

**TINJAUAN FIQH MUAMALAH TENTANG JUAL BELI AKUN
GAME ONLINE MOBILE LEGENDS
(STUDI KASUS SQUAD LUNAR ECLIPSES)**

Makhrur Adam Maulana¹⁾, Efa Nur Hamadah²⁾, Firdos Ade Pratama³⁾, Yusya Auliya⁴⁾

Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Kebumen

makhruradamm@gmail.com

Abstrak

This research aims to analyze “Muamalah Review About Buying and Selling Mobile Legends Online Game Accounts”. The research methodology was carried out qualitatively, with case study research on the Lunar Eclipses Squad. Qualitative methodology is a research procedure that produces descriptive data in the form of written or spoken words from people. The research report will be given data excerpts to provide an overview of the presentation of the report. The data comes from interview scripts, field notes, notes or memos and official documents. The result of this research are the initial transaction process between the seller and the buyer, the buyer orders a Mobile Legends account to the seller using rekber services of third party as a witness to the Mobile Legends account transaction. However, this transaction is vulnerable to fraud from the seller and the buyer.

Keywords: buy and sell, online game, mobile legends

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis “Tinjauan Muamalah Tentang Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends”. Metodologi penelitian dilakukan dengan kualitatif, dengan penelitian studi kasus pada Squad Lunar Eclipses. Metodologi kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang. Laporan penelitian akan diberi kutipan-kutipan data untuk memberikan gambaran penyajian laporan tersebut. Data tersebut berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, catatan atau memo dan dokumen resmi. Hasil penelitian ini adalah proses awal transaksi antara penjual dan pembeli, pembeli memesan akun Mobile Legends ke penjual menggunakan jasa rekber sebagai pihak ketiga yang menjadi saksi atas transaksi akun Mobile Legends tersebut. Namun transaksi ini rentan akan adanya penipuan dari pihak penjual maupun pihak pembeli.

Kata Kunci: Jual Beli, Game Online, Mobile Legends

PENDAHULUAN

Memasuki era teknologi sangat berpengaruh terhadap segala bidang, termasuk di dalamnya ialah bidang muamalah. Muamalah merupakan hubungan antar manusia yang saling bertindak, berbuat dan saling beramal, sehingga melahirkan suatu hal tertentu seperti kepindahan kepemilikan. Kepindahan kepemilikan dalam suatu harta benda dapat dilakukan dengan berbagai macam cara, seperti warisan, pemberian kepada orang lain berupa zakat, infaq, shadaqah, dan dengan cara jual beli. Dari berbagai cara kepindahan kepemilikan tersebut mengharuskan kedua belah pihak untuk saling bertemu, khususnya dibidang jual beli. Pertemuan kedua belah pihak merupakan bagian dari salah rukun dalam akad yang biasa dikenal dengan istilah *aqidain*.

Mengingat sekarang sudah memasuki era teknologi atau 4.0, dimana peran manusia sebagian tergantikan oleh teknologi sehingga dimungkinkan untuk bertransaksi jual beli banyak dilakukan dengan cara *online*. Jual beli *online* tidak lagi saling mengenal antar kedua belah pihak, apalagi untuk saling bertemu diantara keduanya. Mereka sama-sama ada dalam satu dimensi yakni dimensi *online* atau dunia maya yang tidak pernah bertemu secara langsung.

Dalam dunia maya pembeli tidak akan pernah tau barang yang diperjualbelikan apakah barang yang sah diperjualbelikan atau tidak, artinya barang tersebut didapat dengan cara-cara yang baik bukan hasil mencuri dan sejenisnya. Atau barang tersebut barang tiruan namun dikatakan sebagai barang orisinal, atau mungkin bahkan barang tersebut illegal yang biasa dikenal dengan istilah *black market*.¹

Permainan daring mulai muncul di Indonesia pada tahun 2001, dengan diluncurkannya Nexia *Online*, sebuah permainan RPG keluaran Boleh *Game* dengan grafik sederhana berbasis 2D², lalu pada tahun 2003-2006 muncul era Ragnarok.³ Para developer *game online* terus meningkatkan dan mengembangkan

¹ Dede Abdurrohman, dkk, Tinjauan Fiqih Muamalah Terhadap Jual Beli Online, *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Islam*, Vol. 1 No. 2 (April, 2020), h. 37.

² <http://m.Akhatam.com/inilah-5-game-online-pertama-yang-hadir-diindonesia/> diakses pada 29 November 2021.

³ <https://muhfarhanblog.wordpress.com/2017/05/02/perkembangan-gameonline-di-indonesia-dari-masa-ke-masa/> diakses pada 29 November 2021

berbagai jenis *game online* sehingga dapat mempertahankan para *playernya* agar tetap bermain dan tidak pindah ke *game* lain. Mulai dari fitur tampilan grafis yang di tingkatkan, beragam avatar dengan berbagai karakter serta jalan cerita dari *game* itu sendiri.

Salah satu jenis *game* yang sedang berkembang pesat saat ini adalah berjenis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). Jenis MOBA merupakan *game online* yang saat ini sedang berkembang pesat yang dapat di mainkan pada android dan IOS. Genre MOBA di pelopori oleh *Aeon Of Strike* (AoS) dalam *custom game* permainan Starcraft yang dimainkan melalui komputer. Setelah itu *custom game* DoTA dalam permainan Warcraft III: The Frozen Throne menjadi permainan bergenre MOBA pertama yang dikenal secara luas dan juga menjadi ajang turnamen.⁴ Setelah itu muncul *game* baru yang lebih berkembang seperti *Leage of Legends*, DoTA 2 pada tahun 2013 yang dimainkan pada PC, kemudian yang menjadi trend *games* sekarang yaitu *Mobile Legends: Bang Bang* yang rilis pada 2016 dan juga *Arena of Valor* (AoV) yang dapat dimainkan pada *smartphone*.

Game online kini makin diminati dan menjadi hobi baru bagi beberapa orang. Banyaknya pilihan *game* yang tersedia membuat *game online* makin populer. Saat ini, tersedia sejumlah *game* yang dapat diunduh secara gratis di *Google PlayStore*: 1) Free Fire, 2) Higgs Domino Island, 3) Mobile Legends: Bang Bang, 4) PUBG Mobile, 5) Ragnarok X: Next Generation, 6) Rise of Kingdoms: Lost Crusade, 7) Roblox, 8) State of Survival: Survive The Zombie Apocalypse, 9) Genshin Impact, 10) Coin Monster.⁵ Pada *Playstore game* populer gratis *Mobile Legends: Bang Bang* berada pada urutan ke-empat dan *game* populer terlaris ke-dua setelah *game* Higgs Domino Island.

Game online saat ini sangat di minati oleh kalangan anak-anak, remaja, maupun dewasa di Indonesia salah satunya yaitu *game Mobile Legends: Bang Bang*. *Game online Mobile Legends: Bang Bang* adalah berupa bentuk *game online* yang di rancang untuk *smartphone* dan dapat di akses dengan kouta

⁴ https://gosugamers.net/dota2/History_of_DotA diakses pada 29 November 2021

⁵ <https://katadata.co.id/safrezi/digital/61571f8cc46f2/game-nomor-1-di-indonesia-dengan-pengunduh-terbanyak-di-playstore> diakses pada 29 November 2021

internet. Untuk memainkan *game* ini, pemain harus memiliki koneksi internet kemudian *log in game* dengan memasukkan *email* dan *password* yang dihubungkan ke *email* pengguna. Setelah terhubung dan memiliki *email*, pengguna dapat memainkan *game* tersebut.

Awalnya para *gamers* yang bermain *game online* hanya bermain untuk mendapatkan kesenangan serta sebagai hiburan untuk menghilangkan rasa stres. Sekarang ini sudah banyak para *gamers* yang memanfaatkan *game online* untuk mencari keuntungan dengan menjual akun *game* milik mereka. Sehingga penggunaanya terus bertambah dan menyebabkan para *gamers* yang menekuni dunia permainan menjual akun–akun *game online Mobile Legends* mereka karena memiliki keuntungan yang cukup besar. Harga yang ditawarkan sangat bervariasi tergantung berapa banyak jumlah *skin* (perubahan karakter *hero*) dan atribut–atribut pendukung lainnya di dalam permainan *Mobile Legends* itu sendiri.⁶

Akun *game* yang akan diperjualbelikan tidak hanya dilihat dari seberapa tinggi *rank* yang telah dicapai, melainkan juga dilihat dari seberapa banyak karakter (*hero*) dan juga *skin* yang telah dimiliki oleh *gamers* yang ingin memperjualbelikan akunnya. *Skin* yaitu merupakan perubahan dari tampilan *hero* yang ada pada *Mobile Legends*. Fungsi *skin Mobile Legends* yaitu dapat meningkatkan status *hero*.⁷

Pada *Squad Lunar Eclipses* telah melakukan jualbeli *online* akun *game Mobile Legends* melalui media, media pemasaran yang sering digunakan *Squad Lunar Eclipses* dalam kegiatan jualbeli *online* menggunakan media sosial seperti Facebook, Instagram, Telegram, Whatsapp dan *Online Shop*. Berdasarkan latar belakang maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan membahas lebih lanjut dengan mengangkat judul “Tinjauan Fiqh Muamalah Tentang Jual Beli Akun *Game Online Mobile Legends* (Studi Kasus *Squad Lunar Eclipses*)”.

⁶ <https://duniagames.co.id/> diakses pada 23 November 2021

⁷ <https://duahp.com/fungsi-skin-mobile-legend-dan-cara-mendapatkannya-gratis/> diakses pada 23 November 2021

METODE

Penelitian ini termasuk penelitian lapangan (*field research*) adalah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis dengan mengangkat data yang ada dilapangan.⁸ Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Bodgan dan Taylor, metodologi kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku dapat diamati. Pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu tersebut secara utuh.⁹

Dilihat dari jenis penelitian, maka penelitian ini adalah deskriptif. Pada jenis penelitian deskriptif, data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar dan bahkan angka-angka. Dengan demikian, laporan penelitian akan diberi kutipan-kutipan data untuk memberikan gambaran penyajian laporan tersebut. Data tersebut berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, catatan atau memo dan dokumen resmi misalnya.¹⁰

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.¹¹ Untuk mengumpulkan data dalam penelitian, diperlukan beberapa alat yang dapat digunakan sebagai pengumpul data, diantaranya: 1) observasi; 2) wawancara; 3) dokumentasi.

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan bersamaan dengan proses pengumpulan data, dan terus berlangsung hingga pertanyaan-pertanyaan dalam penelitian sepenuhnya dapat terjawab. Menurut Singarimbun dan Effendi, analisis data kualitatif itu dilakukan dengan menginterpretasikan data, untuk mencari makna dan implikasinya yang lebih luas sebagai hasil penelitian.¹²

⁸ Suharsimi Arikunto, *Dasar – Dasar Research*, Bandung: Tarsoto, 1995, h. 58.

⁹ Lexy. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 1991, h. 3.

¹⁰ Burhan Bungin, *Analisis Data Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2003, h. 39.

¹¹ Joko Subagyo, *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, 1991, h. 63.

¹² Farida Nugrahani, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*, (Solo: Cakra Books, 2014), h. 170-171.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Jual Beli

Kata *al-bai'* mencakup dua pengertian, yaitu jual (*al-bai'*) dan beli (*al-syira'*) Adapun pengertian *al-bai'*, secara bahasa yaitu:¹³

- a. *Muqabalah*/saling menerima (berasal dari kata *qabala* yang berarti menerima), yaitu menerima sesuatu atas sesuatu yang lain (*muqabalat al-syai' bisyai'*).
- b. *Mubadalah*/saling mengganti (berasal dari kata *badala* yang berarti mengganti).
- c. *Mu'awadhat*/pertukaran (berasal dari kata *'adha* yang berarti memberi ganti).

Kata *mubadalat* dan *mu'awadhat* cenderung memiliki arti yang sama, yaitu pertukaran. Penjelasan mengenai arti jual beli secara bahasa setidaknya menunjukkan tiga hal, yaitu:¹⁴

- a. Secara implisit menunjukkan bahwa dalam akad jual beli terdapat dua pihak yang berperan sebagai penjual dan pembeli.
- b. Terdapat objek yang di pertukaran, yaitu barang yang dijual (*mabi'*) dengan harga (*tsaman*).
- c. Secara tidak langsung juga menunjukkan bahwa dalam akad jual beli terdapat dua objek, yaitu barang yang dijual (*mutsman/matsman*) dan harga (*tsaman*).

Secara istilah, menurut madzhab Hanafiyah, jual beli adalah pertukaran harta (*mal*) dengan harta dengan menggunakan cara tertentu. Pertukaran harta dengan harta disini, diartikan harta yang memiliki manfaat serta terdapat kecenderungan manusia untuk menggunakannya, cara tertentu yang dimaksud adalah *sighat* atau ungkapan *ijab* dan *qabul*.¹⁵

¹³ Jaih Mubarak dan Hasanudin, *Fikih Mu'amalah Maliyyah*, Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2018, h. 2.

¹⁴ *Ibid*, h. 3.

¹⁵ Dimyauddin Djuwaini, *Pengantar Fiqh Muamalah*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010, h. 69.

2. Rukun dan Pelaksanaan Jual Beli

Dalam menetapkan rukun jual beli, di antara para ulama terjadi perbedaan pendapat. Menurut ulama Hanafiyah, rukun jual beli adalah *ijab* dan *qabul* yang menunjukkan pertukaran barang secara rida, baik dengan ucapan maupun perbuatan. Adapun rukun jual beli menurut jumhur ulama ada empat, yaitu:

- a. *Bai'* (penjual).
- b. *Mustari* (pembeli).
- c. *Shighat* (ijab dan qabul).
- d. *Ma'qud' alaih* (benda atau barang).

3. Syarat Jual Beli

Dalam jual beli terdapat empat macam syarat, yaitu syarat terjadinya akad (*in'iqad*), syarat sahnya akad, syarat terlaksanakannya akad (*nafadz*), dan syarat *lujum*. Secara umum tujuan adanya semua syarat tersebut antara lain untuk menghindari pertentangan di antara manusia, menjaga kemaslahatan orang yang sedang akad, menghindari jual beli *gharar* (terdapat unsur penipuan), dan lain lain.

Jika jual beli tidak memenuhi syarat terjadinya akad, akad tersebut batal. Jika tidak memenuhi syarat sah, menurut ulama Hanafiyah, akad tersebut fasid. Jika tidak memenuhi syarat nafadz, akad tersebut mauquf yang cenderung boleh, bahkan menurut ulama Malikiyah, kepada kebolehan. Jika tidak memenuhi syarat lujum, akad tersebut *mukhayyir* (pilih-pilih), baik khiyar untuk menetapkan maupun membatalkan.¹⁶

4. Macam Jual Beli

Jika dilihat dari objek transaksinya, akad jual beli dapat dikategorikan menjadi 4 macam, yakni:¹⁷

¹⁶ Rachmat Syafe'i, *Fiqih Muamalah*, Bandung: Pustaka Setia, 2001, h. 75-76.

¹⁷ Dimyauddin Djuwaini, *Op.cit*, h. 102.

- a. *Bai' Al-Muqayadlah*, yaitu pertukaran/jual beli riil asset ('*ain*, benda, komoditas) dengan riil asset, seperti pertukaran pakaian dengan bahan makanan.
- b. *Al Bai al Muthlaq*, yaitu jual beli/pertukaran antara riil asset dengan *financial asset* (uang), yakni jual beli barang dengan harga tertentu, seperti jual beli *computer* dengan harga Rp. 3.000.000,-.
- c. *Ash-Sharf*, yaitu jual beli *asset financial* dengan *asset financial*, yakni jual beli uang dengan uang (transaksi valas), seperti jual beli dollar dengan rupiah, satu dollar dijual dengan harga Rp. 10.000 rupiah.
- d. *As-Salam*, yaitu pertukaran/jual beli *asset financial* dengan riil asset, artinya harga/uang diserahkan pada saat kontrak, sedangkan barang diserahkan di kemudian hari.

Sedangkan jika dilihat dari penentuan harganya, akad jual beli dapat dikategorikan menjadi 4 macam juga, yakni:¹⁸

- a. *Bai' al Murabahah*, yaitu jual beli barang dengan harga pokok pembelian ditambah dengan tingkat keuntungan tertentu (margin) yang diinformasikan kepada pembeli.
- b. *Bai' at-Tauliyah*, yaitu jual beli barang dengan harga sama dengan harga pokok pembelian, tanpa ada penambahan atau pengurangan.
- c. *Bai' al-Wadli'ah*, yakni jual beli barang dengan harga kurang dari harga pokok pembelian (terdapat tingkat kerugian tertentu).
- d. *Bai' al-Musawamah*, yakni jual beli dengan adanya kesepakatan antara penjual dan pembeli tentang harga barang.

5. Dasar Hukum Jual Beli

Jual beli sebagai sarana tolong-menolong antara sesama umat manusia mempunyai landasan yang kuat dalam Al-Qur'an dan sunnah Rasulullah SAW.

¹⁸ *Ibid*, h. 103.

Terdapat ayat al-Qur'an dan sunnah Rasulullah SAW yang berbicara tentang jual beli, antara lain:¹⁹

a. Al-Qur'an

لَيْسَ عَلَيْكُمْ جُنَاحٌ أَنْ تَبْتَغُوا فَضْلًا مِّن رَّبِّكُمْ

“Tidak ada dosa bagimu untuk mencari karunia (rezeki hasil perniagaan) dari Tuhanmu” (QS. Al-Baqarah:198).

b. Hadist

عَنْ رِفَاعَةَ بْنِ رَافِعٍ أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ سُئِلَ : أَيُّ الْكَسْبِ أَطْيَبُ ؟ قَالَ : عَمَلُ الرَّجُلِ بِيَدِهِ وَكُلُّ بَيْعٍ مَبْرُورٍ

“Rifa'ah bin Rafi'i berkata bahwa Nabi SAW ditanya, “Apa mata pencaharian yang paling baik? “Nabi menjawab, “Usaha tangan manusia sendiri dan setiap jual beli yang diberkati. “(Diriwayatkan oleh Bazzar dan disahkan oleh Hakim).

6. Jual Beli yang Sah, tetapi Dilarang

Mengenai jual beli yang tidak diizinkan oleh agama, di sini akan diuraikan beberapa cara saja sebagai contoh perbandingan bagi lainnya. Yang menjadi pokok sebab timbulnya larangan adalah: (1) menyakiti si penjual, pembeli, atau orang lain; (2) menyempitkan gerakan pasaran; (3) merusak ketentraman umum.²⁰

- a. Membeli barang dengan harga yang lebih mahal daripada harga pasar, sedangkan dia tidak menginginkan barang itu, tetapi semata-mata supaya orang lain tidak dapat membeli barang itu.
- b. Membeli barang yang sudah dibeli orang lain yang masih dalam masa khiyar.

¹⁹ Abdul Rahman Ghazaly, dkk., *Fiqh Muamalat*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2010, h. 68-69.

²⁰ Sulaiman Rasjid, *Fiqh Islam*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013, h. 284-285.

- c. Jual beli yang disertai tipuan. Berarti dalam urusan jual beli itu ada tipuan, baik dari pihak pembeli maupun dari penjual, pada barang ataupun ukuran dan timbangannya.

7. Manfaat dan Hikmah Jual Beli

a. Manfaat jual beli

Manfaat jual beli banyak sekali, antara lain:²¹

- 1) Jual beli dapat menata kehidupan ekonomi masyarakat yang menghargai hak milik orang lain.
- 2) Penjual dan pembeli dapat memenuhi atau suka sama suka.
- 3) Masing-masing pihak merasa puas. Penjual melepas barang dagangannya dengan ikhlas dan menerima uang, sedangkan pembeli dengan puas pula. Dengan demikian, jual beli juga mampu mendorong untuk saling membantu antara keduanya dalam kebutuhan sehari-hari.
- 4) Dapat menjauhkan diri dari memakan atau memiliki barang yang haram (batil).
- 5) Penjual dan pembeli Penjual dan pembeli mendapat rahmat dari Allah SWT.
- 6) Menumbuhkan ketentraman dan kebahagiaan.

b. Hikmah jual beli

Hikmah jual beli dalam garis besarnya yakni; Allah SWT. mensyariatkan jual beli bagi pemberian keuangan dan keluasan kepada hamba-hamba-Nya, karena semua manusia secara pribadi mempunyai berupa sandang, pangan, dan papan. Kebutuhan seperti ini tak pernah putus selama manusia masih hidup. Tak seorang pun dapat memenuhi hajat hidupnya sendiri, karena itu manusia dituntut berhubungan satu sama lainnya. Dalam hubungan ini, tidak ada satu hal pun yang lebih sempurna dari pada saling tukar, di mana seseorang memberikan apa yang ia miliki

²¹ Abdul Rahman Ghazaly, dkk., *Op. Cit.*, h. 87-89.

untuk kemudian ia memperoleh sesuatu yang berguna dari orang lain sesuai dengan kebutuhannya masing-masing.

Profil *Squad Lunar Eclipses*

Squad berarti regu, pasukan, atau satuan, sedangkan *Lunar Eclipses* berarti gerhana bulan. *Squad Eclipses* adalah *squad game Mobile Legends: Bang Bang*, *squad* ini dibentuk pada tanggal 20 Juli 2010 yang dibuat oleh Irvan Marzuqi guna untuk mengikuti *tournament* lokal maupun *tournament online*. Pada *Mobile Legends: Bang Bang squad* maksimal terdiri dari 9 anggota, awal mula *Squad Eclipses* dibentuk belum ada anggotanya. Namun, seiring dengan berjalannya waktu banyak yang berminat masuk ke *Squad Lunar Eclipses*. Pada saat ini *Squad Lunar Eclipses* memiliki 7 anggota yang terpilih melalui *trial* atau uji coba. Anggota pemain yang terdapat di dalam *Squad Lunar Eclipses* yaitu:

- a. Irvan Marzuqi sebagai *leader* dengan *nickname* “Vann.”
- b. Firman Syafyudin sebagai *coach* dengan *nickname* “~.[87].~”.
- c. Muhammad Alzha dengan *nickname* “Hephaestus.”
- d. Aryandi Aditamaputra dengan *nickname* “Lawzz”.
- e. Andre Nur Faizin dengan *nickname* “SHUIDRAGON”.
- f. Anwar Anas dengan *nickname* “ANZ.”.
- g. Muhammad Haikal dengan *nickname* “K A E L Z.”.

Pada setiap 1 Minggu 2 kali *Squad Lunar Eclipses* selalu latihan dengan cara menawarkan *squad* lain untuk *sparing* melawannya, dengan cara *sparing* melawan banyak *squad*, *Lunar Eclipses* memiliki banyak pengalaman dari *strategy* lawan maupun *hero-hero* yang digunakan lawan. Dengan berbagai pengalaman *Squad Lunar Eclipses* yang baru terbentuk selama 2 tahun dan hanya memiliki 7 anggota pemain sudah memperoleh prestasi dari berbagai macam *tournament*.

1. Permainan *Game Mobile Legends*

Game Mobile Legends: Bang Bang adalah *game* MOBA 5vs5 yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton pada 24 September 2016. *Game* ini adalah *game* android dan IOS yang diakses dengan kouta internet. Untuk

memainkan *game* ini, pemain harus memiliki koneksi internet dan memiliki akun, jika tidak memiliki akun, maka pemain harus membuat akun terlebih dahulu melalui tutorial di *game Mobile Legends*.

Pada *Game Mobile Legends* ada *hero* dan *skin* yang tersedia yaitu *hero* dan *skin* yang dibeli, *hero* dan *skin* yang di gratiskan, *hero* yang dipinjamkan. Ada batasan waktu untuk *hero* dan *skin* yang digratiskan maupun dipinjamkan. *Hero* pada *Game Mobile Legends* saat ini berjumlah 111 dengan jumlah *skin* 572. *Hero* dan *skin* terdiri dari *tank*, *fighter*, *assassin*, *mage*, *marksman*, dan *support*. *Hero* pertama pada *game Mobile Legends* adalah *hero* Miya (*marksman*) dan *skin* langka yaitu *skin* Layla (*marksman*) *Blue Specter*, karena *skin* ini hanya dapat diperoleh kembali melalui *event* yang telah lewat. Namun, tidak hanya *hero* dan *skin* saja yang terdapat pada *game Mobile Legends* tapi ada *emblem*, *battle spell*, *build*, buku *item*, efek, quick chat, dan reposisi skill.

Terdapat tiga tema map yang dapat dipilih yaitu: *The Celestial Palace*, *Imperial Sanctuary*, dan *The Western Expanse*. Ke-tiga tema map disebut *Land of Down* yang merupakan tempat bertarungnya *hero Mobile Legends: Bang Bang*. Di dalam *Land of Down* terdapat *laning*, *creep*, *mythic*.

- a. Pada *Land of Down* terdapat tiga *laning*, yaitu *laning gold line*, *mid lane*, *roam*, *jungle*, *exp lane*.
- b. Pada *Land of Down* terdapat *creep*, yaitu *minions*, *crab*, *crammer*, *fiend*, *serpent*, *rockursa*, *lithowanderer*, *bush*, *scaled lizard*, *cyclone eye*, *cryoturtle*, dan *sanctuary lord*.
- c. Pada *Game Mobile Legends* terdapat *mythic*, yaitu *rank* tertinggi dalam *Mobile Legends*. Namun, sejak S14 (*season 14*) terjadi perubahan dalam *rank* yang mulanya menggunakan metode bintang, tapi sekarang berubah menjadi metode *point*. *Rank mythic* memiliki lima tingkatan, mulai dari *mythic V points 0* sampai *mythic I points 600*, setelah melewati *points 600* maka berubah nama menjadi *Mythical Glory*, *rank* ini paling tinggi tingkatannya dari *mythic*.

Tujuan *Game Mobile Legends* adalah menghancurkan *base* utama lawan. *Game* ini terdapat tiga *lane* yaitu *top lane*, *mid lane*, dan *bottom lane*, Masing-

masing *lane* dijaga oleh *turret* yang akan menyerang unit musuh secara otomatis. Pada *base* utama masing-masing tim akan mengeluarkan *minions* secara *otomatis*, *minions* tim akan saling bertemu di luar *turret*. Permainan ini akan berakhir jika *base* utama salah satu tim hancur atau salah satu tim *surrender* (mengakui kekalahannya).

2. Praktik Transaksi Jual Beli Akun *Mobile Legends*

Pada *Squad Lunar Eclipses* jual beli akun *game Mobile Legends* menggunakan media pemasaran, yang sering digunakan *Squad Lunar Eclipses* dalam kegiatan jualbeli *online* menggunakan media sosial seperti Facebook, Instagram, Telegram, Whatsapp dan *Online Shop*. Transaksi jual beli *online* hampir sama dengan jual beli di dunia nyata. Namun, ada sedikit perbedaan antara keduanya yaitu dalam jual beli *online* penjual dan pembeli seringkali tidak dapat bertemu, biasanya tidak berada dalam satu wilayah atau berbeda daerah. Oleh karena itu, penjual biasanya memposting, mempromosikan, atau menawarkan akun yang akan dijual melalui media *online*.

Akun *game Mobile Legends* yang diperjualbelikan berupa *email* dan *password* yang akan diserahkan kepada pembeli setelah pembeli melakukan transaksi pembayaran. Harga yang ditawarkan sangat bervariasi tergantung keinginan pembeli dalam memilih akun. Pada akun yang dijualbelikan tidak hanya dilihat dari *hero*, *skin*, maupun tinggi *rank* yang telah dicapai, melainkan juga dilihat dari seberapa aman akun tersebut. Semakin aman akun tersebut maka semakin sulit untuk di *hack back* (pengambilan alih data akun tanpa sepengetahuan pembeli).

Sudah banyak jual beli *online* akun *game Mobile Legends* yang menggunakan jasa rekber atau pulber atau pihak ke-tiga, karena jika jual beli *online* akun *Mobile Legends* secara privat rentannya penipuan. Jasa rekber disini sebagai pihak penengah untuk jaminan keamanan. Rekber atau pulber atau pihak ke-tiga adalah admin media sosial itu sendiri dan jika menggunakan jasa rekber akan dikenakan *fee* (biaya jasa). Nominal *fee* yang di dapat dari rekber adalah 10% dari harga akun, biasanya yang membayar nominal *fee* rekber adalah pembeli. Penggunaan jasa rekber adalah adanya kesepakatan antara penjual dan

pembeli, jika penjual dan pembeli sudah sepakat, maka salah satu dari penjual maupun pembeli memilih rekber terpercaya dan ternama (terkenal) oleh banyak orang serta mempunyai *testimoni*. Mekanisme jual beli akun *game online Mobile Legends: Bang Bang* yang umum terjadi:

- a. Penjual memposting, mempromosikan, menawarkan akun yang akan dijual melalui media *online* dengan mencantumkan foto *screenshot* serta mencantumkan keterangan akun yang akan dijual secara detail, memberikan kontak yang bisa dihubungi beserta harga yang ditawarkan.
- b. Setelah akun yang akan dijual diposting, dipromosikan, dan ditawarkan, maka penjual tinggal menunggu pembeli yang berminat untuk membeli akun tersebut.
- c. Penjual dan pembeli bernegosiasi melalui media sosial Facebook, Instagram, Telegram, Whatsapp, atau lainnya untuk kesepakatan harga, cara penyerahan akun, kelebihan dan kekurangan akun, kesepakatan menggunakan jasa rekber, atau yang lainnya antara penjual dan pembeli.
- d. Setelah terdapat kesepakatan antara penjual dan pembeli, salah satu menghubungi jasa rekber yang akan menjadi penengah jaminan keamanan.
- e. Jika jasa rekber telah dihubungi dan telah *me-respon*, maka akan dibuatkan grup untuk melakukan transaksi, penjual dan pembeli masuk ke dalam grup tersebut.
- f. Di grup tersebut rekber memberitahu nominal *fee*, keterangan akun, serta langkah-langkah transaksi jual beli akun.
- g. Setelah itu, pembeli mentransfer ke rekening rekber dengan sejumlah harga akun yang telah sepakati dan membayar jasa rekber.
- h. Lalu, jika sudah masuk ke dalam rekening rekber, penjual menyerahkan *email* dan *password* akun *Mobile Legends* yang sudah di bayar pembeli dengan melalui *chat personal*.
- i. Kemudian, pembeli *log in* ke dalam *game Mobile Legends: Bang Bang* untuk memeriksa akun tersebut apakah sesuai dengan keterangan yang dicantumkan dalam postingan penjual dan mengamankan akun tersebut dengan cara meng-*unbind* (melepaskan kaitan) semua akun penjual yang

terkait, setelah itu meng-*bind* (mengikat) kan semua akun pembeli yang ingin di kaitkan. Jika sudah pembeli mengkonfirmasi ke penjual bahwa akun telah di amankan.

- j. Penjual dan pembeli menghubungi rekber melalui grup yang telah dibuat bahwa akun telah diterima dengan baik dan telah di amankan oleh pembeli.
- k. Jika semua kesepakatan sudah disepakati dan tidak ada lagi keraguan maupun masalah, maka rekber mencairkan dana dengan mentransfer kepada penjual dengan harga yang dicantumkan dan untuk biaya jasa rekber (*fee*) tidak di transfer kepada penjual karena biaya tersebut masuk ke dalam rekening rekber sesuai kesepakatan.
- l. Setelah proses transaksi telah dilakukan maka diantara penjual, pembeli, dan rekber ingin keluar dari grup diperbolehkan karena transaksi jual beli telah dilakukan dan akun yang di beli sudah diamankan oleh pembeli.

Proses transaksi seperti ini termasuk jual beli *As-Salam* yang artinya dibolehkan adanya pihak ke-tiga seperti saksi atau wakil yang sangat dianjurkan dalam setiap transaksi yang tidak dilakukan secara tunai untuk menghindari hal yang tidak diinginkan, pada transaksi jual beli akun *game online Mobile Legends: Bang Bang* rekber sebagai saksi adanya jual beli akun. Akad salam ini yang pada akad tersebut jual belinya dengan sistem pembayaran di depan sementara barang diserahkan diwaktu kemudian dan penjual telah memberikan keterangan detail tentang spesifikasi barang. Pada pelaksanaan transaksi jual beli akun *game online Mobile Legends: Bang Bang* sudah terpenuhi yaitu:

- a. Adanya barang yang dijual yaitu akun *game online Mobile Legends: Bang Bang*.
- b. Spesifikasi barang yaitu penjual mencantumkan keterangan tentang kondisi akun tersebut secara detail.
- c. Tempat dan waktu harus jelas yaitu jual beli akun *game online Mobile Legends* penyerahan akun dari penjual kepada pembeli diserahkan setelah pihak pembeli membayar akun yang telah disepakati, karena akun

merupakan barang digital dan hanya berupa *email* dan *password* maka pada penyerahannya hanya melalui *chat personal*.

- d. Objek dapat dijelaskan sifat objek jual beli, jenis objek, kadar atau ukuran objek, dan kualitasnya. Akun *game online Mobile Legends* yang dijual juga dapat disebutkan sifat objek, jenis objek, kadar atau ukuran objek, dan kualitas akun seperti ketika penjual memposting akunnya, pihak penjual juga memberikan keterangan secara detail tentang akun yang dijual seperti keadaan *skin*, *statistik*, *level hero*, *emblem*, tinggi *rank*, dan harga akun yang dijual.

KESIMPULAN

Game Mobile Legends: Bang Bang adalah *game* MOBA 5vs5 yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton pada 24 September 2016. *Game* ini adalah *game* android dan IOS yang diakses dengan kouta internet. Untuk memainkan *game* ini, pemain harus memiliki koneksi internet dan memiliki akun, jika tidak memiliki akun, maka pemain harus membuat akun terlebih dahulu melalui tutorial di *game Mobile Legends*.

Proses transaksi seperti ini termasuk jual beli *As-Salam* yang artinya dibolehkan adanya pihak ke-tiga seperti saksi atau wakil yang sangat dianjurkan dalam setiap transaksi yang tidak dilakukan secara tunai untuk menghindari hal yang tidak diinginkan, pada transaksi jual beli akun *game online Mobile Legends: Bang Bang* rekber sebagai saksi adanya jual beli akun. Akad salam ini yang pada akad tersebut jual belinya dengan sistem pembayaran di depan sementara barang diserahkan diwaktu kemudian dan penjual telah memberikan keterangan detail tentang spesifikasi barang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurohman, Dede, dkk. (2020). Tinjauan Fiqih Muamalah Terhadap Jual Beli Online. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Islam*. Vol. 1 No. 2.
- Arikunto, Suharsimi. (1995). *Dasar-dasar Research*". Bandung: Tarsoto.
- Bungin, Burhan. (2003). *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Djuwaini, Dimyauddin. (2010). *Pengantar Fiqh Muamalah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ghazaly, Abdul Rahman, dkk. (2010). *Fiqh Muamalat*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Moleong, Lexy. J. (1991). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mubarak, Jaih dan Hasanudin. (2018). *Fikih Mu'amalah Maliyyah*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Nugrahani, Farida. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Solo: Cakra Books.
- Rasjid, Sulaiman. (2013). *Fiqh Islam*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Subagyo, Joko. (1991). *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syafe'i, Rachmat. (2001). *Fiqh Muamalah*. Bandung: Pustaka Setia.
- <http://m.Akhatam.com/inilah-5-game-online-pertama-yang-hadir-diindonesia/> diakses pada 29 November 2021.
- <https://duahp.com/fungsi-skin-mobile-legend-dan-cara-mendapatkannya-gratis/> diakses pada 23 November 2021.
- <https://duniagames.co.id/> diakses pada 23 November 2021.
- https://gosugamers.net/dota2/History_of_DotA diakses pada 29 November 2021.
- <https://katadata.co.id/safrezi/digital/61571f8cc46f2/game-nomor-1-di-indonesia-dengan-pengunduh-terbanyak-di-playstore> diakses pada 29 November 2021.
- <https://muhfarhanblog.wordpress.com/2017/05/02/perkembangan-gameonline-di-indonesia-dari-masa-ke-masa/> diakses pada 29 November 2021.