode pembayaran yang telah disediakan oleh pihak penjual pada sistem website. Sehingga pembayaran dilakukan secara tunai dan langsung oleh pembeli.
- d. Pernyataan akad dengan syarat yaitu adanya ungkapan secara jelas serta kesesuaian antara ijab dan qabul dilakukan dalam satu majelis yang dapat bersifat fisik maupun dunia maya (transaksi elektronik). Dalam transaksi tersebut akad transaksi dilakukan dalam satu majelis melalui website *online shop* serta dengan persetujuan untuk melakukan transaksi dalam bukti perjanjian transaksi pada halaman kerangka sebelum pembayaran dilakukan oleh pembeli.

Transaksi top up game online melalui website termasuk dalam kategori *Online Shop*. Sehingga perlu ditinjau dengan Fatwa No. 146/DSN-MUI/XII/2021 untuk melihat mekanisme transaksi tersebut telah sesuai atau belum menurut Hukum Islam, sebagai berikut:

Pertama, penjual atau admin menambahkan item ke dalam data sistem website. Dalam hal ini terdapat ketentuan dalam fatwa tersebut yaitu penjual melakukan penawaran objek akad melalui platform website. Dengan ketentuan objek akad harus dijelaskan deskripsinya sesuai dengan keadaan sebenarnya dan harganya dengan jelas. Jika ada biaya tambahan maka harus diberikan pada deskripsi tersebut. Waktu pengiriman barang juga perlu diberikan agar pembeli dapat mengetahui kapan barang tersebut akan diterimanya. Semua hal tersebut perlu diberikan pada website agar transaksi yang akan dilakukan memiliki kejelasan sebelum dilakukan. Maka ijab telah dilakukan oleh penjual. Hal ini sesuai dengan syarat objek akad yaitu barang harus diketahui deskripsinya serta telah ada dan dimiliki penjual ketika transaksi dilakukan.

Kedua, pembeli masuk ke halaman website dan melihat item yang dijual pada website *online shop*. Dalam halaman tersebut berisi item disertai dengan deskripsinya baik jumlah unit, harga dan estimasi pengirimannya. Ketika pembeli telah memilih item serta mengikuti alur ketentuan dalam transaksi tersebut maka qabul telah terjadi yaitu pembeli menyetujui penawaran dari penjual. Maka terjadilah ijab dan qabul ketika pelanggan menyetujuinya dan dilakukan dalam satu majelis pada website tersebut. Maka dengan ini dapat diartikan bahwa transaksi dilakukan dengan kerelaan dari

masing-masing pihak.

Ketiga, setelah pembeli memilih item yang akan dibeli, kemudian dialihkan ke halaman keranjang. Pada halaman tersebut terdapat nama, jumlah dan harga item yang dipilih serta alamat game yang menjadi tujuan pengiriman item serta terdapat estimasi pengiriman item setelah pembayaran dilakukan oleh pembeli. Menunjukkan adanya perjanjian yang akan dilakukan, yaitu pembeli melakukan pembayaran dan penjual melakukan pengiriman item sesuai dengan kesepakatan yang disetujui bersama. Sehingga menjadikan transaksi tersebut tertulis dan terdapat bukti perjanjian sebelum transaksi dilakukan. Hal ini sesuai dengan QS. Al-Baqarah ayat 282 yaitu ketentuan untuk menuliskan transaksi (muamalah) yang dilakukan, baik transaksi tersebut dilakukan secara tunai maupun non tunai. Dengan adanya bukti perjanjian maka akad tersebut menjadi jelas.

Keempat, pembeli melakukan pembayaran sesuai dengan metode pembayaran yang disediakan pada website *online shop* tersebut. Ketika memilih metode pembayaran yang akan digunakan, terdapat tata cara pembayaran yang diberikan oleh sistem website serta tambahan biaya administrasi sehingga pembeli mengetahui jika ada biaya tambahan ketika pembayaran akan dilakukan. Dari observasi yang dilakukan oleh peneliti pada beberapa situs website *online shop* top up game online, metode pembayaran yang disediakan oleh penjual pada website tersebut telah mendapatkan izin oleh lembaga negara yang mengatur keuangan. Sehingga metode pembayaran tersebut telah sesuai dengan Syariah dan peraturan perundang-undangan dan boleh digunakan. Pembayaran dilakukan oleh pembeli secara langsung dan tunai melalui metode pembayaran tersebut.

Kelima, setelah pembayaran telah selesai dilakukan pembeli maka sistem akan mengkonfirmasi hal tersebut kepada admin. Kemudian admin atau sistem secara otomatis akan mengirimkan item yang ditransaksikan ke alamat game pembeli. Pengiriman item dilakukan secara langsung tanpa melalui penyedia jasa ekspedisi sehingga tidak ada tambahan pembayaran untuk pengiriman item. Dengan dilakukannya pengiriman, maka objek akad telah diserahkan kepada pembeli.

Keenam, setelah item berhasil terkirim ke alamat game pembeli maka admin atau sistem akan mengirimkan bukti transaksi yang telah dilakukan kepada pembeli melalui email. Setelah bukti telah diterima maka pembeli hendaknya mengecek item telah masuk ke alamat gamenya serta jumlah item telah sesuai atau belum. Jika telah masuk dan sesuai maka transaksi telah berhasil. Jika terdapat masalah maka website *online shop* telah menyediakan layanan *Costumer Service* sebagai bantuan ketika terjadi masalah dalam transaksi yang dilakukan. Hal ini sesuai dengan Fatwa No.146/DSN-MUI/XII/2021, yaitu jika terjadi sengketa hendaknya diselesaikan melalui musyawarah mufakat.

Dari rangkaian diatas dapat diartikan bahwa alur mekanisme dalam transaksi top up game melalui *online shop* berbasis website telah memenuhi ketentuan *online shop* dalam Fatwa

No.146/DSN-MUI/XII/2021 serta rukun dan syarat jual beli dalam muamalah.

4. PENUTUP

Dari analisis penelitian dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- Transaksi top up game online melalui *online shop* berbasis website boleh dilakukan jika game tersebut tidak mengandung 6 unsur-unsur hiburan yang tidak diperbolehkan dalam Islam, yaitu mengumbar aurat, mengandung bahaya, menyakiti binatang, mengandung unsur sihir, mengandung unsur perjudian dan melecehkan atau menghina orang atau kelompok lain. Jika game yang akan dilakukan top up tidak memiliki 6 unsur tersebut maka item atau mata uang game tersebut halal untuk ditransaksikan.
- Dari alur mekanisme transaksi top up game melalui *online shop* berbasis website telah sesuai dengan ketentuan mekanisme *online shop* dalam Fatwa No.146/DSN-MUI/XII/2021 tentang *Online shop* Berdasarkan Prinsip Syariah serta memenuhi rukun dan syarat jual beli dalam muamalah. Dengan keterangan sebagai berikut:
 - Ijab dilakukan penjual dengan menawarkan item yang dijual melalui website dengan deskripsi kondisi yang sesungguhnya baik jumlah, harga dan estimasi pengiriman item.
 - Qabul dilakukan ketika pembeli memilih item yang ditawarkan oleh penjual dan menerima ketentuan transaksi yang akan dilakukan. Maka ijab qabul telah terjadi pada satu majelis akad (*website online shop* tersebut).
 - Pembeli melakukan pembayaran secara tunai melalui metode pembayaran yang disediakan pada *website online shop* tersebut. Metode pembayaran yang disediakan telah mendapat izin dari lembaga negara yang mengatur keuangan sehingga telah sesuai dengan prinsip Syariah dan peraturan perundang-undangan.
 - Setelah pembayaran telah dilakukan pembeli maka admin atau sistem mengirimkan item yang menjadi objek transaksi ke alamat game pembeli. Sehingga item tersebut diserahkan secara langsung setelah pembayaran dilakukan oleh pembeli.
 - Setelah item berhasil dikirimkan, bukti transaksi akan dikirim kepada pembeli oleh admin atau sistem sebagai bukti bahwa transaksi telah berhasil dan selesai.

DAFTAR PUSTAKA

Aditya, A. M. (2019). Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Dengan Sistem Real Money Trading Di Game Mobile Legends. *Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya.*

- Al-Jazari, A. (1990). *Kitab Al-Fiqh "Ala Mazahib Al-Arba"ah*. Beirut: Dar Al-Kutub Al-'Ilmiyyah.
- Ali, H. Z. (2022). *Hukum Islam: Pengantar Ilmu Hukum Islam di Indonesia*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Aprilianto, A., & Fahrullah, A. (2022). Tinjauan Hukum Islam dan Hukum Transaksi Elektronik Mengenai Top Up Diamond Game Mobile Legends: Bangbang melalui Codashop. *Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi dan Manajemen (JIKEM)*, 2(1), 1769–1783.
- Arofik, S. (2015). Elastisitas Hukum Islam Perspektif Yusuf Qardhawi. *Pikir*, 1(2), 165–191.
- Ash-Shiddieqy, T. M. H. (1979). *Pengantar Muamalah*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Ash-Shiddieqy, T. M. H. (1982). *Dinamika dan Elastisitas Hukum Islam*. Jakarta: Tintamas.
- Ash-Shiddieqy, T. M. H. (1993). *Filsafat Hukum Islam*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Ashari, M. S. N. (2020). Tinjauan Hukum Islam Terhadap Transaksi Jual Beli Item Game Online (Studi Kasus Di Game Online Garena Free Fire). *Doctoral dissertation, IAIN Kediri*.
- Asrori, M. A. (2019). Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Top Up Unknown Cash Pada Game Online Playerunknown's Battlegrounds Di Kabupaten Ponorogo. *Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo*.
- Astuti, R. Y., & Kurniawan, D. M. (2019). Analisis Ekonomi Islam Meninjau Praktek Transparansi Top Up (Penambahan Pinjaman) Perbankan. *Jurnal*, 2, 212–220.
- Aziz. (2020). *Kecerdasan Al-Quran*. Yogyakarta: STAIMS Press.
- Basrowi, S. (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Faradita Putri, A. R., & Munaraja, W. (2021). Analisis Faktor Pembeda Dana Cadangan Haji dan Arrum Haji. *Jurnal Masharif Al-Syariah: Jurnal Ekonomi dan Perbankan Syariah*, 6(3), 641.
- Gunawan, H. (2018). Karakteristik Hukum Islam. *al- Maqasid, Karakteristik Hukum Islam*, 4(2), 105–125.
- H. A. Djazuli. (2006). *Kaidah-kaidah fikih : kaidah-kaidah hukum islam dalam menyelesaikan masalah-masalah yang praktis*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup.
- Harun. (2017). *Fiqh Muamalah*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Hasan, M. A. (2004). *Berbagai Macam Transaksi Dalam Islam Fiqh Muamalah*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Khallaf, A. W. (2001). *Sejarah Pembentukan dan Perkembangan Hukum Islam*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Moleong, L. J. (2007). *Metodologi penelitian kualitatif edisi revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Mujiyana, M., & Elissa, I. (2013). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Pembelian Via Internet Pada Toko Online. *J@Ti Undip : Jurnal Teknik Industri*, 8(3), 143–152.
- Mundir, M. (2022). Tinjauan Hukum Islam Terhadap Pembelian Top Up Diamond Pada Game Online Mobile Lejends Pada Anak Di Kelurahan Rejowinangun Kotagede Yogyakarta. *Doctoral dissertation, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*.
- Muzaiyin, A. M. (2018). Perilaku Pedagang Muslim Dalam Tinjauan Etika Bisnis Islam. *Jurnal Qawanin*, 2(1), 75.
- Nawawi, A., & Rosyadi, I. (2019). Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Online Di Bukalapak.com. *Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah*.
- Nilamsari, N. (2014). Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif. *Wacana*, 13(2), 177–181.
- Paragian, Y. (2022). Cara Developer Game Membuai Pemainnya untuk Terus Berbelanja - METACO. Diambil 7 Mei 2023, dari <https://m.metaco.gg/kamus-serba-serbi-esports/desain-toko-ingame>
- Pujaastawa, I. B. G. (2016). Teknik wawancara dan observasi untuk pengumpulan bahan informasi. *Universitas Udayana*, 4.
- Raihan, M. (2023). Analisis Mekanisme Jual Beli Mata Uang Dalam Game Ditinjau Dalam Perspektif Ekonomi Islam. *Jesya*, 6(1), 387–395. Diambil dari <https://doi.org/10.36778/jesya.v6i1.968>
- Rasyidi, H. M. (1981). *Keutamaan Hukum Islam*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81.
- Saladin, D. (2003). *Manajemen Pemasaran*. Bandung: Linda Karya.
- Salim, M. (2017). Jual Beli Secara Online Menurut Pandangan Hukum Islam. *Al Daulah : Jurnal Hukum Pidana dan Ketatanegaraan*, 6(2), 371–386.
- Sarosa, S. (2021). *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Kanisius.
- Schacht, J. (2003). *An Introduction to Islamic Law*. Yogyakarta: Islamika.
- Shobirin, S. (2016). Jual Beli Dalam Pandangan Islam. *BISNIS : Jurnal Bisnis dan Manajemen Islam*, 3(2), 239.
- Strauss, A., & Corbin, J. (2007). Teknologi, Badan Pengkajian dan Penerapan. *Pengolahan Air Limbah Domestik Individual Atau Semi Komunal*, 189–232.
- Sugiantoro, M. R. (2022). Game Online dalam Kehidupan dan Dampaknya | kumparan.com. Diambil 29 April 2023, dari <https://kumparan.com/muhammad-rizky-sugiantoro/game-online->

dalam-kehidupan-dan-dampaknya-1ySjtRgQUQa

- Taufiq, T. (2017). Tadlis Merusak Prinsip 'Antaradhin Dalam Transaksi. *JURIS (Jurnal Ilmiah Syariah)*, 15(1), 1.
- Wardah, A. (2018). Pemahaman Diri Siswa Smp Tentang Masa Pubertas (Baligh) Sebagai Fondasi Layanan Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Ar-Rahman*, 4(2), 88.
- Wijaya, A. (2023). Pengertian Online Shop Adalah : Definisi, Tujuan, Manfaat, Kelebihan, dll. Diambil 25 Maret 2023, dari <https://dianisa.com/pengertian-online-shop/>
- Zahrah, M. A. (1994). *Ushul Fiqih*. Jakarta: Pustaka Firdaus.

