

**ANALISIS JUAL BELI AKUN GAME ONLINE MOBILE
LEGENDS DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM DAN
HUKUM POSITIF**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I
pada Jurusan Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Agama Islam**

Oleh:

EDDY NURHAYATI

I000150031

**PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2019

HALAMAN PERSETUJUAN

**ANALISIS JUAL BELI AKUN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS
DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM DAN HUKUM POSITIF**

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh:

EDDY NURHAYATI

I000150031

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



(Dr. Imron Rosyadi, M.Ag.)
NIDN. 0615036401

HALAMAN PENGESAHAN

ANALISIS JUAL BELI AKUN GAME ONLINE MOBILE
LEGENDS DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM DAN
HUKUM POSITIF

OLEH
EDDY NURHAYATI
1000150031

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Kamis, 25 April 2019
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Dr. Imron Rosyadi, M.Ag.
(Ketua Dewan Penguji)
2. Drs. Harun, M.H.
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Dr. Mu'inudinillah Basri, M.A
(Anggota II Dewan Penguji)


(.....)

(.....)

(.....)

Dekan,




M. H. Hidayat, M.Ag)

NIDN. 0605096402

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 25 April 2019

Penulis



Eddy Nurhavati

1000150031

ANALISIS JUAL BELI AKUN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM DAN HUKUM POSITIF

Abstrak

Penelitian ini menjelaskan tentang jual beli akun game online mobile legends pada Remaja muslim Desa Bringin dalam perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif, menjelaskan bagaimana mekanisme transaksi jual beli akun game online yang dilakukan remaja muslim desa Bringin. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui alur mekanisme dan kesesuaian jual beli akun game online mobile legends. Penelitian ini bersifat kualitatif dengan menggunakan metode induktif. Metode pengumpulan data yaitu menggunakan wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian terhadap jual beli akun game online mobile legends adalah diperbolehkan karena tidak mengandung unsur gharar, riba, perjudian dan tidak merugikan konsumen. Dalam praktiknya Remaja muslim menggunakan sistem cash delivery order, jika dengan sistem transfer dilakukan pengecekan e-KTP menghindari adanya penipuan. Jual beli akun game online mobile legends yang dilakukan remaja muslim Desa Bringin tidak ada unsur yang menyimpang dalam Islam maupun Negara.

Kata Kunci: jual beli, akun game online, mobile legends, hukum islam, hukum positif

Abstract

This research explains about the sale and purchase of online mobile legends account for Muslim teenagers in Bringin village in the perspective of islamic law and positive law, explaining how the mechanism of buying and selling online game accounts conducted by muslim teenagers in Bringin village. The purpose of this study was to determine the flow of the mechanism and suitability of buying and selling accounts for online mobile legends. This research is qualitative by using inductive methods. The method of collecting data is using interviews and documentation. The results of this research on buying selling accounts of online mobile legends game are permitted because they did not contain element of gharar, usury, gambling and harm consumers. A muslim teenager in practice using the system cash in delivery, if the transfer is done with the system checking the e-KTP avoid the scams. Buy sell mobile online gaming account performed muslim teen village Bringin no distorted elements in Islam as well as the State.

Keywords: buy sell, online gaming account, mobile legends, islamic law, positif law

1. PENDAHULUAN

Berkembangnya berbagai jenis jual beli di era sekarang, salah satunya jual beli akun game online khususnya game online Mobile Legends yang sedang menjadi perbincangan. Mobile Legends sendiri adalah sebuah game yang dimainkan

secara online yang dapat di unduh melalui layanan gadget yang tersedia di Android maupun iOS yang sedang digemari seluruh remaja-remaja di Indonesia khususnya yang penulis teliti di Desa Bringin, Kecamatan Bringin, Kabupaten Ngawi, Propinsi Jawa Timur. Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan di Desa Bringin ini remaja-remaja muslim berpotensi kecanduan game Mobile Legends, menurut wawancara yang peneliti lakukan 20 remaja (15 laki-laki dan 5 perempuan) dengan waktu bermain 7 jam/hari (memakai selang waktu istirahat) dan menggemari game mobile legends tersebut karena: (a) Menyenangkan, ada tantangan tersendiri dalam game tersebut dengan adanya tingkatan level. (b) Mengisi waktu bosan. (c) Bisa dimainkan secara kelompok dalam berbeda tempat. (d) MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) sistem kalah menang berada di sebuah lokasi arena yang disediakan Mobile Legends: Bang Bang.

Berdasarkan pertanyaan yang peneliti bicarakan tentang bagaimana jika sudah merasa bosan dengan game Mobile Legends tersebut. Lalu mereka menjawab 15 diantara 20 orang bahwa akan menjual akunnya kepada pembeli yang sama-sama menyukai game Mobile Legends biasanya yang baru (newbie) menyukai game online tersebut. Besarnya harga sesuai dengan tingkatan level akun game online. Mereka biasa menjual melalui via chat WhatsApp, Facebook maupun grup Mobile Legends seluruh Ngawi (ML Ngawi Club). Sistem dalam penjualan akun game online ini pemindahan keseluruhan data akun penjual dan bisa di ganti nama sesuai nama yang memegang akun game dan bisa COD (Cash Delivery Order) maupun tidak bertatap muka dengan cara pembayaran lewat transfer Bank dan ID akun diberikan kepada pihak pembeli.

Disamping sebuah kegemaran dengan menjual akun bisa mendapatkan uang, itulah sebabnya fenomena jual beli akun game online mobile legends menjadi trend di kalangan remaja Desa Bringin. Penjualan akun game online pada remaja muslim di Desa Bringin bisa berkisar Rp. 500.000,00 (level Legend) sampai dengan Rp 2.000.000,00 (level Mythic-Mythical Glory berbintang). Dengan harga penjualan seperti di atas mendorong remaja-remaja menjadi peluang ladang bisnis jual beli akun game online Mobile Legends.

Pembahasan jual beli akun game online ini sangat menarik untuk dikaji dikarenakan sedang menjadi trend dikalangan remaja Muslim Desa Bringin yang suka bermain game karena dapat menghasilkan pendapatan tambahan berupa uang dalam penjualan game tersebut. Selain itu terkait dengan jual beli juga akan mengalami perkembangan dengan banyaknya penemuan lapangan bahwa jual beli online pun banyak terjadi penipuan. Karena barang-barang yang dijual hanya bersifat dunia maya bisa terblokir karena menyalahi aturan dan dijadikan ladang untuk berbisnis.

Dengan tujuan penelitian adalah untuk mengetahui alur mekanisme transaksi jual beli game online Mobile Legends di Desa Bringin, Kecamatan Bringin, Kabupaten Ngawi. Serta untuk mengetahui kesesuaian Hukum Islam dan Hukum Positif mengenai jual beli akun game online Mobile Legends di Desa Bringin, Kecamatan Bringin, Kabupaten Ngawi.

2. METODE

Pada latar belakang diatas disebutkan bahwa dalam praktik jual beli akun game online mobile legends di Desa Bringin menggunakan cara cash on delivery dan transfer antar bank, penjualan dimaksudkan untuk mendapatkan uang. Dan akan di kaji dalam Hukum Islam dan Hukum Positif.

Oleh karenanya, penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan cara melakukan wawancara dan dokumentasi kepada pihak bank untuk mendapatkan informasi tentang jaminan.

Setelah data terkumpul dan telah diolah, dibahas dengan menggunakan metode kualitatif dengan berfikir induktif setelah data terkumpul dan dinilai dari data yang diperoleh dari hasil wawancara lalu diambil kesimpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini dari uji diatas dapat di ambil keputusan adalah sebagai berikut :

Mereka yang bertransaksi dalam proses jual beli ialah Remaja Muslim Desa Bringin Kecamatan Bringin Kabupaten Ngawi dengan sampel sebanyak 5

orang sebagai penjual akun berjumlah 3 orang dan yang pernah membeli akun sebanyak 2 orang. Bagi penjual dan pembeli akun game ini tentu ada persyaratannya diantaranya yaitu orang yang melakukan akad jual beli harus sudah *baligh*, dan berakal sehat. Jual beli dilakukan oleh orang yang merdeka.

Dalam jual beli akun game online mobile legends calon pembeli menghubungi penjual yang bernegosiasi dengan penjual, pembeli akan mentransfer sesuai dengan kesepakatan ataupun dengan cara COD (cash on delivery) bertransaksi secara langsung penjual menyerahkan akun gamenya pembeli menunaikan kewajibannya dengan membayar sesuai kesepakatan.

Secara rukun dan syarat dalam jual beli sesuai dengan hukum Islam. Akan tetapi jual beli akun mobile legends barangnya tidak dapat dimanfaatkan bagi masyarakat luas melainkan hanya manfaat dikalangan gamer dan jika melihat dari dampak yang diakibatkan oleh jual beli akun mobile legends adalah tidak sesuai dengan asas akad yang berbunyi “akad dilaksanakan dalam rangka menegakkan kemaslahatan, tidak mengandung unsur jebakan dan perbuatan buruk lainnya

Jual beli akun game online mobile legends dalam perspektif Hukum Positif lebih banyak memberikan dampak negatif daripada dampak positifnya dan menimbulkan unsur kejahatan didalam transaksi jual beli akun tersebut apabila dilakukan dengan cara bertransaksi secara online atau mentransfer kepada penjual namun apabila dilakukan dengan cara COD (cash on delivery) seperti yang dilakukan oleh Remaja Muslim Desa Bringin yang tidak ingin mengambil risiko terhadap jual beli yang dilakukan hanya dengan sistim transaksi secara langsung dengan memenuhi unsur syarat serta rukun jual beli tersebut.

4. PENUTUP

Jual Beli akun game online mobile legends yang dilakukan oleh remaja muslim Desa Bringin Kecamatan Bringin Kabupaten Ngawi menurut Hukum Islam diperbolehkannya adanya jual beli akun game online bahwasannya telah sesuai dengan prinsip-prinsip jual beli dalam Islam yaitu: tidak mengandung unsur gharar, tidak riba dan tidak ada unsur perjudian. Sedangkan menurut Hukum Positif dalam Undang-Undang tentang Perlindungan Konsumen dan Undang-

Undang tentang Informasi Transaksi Elektronik bahwasannya jual beli seperti ini juga diperbolehkan karena tidak ada unsur penipuan dan dapat merugikan konsumen.

Untuk Pemerintah hendaknya lebih terbuka dan mengkaji untuk peraturan perundangan tentang jual beli yang bersifat maya tersebut.

Untuk masyarakat sebaiknya lebih menilai dampak jual beli akun game bagi lingkungan.

Untuk pemain game online, sebaiknya jika melakukan jual beli akunnya harus melihat kesesuaian dalam Hukum Islam dan Hukum Positif supaya terhindar dari perilaku menyimpang dari Agama dan Negara.

Untuk Remaja Muslim desa Bringin, jika bermain game seharusnya dilakukan diwaktu senggang agar kewajiban lainnya bisa terpenuhi.

PERSANTUNAN

Terimakasih kepada Allah SWT atas segala karunia-Nya. Saya ingin mengucapkan terimakasih kepada Bapak Dr. Imron Rosyadi, M.Ag., atas bimbingan yang selama ini diberikan, papa dan ibu, keluarga, serta teman-teman yang senantiasa memberikan semangat dan dukungannya. Saya merasa bersyukur dan berterimakasih.

DAFTAR PUSTAKA

Djuwani, Dimyudin. 2008. *Pengantar Fiqh Muamalah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Moleong, Lexy J. 2017. *Metedeologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi Bandung:PT Remaja Rosdakarya.

Syafei, Rachmat. 2001. *Fiqh Muamalah*. Bandung: Pustaka Setia.

Supardi. 2005. *Metodologi Penelitian Ekonomi dan Bisnis*. Yogyakarta: UII Press.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Teknologi dan Elektronik.