

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Secara umum, pola transaksi jual beli saat ini sudah cukup berbeda dibandingkan dengan masa lalu, yang umumnya dilakukan secara langsung melalui pertemuan antara penjual dan pembeli. Perubahan ini tidak terjadi secara tiba-tiba, melainkan seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat dan memengaruhi cara masyarakat bertransaksi. Kehadiran teknologi memberikan berbagai kemudahan, sehingga masyarakat memiliki lebih banyak pilihan dalam melakukan jual beli. Salah satu perubahan yang paling terlihat adalah munculnya sistem jual beli secara online. Saat ini, jual beli online bahkan telah menjadi kebiasaan di tengah masyarakat, karena seseorang tidak lagi harus datang langsung ke toko, melainkan cukup melihat gambar atau foto produk yang ditawarkan melalui *platform* seperti *Shopee*, *Facebook*, *WhatsApp*, dan media lainnya untuk kemudian melakukan transaksi.¹ Tentu saja, kondisi ini mengakibatkan karakter transaksi jual beli atau perdagang saat ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu: transaksi yang bersifat langsung (*offline*) dan transaksi yang tidak bersifat langsung (*online*).

Sebagaimana agama Islam tidak melarang hubungan antar manusia selama urusan tersebut tidak bertentangan dengan hukum Islam. Salah satu contoh dalam

¹ Wahibatul Maghfuroh, "Jual Beli Secara Online Dalam Tinjauan Hukum Islam," *Jurnal Ilmiah Ahwal Syakhshiyah (JAS)*. Vol. 2, no. 1 (June 30, 2020): h. 34.

hubungan ini adalah kegiatan ekonomi yaitu jual beli yang memang dibutuhkan oleh manusia. Allah Swt berfirman dalam surah An-Nisa ayat 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 ﴿٢٩﴾

“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.”²

Berdasarkan pemahaman pada ayat di atas menjelaskan bahwa transaksi jual beli harus berdasarkan suka sama suka, tidak ada unsur keterpaksaan, penipuan, dan pemalsuan yang berdampak merugikan antara pihak yang berakad baik penjual ataupun pembeli dengan kerugian materil maupun non materil.

Walaupun agama Islam telah mempromosikan praktek jual beli yang baik, kenyataannya di masyarakat masih sering kali terjadi khususnya dikalangan remaja, transaksi yang dapat memicu perselisihan. Terkadang, pembeli merasa menyesal setelah melakukan pembelian karena berbagai alasan, sehingga ia berkeinginan untuk membatalkannya. Jika penjual tidak memberikan respon, hal ini bisa meningkatkan perasaan penyesalan yang lebih dalam dan berujung pada kebencian.

Saat ini perkembangan teknologi dan internet di Indonesia mengalami peningkatan yang sangat pesat. Kemajuan tersebut memudahkan masyarakat dalam memperoleh informasi, berkomunikasi, serta melakukan berbagai aktivitas ekonomi secara digital. Salah satu dampak perkembangan teknologi tersebut adalah munculnya transaksi jual beli secara *online*, termasuk dalam dunia *game online*.

² “Qur’an Kemenag,” accessed May 2, 2025, <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/4?from=29&to=176>.

Melalui media sosial maupun platform digital lainnya, masyarakat dapat melakukan transaksi akun, item, dan mata uang virtual dengan lebih mudah dan cepat. Perkembangan transaksi digital dalam *game online* menunjukkan bahwa teknologi tidak hanya digunakan sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi bagian dari aktivitas ekonomi masyarakat modern.³

Di Indonesia, perkembangan *game online* dalam beberapa tahun terakhir terlihat semakin pesat. Hampir semua kalangan, mulai dari remaja hingga orang dewasa, sudah cukup akrab dengan permainan berbasis online. Fenomena ini juga didukung oleh data yang dikutip dari Indonesia *Esports Premier League* (IESPL) tahun 2019 yang menyebutkan bahwa Indonesia berada pada peringkat ke-12 pasar *gamer* dunia, dengan jumlah pemain aktif mencapai 62,1 juta orang. Jumlah tersebut menunjukkan bahwa minat masyarakat terhadap *game online* memang sangat besar dan terus mengalami peningkatan dari waktu ke waktu.

Selain itu, data dari APJII juga memperlihatkan bahwa penggunaan internet untuk bermain *game online* mencapai 57,13%. Angka ini menandakan bahwa *game online* bukan lagi sekadar hiburan sampingan, melainkan sudah menjadi bagian dari aktivitas masyarakat dalam menggunakan internet. Banyak orang memainkan *game online* dengan tujuan yang berbeda-beda. Ada yang menjadikannya sebagai sarana hiburan untuk mengisi waktu luang, ada pula yang memanfaatkannya sebagai ajang

³ Viky Bayu Setyo Aji, "TINJAUAN MEKANISME PENGENAAN PAJAK PERTAMBAHAN NILAI ATAS TRANSAKSI DIGITAL GAME ONLINE," *JURNAL ACITYA ARDANA* 2, no. 1 (2022): 63, <https://doi.org/10.31092/jaa.v2i1.1643>.

kompetisi, bahkan hingga peluang memperoleh penghasilan melalui turnamen atau aktivitas digital lainnya.⁴

Saat ini terdapat berbagai jenis *game online* yang populer dan dimainkan oleh masyarakat Indonesia. Beberapa di antaranya seperti *Genshin Impact*, *PUBG Mobile*, *Dota 2*, *Valorant*, dan *Mobile Legends: Bang Bang*. Keberadaan berbagai *game* tersebut semakin memperlihatkan bahwa *game online* telah menjadi salah satu bentuk perkembangan teknologi digital yang memiliki pengaruh cukup besar dalam kehidupan masyarakat saat ini.

Mobile Legends: Bang Bang merupakan salah satu *game* bergenre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) dengan sistem permainan 5 vs 5 yang dikembangkan serta diterbitkan oleh Moonton pada tanggal 24 September 2016. *Game* ini dapat dimainkan melalui perangkat Android maupun iOS sehingga mudah diakses oleh banyak pengguna *smartphone*. Dalam memainkan *game* tersebut, pemain harus terhubung dengan jaringan internet karena seluruh sistem permainan berjalan secara *online*. Oleh sebab itu, penggunaan kuota internet atau koneksi *Wi-Fi* menjadi hal yang penting agar permainan dapat berjalan dengan lancar. Selain koneksi internet, pemain juga diwajibkan memiliki akun untuk dapat masuk ke dalam permainan. Apabila belum memiliki akun, pemain harus melakukan pendaftaran terlebih dahulu dengan mengikuti langkah-langkah atau tutorial yang

⁴ Dean Marcella and Hasan Sazali, “fenomena trash-talking antar pemain game online mobile legends: bang bang (studi kasus mahasiswa ilmu komunikasi uin sumatera utara),” *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika Dan Komunikasi*. Vol. 4, no. 3 (September 10, 2023): h. 1139.

telah disediakan di dalam *game*. Setelah akun berhasil dibuat, barulah pemain dapat mengakses dan memainkan *game* tersebut.⁵

Pada awal kemunculannya, *game online* lebih sering dipandang sebagai sarana hiburan untuk mengisi waktu luang. Banyak orang memainkan *game* hanya untuk melepas penat setelah beraktivitas ataupun sekadar menghilangkan rasa bosan. Bagi sebagian *gamers*, bermain *game* juga dianggap mampu membantu mengurangi stres karena dapat memberikan rasa santai dan hiburan tersendiri. Namun, seiring berkembangnya teknologi dan semakin banyaknya pengguna *game online*, muncul perubahan dalam cara masyarakat memandang aktivitas tersebut. Saat ini, *game online* tidak hanya dimainkan untuk hiburan semata, tetapi juga dimanfaatkan sebagai peluang untuk memperoleh keuntungan. Bahkan, tidak sedikit *gamers* maupun pelaku usaha yang melakukan aktivitas jual beli akun, item, ataupun kebutuhan *game* lainnya demi mendapatkan penghasilan.

Berdasarkan hasil observasi penulis terhadap komunitas pemain *Mobile Legends* di Kota Banjarmasin, praktik jual beli akun *game* dilakukan dengan memanfaatkan media sosial sebagai sarana pemasaran. Biasanya penjual menawarkan akun miliknya dengan cara mengunggah informasi akun disertai nomor telepon agar calon pembeli dapat menghubungi secara langsung apabila tertarik dengan akun yang ditawarkan. Dalam praktiknya, transaksi tidak selalu dilakukan dengan pertemuan tatap muka. Penjual dan pembeli cukup melakukan

⁵ Makhrur Adam Maulana, "Tinjauan Fiqih Muamalah Tentang Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends (Studi Kasus Squad Lunar Eclipses)," *AS-Syar'e. Jurnal Syari'ah Dan Hukum*. Vol. 1, no. 1 (2022):h. 60–61, 1.

komunikasi melalui media sosial untuk melakukan proses tawar-menawar sekaligus menjelaskan spesifikasi akun *game* yang diperjualbelikan.

Harga akun yang dijual juga cukup beragam. Ada yang dihargai sekitar dua ratus ribu rupiah, namun ada pula yang mencapai satu juta rupiah. Perbedaan harga tersebut umumnya dipengaruhi oleh kualitas akun *game online* yang dimiliki. Setelah terjadi kesepakatan mengenai harga, pembeli kemudian menyerahkan uang kepada penjual, sedangkan penjual memberikan akses akun kepada pembeli sebagai bentuk penyelesaian transaksi.

Dalam jual beli akun *game*, penilaian terhadap akun tidak hanya dilihat dari tingginya rank yang berhasil dicapai pemain. Faktor lain seperti jumlah *hero* dan *skin* yang dimiliki juga menjadi pertimbangan penting dalam menentukan nilai jual akun tersebut. *Skin* dalam *game Mobile Legends* merupakan tampilan tambahan yang digunakan untuk mengubah visual *hero* agar terlihat lebih menarik. Selain memberikan perubahan tampilan, *skin* juga dianggap dapat menambah nilai akun karena beberapa *skin* tertentu cukup sulit diperoleh. Oleh sebab itu, semakin banyak *hero* dan *skin* yang dimiliki, biasanya harga jual akun juga akan semakin tinggi.⁶

Pada praktik jual beli akun *game online* ini terdapat adanya risiko yang mengakibatkan kerugian para pihak penjual dan pihak pembeli karena terdapat tindakan yang kurang baik. Dimana pembeli akun sudah memberikan uang namun penjual menipu dengan adanya manipulasi data. Unsur kecurangan yang dimaksud di dalamnya. *Pertama*, akun yang telah di jual tidak sama pada perjanjian yang

⁶ SKOR.ID, "Game Corner: Fungsi Skin dalam Permainan *Mobile Legends*," www.skor.id, accessed May 6, 2025, <https://skor.id/post/null>.

dicantumkan pada keterangan. *Kedua*, akun yang telah diterima oleh pembeli mungkin dapat diretas kembali oleh penjual jika pembeli masih kurang paham dalam aktivitas ini. Jika ada salah satu pihak yang dirugikan dan tidak berjalan sebagaimana mestinya tidak sesuai dengan ketentuan tersebut menurut hukum Islam oleh karena itu dalam transaksi jual beli akun *game online* perlu kehati-hatian.

Objek yang diperjualbelikan dalam transaksi akun *game online* pada umumnya berupa akun permainan beserta item virtual yang terdapat di dalamnya. Akun tersebut biasanya berisi identitas permainan seperti ID dan password yang nantinya diserahkan kepada pembeli setelah transaksi selesai dilakukan. Tidak hanya akun, nilai jual juga sering dipengaruhi oleh item, level, skin, maupun rank yang dimiliki akun tersebut. Dalam ketentuan jual beli, suatu barang yang diperjualbelikan pada dasarnya harus memiliki manfaat yang dapat digunakan oleh pembelinya. Akan tetapi, pada praktik yang terjadi sekarang, khususnya di kalangan remaja di Kota Banjarmasin dan mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin, transaksi jual beli akun *game online* masih cukup sering dilakukan meskipun objek yang dibeli lebih banyak digunakan sebagai sarana hiburan semata. Sebagian dari mereka membeli akun hanya untuk kepuasan bermain atau mengikuti tren tanpa terlalu mempertimbangkan manfaat yang diperoleh dari objek tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penelitian awal penulis di lapangan, pada saat ini, sekarang penerapan prinsip kehati-hatian pada jual beli akun *game online* terkadang seringkali diabaikan. Hal ini dapat dilihat dari pengalaman seorang mahasiswa yang ada pada Fakultas Syariah UIN Antasari Banjarmasin salah satunya ialah Riswan

Hadi⁷ mahasiswa yang merupakan mahasiswa aktif di program studi Hukum Ekonomi Syariah angkatan 2022. Berdasarkan hasil wawancara yang diajukan oleh penulis, diketahui bahwa Riswan selalu memperhatikan deskripsi terlebih dahulu ketika ingin melakukan pembelian yang ada pada akun sosial media ini, agar akun *game mobile legends* yang diterima sesuai dengan harapannya dan sebanding dengan harga yang dibayarkan. Namun, dalam praktiknya, Riswan pernah mengalami situasi dimana akun *game mobile legends* tersebut tidak sesuai dengan deskripsi, sehingga ia merasa kecewa dan ingin mengembalikannya. Keinginan Riswan untuk mengembalikan akun *game* tersebut ini, jika kita perhatikan, adalah merupakan implementasi kehati-hatian dalam jual beli, yang seharusnya terpenuhi, namun, setelah penulis bertanya lebih lanjut, ternyata terdapat permasalahan dalam proses pengembalian, yaitu berupa status akun *game* yang dikembalikan sudah diterima oleh penjual, namun saldo atau dana belum kembali, sehingga sipembeli tidak mendapatkan apa-apa dari transaksi jual beli ini, melainkan hanya mengalami kerugian.

Berdasarkan permasalahan yang telah penulis paparkan di atas, perlunya penelitian lebih lanjut mengenai transaksi jual beli ini dengan menekankan pada pelaksanaan prinsip kehati-hatian apakah sesuai dengan ketentuan Hukum Ekonomi Syariah dan Hukum Positif, Oleh karena itu penulis tertarik untuk menuangkannya ke dalam sebuah karya tulis ilmiah yang berjudul “**Implementasi**

⁷ Riswan Hadi, mahasiswa Fakultas Syariah Jurusan Hukum Ekonomi Syariah, wawancara pribadi, 2 Mei 2025.

Kehati-hatian Dalam Jual Beli Akun *Game Online Mobile Legends: Bang Bang* (Studi Kasus Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, penulis kemudian merumuskan beberapa pokok permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini. Rumusan masalah ini dibuat agar penelitian memiliki arah yang lebih jelas dan terfokus, terutama berkaitan dengan penerapan prinsip kehati-hatian dalam praktik jual beli akun *game online* di kalangan mahasiswa. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi kehati-hatian terhadap jual beli akun *game online mobile legends: Bang Bang* di kalangan mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin ?
2. Bagaimana persepsi mahasiswa terhadap penerapan prinsip kehati-hatian dalam jual beli akun *game online mobile legends: Bang Bang* di kalangan mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun sebelumnya, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai praktik jual beli akun *game online* di kalangan mahasiswa, khususnya yang berkaitan dengan penerapan prinsip kehati-hatian dalam transaksi tersebut. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memahami bagaimana pandangan mahasiswa terhadap pentingnya kehati-hatian dalam melakukan jual beli akun *game online*. Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui implementasi kehati-hatian terhadap jual beli akun *game online mobile legends: bang bang* di kalangan mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin
2. Untuk mengetahui dan memahami persepsi mahasiswa terhadap penerapan prinsip kehati-hatian dalam jual beli akun *game online mobile legends: Bang Bang* di kalangan mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin

D. Signifikansi Penelitian

Signifikansi penelitian menjelaskan mengenai manfaat yang diharapkan dari penelitian yang dilakukan. Manfaat tersebut tidak hanya ditinjau dari sisi akademik atau teoritis, tetapi juga dari sisi praktis yang dapat dirasakan secara langsung oleh masyarakat maupun pihak-pihak yang berkaitan dengan objek penelitian. Adapun manfaat penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Secara Teoritis, penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya wawasan ilmu pengetahuan khususnya di bidang hukum islam terutama fikih muamalah. Penelitian ini juga menambah *Khazanah* referensi dilingkungan UIN Antasari Banjarmasin secara umum, serta perpustakaan Fakultas Syariah secara khusus, dan dapat menjadi sumber informasi awal bagi peneliti lain yang ingin mengkaji topik serupa dari persepsi atau pendekatan yang berbeda.
2. Manfaat Praktis, yaitu untuk memberikan kontribusi di luar ranah akademik atau bagi Masyarakat umum yang terlibat dalam praktik tersebut. Dalam penelitian ini, manfaat praktiknya adalah sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi pihak-pihak yang ingin melakukan *transaksi jual beli* dalam

game online mobile legends: bang bang, sehingga mereka dalam memahami hukum yang terkait dengan praktik tersebut.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya kekeliruan maupun perbedaan penafsiran dalam memahami istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, maka penulis memberikan beberapa definisi operasional yang berkaitan dengan fokus penelitian. Penjelasan ini dimaksudkan agar pembahasan dalam penelitian menjadi lebih jelas dan terarah. Adapun definisi operasional tersebut adalah sebagai berikut:

1. Implementasi menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) yaitu pelaksanaan/penerapan.⁸ Sedangkan dimaksud oleh peneliti adalah suatu tindakan atau pelaksanaan rencana yang telah disusun cermat dan rinci (matang).
2. Kehati-hatian yang dimaksud oleh peneliti disini mengacu pada tindakan pencegahan dan kewaspadaan yang tinggi saat melaksanakan jual beli akun *game online*.
3. Jual beli akun *game online* yang dimaksud dalam penelitian ini ialah transaksi jual beli akun *game online* berupa item yang terdapat dalam *game Mobile Legends* dan transaksi jual beli disini akan lebih mengarah pada gambaran umum mengenai mekanisme dari jual beli tersebut.
4. *Mobile Legends: Bang Bang* adalah *game* bergenre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang dimainkan secara *online* dan dirancang khusus

⁸ (badan pengembangan bahasa dan perbuatan, kemendikbud RI), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.

untuk perangkat ponsel. Dalam permainan ini, dua tim akan saling berhadapan dengan tujuan utama menghancurkan base atau markas lawan, sekaligus mempertahankan markas milik tim sendiri agar tidak dihancurkan oleh musuh. Permainan berlangsung pada sebuah map yang terbagi menjadi tiga jalur utama, yaitu *top lane*, *middle lane*, dan *bottom lane*. Ketiga jalur tersebut menjadi penghubung antar markas serta tempat berlangsungnya pertarungan antara kedua tim. Di sepanjang jalur juga terdapat turret atau menara pertahanan yang harus dihancurkan secara bertahap sebelum pemain dapat mencapai base lawan setiap tim terdiri dari lima pemain dan masing-masing pemain mengendalikan satu *hero* atau karakter dengan kemampuan yang berbeda-beda. *Hero* tersebut dimainkan melalui perangkat milik pemain sendiri dan memiliki peran tertentu dalam tim, seperti menyerang, bertahan, maupun membantu rekan satu tim. Selain hero yang dikendalikan pemain, terdapat juga karakter yang dikendalikan oleh sistem permainan yang disebut minion. Minion akan keluar secara otomatis dari markas utama dan berjalan menuju tiga jalur permainan untuk membantu menyerang musuh, menghancurkan *turret*, serta mendukung tim dalam mencapai kemenangan.⁹

F. Kajian Pustaka

Penelitian terdahulu digunakan oleh peneliti sebagai bahan perbandingan sekaligus untuk melihat sejauh mana penelitian mengenai topik yang serupa telah

⁹ Enceng Iip Syaripudin and Muhammad Auliaulhikmah, "Tinjauan Hukum Islam Pada Jual Beli Akun *Game Online Mobile Legends* Di Kabupaten Garut," *Jurnal Hukum Ekonomi Syariah* 1, no. 1 (2022): 162, <https://doi.org/10.37968/jhesy.v1i1.162>.

dilakukan sebelumnya. Dengan adanya kajian terdahulu, peneliti dapat mengetahui posisi penelitian yang dilakukan, sehingga dapat dipastikan bahwa penelitian ini memiliki perbedaan dan unsur kebaruan dibandingkan penelitian sebelumnya. Selain itu, penelitian terdahulu juga menjadi sumber referensi dan inspirasi dalam mengembangkan penelitian yang akan dilakukan. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang dijadikan acuan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Ahmad Rizsky pada tahun 2023 dari Program Studi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah), UIN Antasari Banjarmasin, dengan judul "*Pendapat Ulama MUI Kota Banjarmasin Terhadap Jual Beli Virtual Property Pada Permainan Online Growtopia*". Penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian lapangan (*field research*) dengan pendekatan kualitatif. Dalam pelaksanaannya, peneliti melakukan wawancara secara langsung kepada ulama Majelis Ulama Indonesia Kota Banjarmasin, khususnya yang berada pada bidang fatwa, komisi fatwa, dan komisi pemberdayaan ekonomi umat, untuk mengetahui pandangan mereka mengenai praktik jual beli *virtual property* dalam permainan *online Growtopia*. Penelitian tersebut dilatarbelakangi oleh semakin maraknya praktik jual beli *virtual property* pada permainan *online*. *Virtual property* yang diperjualbelikan dianggap menimbulkan persoalan karena objek transaksi tersebut tidak memiliki bentuk fisik secara nyata, melainkan hanya berupa barang virtual di dalam permainan. Hal inilah yang kemudian menimbulkan perdebatan di kalangan masyarakat, terutama terkait

kejelasan objek yang diperjualbelikan dalam perspektif hukum.¹⁰ Adapun perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis lakukan terletak pada fokus pembahasannya. Penelitian Ahmad Rizsky lebih menitikberatkan pada pendapat ulama mengenai hukum jual beli virtual *property* dalam permainan *online Growtopia*. Sementara itu, penelitian penulis lebih berfokus pada implementasi prinsip kehati-hatian dalam praktik jual beli akun *game online Mobile Legends: Bang Bang*, khususnya di kalangan mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.

2. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Irgianoor Muhammad pada tahun 2024 dari Program Studi Perbankan Syariah, UIN Antasari Banjarmasin, berjudul “*Analisis Transaksi Jual Beli Top Up Diamond Game Online Mobile Legends Menurut Perspektif Ekonomi Islam (Studi Pada Komunitas Mobile Legends di Banjarmasin)*”. Penelitian tersebut merupakan penelitian lapangan (*field research*) dengan menggunakan metode kuantitatif. Dalam proses pengumpulan data, peneliti melakukan wawancara kepada beberapa informan, di antaranya pihak Maulana Ponsel serta informan lain yang diwawancarai secara online melalui media sosial seperti *Instagram* dan *WhatsApp*. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh semakin meningkatnya minat masyarakat terhadap *game online*. Tidak hanya dimainkan sebagai hiburan, *game online* juga mulai dimanfaatkan sebagai peluang bisnis, salah satunya melalui transaksi *top up diamond* pada *game Mobile Legends: Bang*

¹⁰ Ahmad Rizsky, “Pendapat Ulama MUI Kota Banjarmasin Terhadap Jual Beli Virtual Property Pada Permainan *Online Growtopia*,” unpublished manuscript, Banjarmasin, 2023. 2023

Bang. Oleh karena itu, penelitian tersebut mencoba menganalisis bagaimana praktik jual beli *top up diamond* jika ditinjau dari perspektif ekonomi Islam.¹¹ Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan penulis terletak pada fokus kajiannya. Penelitian Irgianoor Muhammad lebih membahas mengenai transaksi jual beli *top up diamond Mobile Legends* serta kesesuaiannya dengan perspektif ekonomi Islam. Sementara itu, penelitian yang penulis lakukan lebih menitikberatkan pada implementasi prinsip kehati-hatian dalam praktik jual beli akun *game online Mobile Legends: Bang Bang*, khususnya di kalangan mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.

3. Penelitian berupa artikel jurnal yang ditulis oleh Misno pada tahun 2021 berjudul “*Virtual Property Pada Game Online Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah*”. Artikel tersebut dimuat dalam *Al Maal: Journal of Islamic Economics and Banking*. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa *virtual property* dalam perspektif Hukum Ekonomi Syariah dapat dianggap sebagai harta yang memiliki nilai, terutama bagi komunitas tertentu yang menggunakannya. Oleh sebab itu, kepemilikan terhadap *virtual property* dipandang sah dan diperbolehkan.¹² Penelitian tersebut juga menjelaskan bahwa meskipun *virtual property* tidak memiliki bentuk fisik secara nyata, keberadaannya tetap dapat diakui berdasarkan teori ‘*urf* dalam

¹¹ Irgianoor Muhammad, “Analisis Transaksi Jual Beli Top Up *Diamond Game Online Mobile Legends* Menurut Perspektif Ekonomi Islam (Studi Pada Komunitas *Mobile Legends* Di Banjarmasin).” (Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, 2024).

¹² Misno, “Virtual Property Pada Game Online Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah.” *Al-Maal : Journal of Islamic Economics and Banking*, vol. 3, No 1, Tahun 2021

Islam. Artinya, sesuatu yang telah diyakini, diterima, dan dianggap memiliki nilai oleh masyarakat dapat dijadikan objek dalam transaksi jual beli. Dengan demikian, jual beli *virtual property* dalam *game online* dipandang sah secara syara' karena telah memenuhi rukun dan syarat jual beli. Selain itu, objek yang diperjualbelikan juga tidak termasuk barang yang haram maupun najis. Berdasarkan penjelasan tersebut, *virtual property* dalam *game online* dipahami sebagai bagian dari harta dalam bentuk manfaat. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan penulis, yaitu sama-sama membahas objek transaksi yang bersifat virtual dan tidak memiliki bentuk fisik secara langsung. Selain itu, objek yang diperjualbelikan juga sama-sama berasal dari *game online*. Namun demikian, terdapat perbedaan dalam fokus kajiannya. Penelitian yang ditulis oleh Misno lebih menitikberatkan pada kajian literatur mengenai *virtual property* dalam perspektif Hukum Ekonomi Syariah. Sementara itu, penelitian penulis lebih fokus pada implementasi prinsip kehati-hatian dalam praktik jual beli akun *game online Mobile Legends: Bang Bang* dengan studi kasus pada mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.

4. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Moh. Irfan Syaifudin pada tahun 2020 dari Program Studi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah), Institut Agama Islam Negeri Surakarta, berjudul "*Tinjauan Hukum Islam Dalam Jual Beli Diamond Game Online Mobile Legends Melalui Aplikasi Shopee*". Penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian lapangan (*field research*) dengan memanfaatkan data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh

melalui wawancara, observasi, serta dokumentasi yang dilakukan kepada pihak penjual dan pembeli, khususnya para pemain *game online Mobile Legends: Bang Bang*. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan Al-Qur'an. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar pembeli dalam transaksi tersebut masih berada di bawah umur atau belum baligh. Dalam perspektif Hukum Islam, kondisi tersebut dinilai belum memenuhi syarat untuk melakukan akad jual beli secara mandiri, kecuali terdapat pengawasan atau izin dari orang dewasa. Selain itu, penelitian tersebut juga menemukan adanya permasalahan pada objek transaksi yang diperjualbelikan. Jual beli diamond dianggap tidak sah karena terdapat pembatasan waktu dalam penggunaannya, sehingga hak kepemilikan pembeli terhadap barang tersebut tidak bersifat sepenuhnya.¹³ Penelitian ini memiliki keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan penulis karena sama-sama membahas transaksi yang berkaitan dengan *game online Mobile Legends*. Akan tetapi, fokus kajian keduanya berbeda. Penelitian Moh. Irfan Syaifudin lebih menyoroti tinjauan Hukum Islam terhadap jual beli diamond Mobile Legends, khususnya berkaitan dengan syarat pelaku transaksi dan objek jual beli. Sedangkan penelitian penulis lebih memusatkan pembahasan pada implementasi prinsip kehati-hatian dalam praktik jual beli akun *game online Mobile Legends: Bang Bang* di kalangan mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.

¹³ Moh Irfan Syaripudin and Nurul Huda, "Tinjauan Hukum Islam Dalam Jual Beli *Diamond Game Online Mobile Legends* Melalui Aplikasi *Shopee*" (IAIN Surakarta, 2020), 35.

5. Penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Kebumen pada tahun 2022 berjudul “*Tinjauan Fiqih Muamalah Tentang Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends (Studi Kasus Squad Lunar Eclipses)*”. Penelitian tersebut ditulis oleh Makhrur Adam Maulana, Efa Nur Hamadah, Firdos Ade Pratama, dan Yusya Auliya.¹⁴ Hasil penelitian menunjukkan bahwa praktik jual beli akun *game online Mobile Legends* dapat dikategorikan sebagai jual beli *as-salam*. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa transaksi semacam ini diperbolehkan selama memenuhi syarat-syarat tertentu, salah satunya adanya pihak ketiga seperti saksi atau wakil dalam proses transaksi. Kehadiran pihak ketiga dianggap penting karena dapat membantu meminimalisir terjadinya hal-hal yang tidak diinginkan, misalnya penipuan atau wanprestasi antara penjual dan pembeli. Penelitian tersebut memiliki beberapa persamaan dengan penelitian yang dilakukan penulis. Persamaannya terletak pada objek yang diperjualbelikan, yaitu sama-sama berupa akun *game online* yang tidak memiliki bentuk fisik secara nyata atau bersifat virtual. Selain itu, proses transaksi juga dilakukan secara online melalui media tertentu tanpa harus bertemu secara langsung. Meskipun demikian, terdapat perbedaan fokus antara penelitian tersebut dengan penelitian penulis. Penelitian yang ditulis oleh Makhrur Adam Maulana dan rekan-rekannya lebih menitikberatkan pada tinjauan fikih muamalah terhadap praktik jual beli akun *game online Mobile Legends*:

¹⁴ Makhrur Adam Maulana et al., “Tinjauan Fiqih Muamalah tentang Jual Beli Akun *Game Online Mobile Legends* (Studi Kasus Squad Lunar Eclipses),” *AS-Syar’ e. jurnal Syari’ah dan Hukum* 1, no. 1 (2022): 51–66, <https://doi.org/10.33507/as.v1i1.422>. *Jurnal As Syar’ e Jurnal Syari’ah & Hukum*, Vol 1, No 1, Tahun 2022.

Bang Bang. Sedangkan penelitian yang dilakukan penulis lebih berfokus pada implementasi prinsip kehati-hatian dalam praktik jual beli akun *game online Mobile Legends: Bang Bang* dengan studi kasus pada mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.

G. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembahasan dalam penelitian ini agar lebih terarah dan sistematis, penulis menyusun sistematika penulisan ke dalam lima bab yang saling berkaitan satu sama lain. Penyusunan sistematika ini dimaksudkan agar pembaca dapat memahami isi penelitian secara lebih runtut, mulai dari pembahasan awal hingga bagian penutup. Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, pada bagian ini penulis membahas mengenai latar belakang masalah yang menjadi dasar dilakukannya penelitian. Dari latar belakang tersebut kemudian dirumuskan pokok permasalahan dalam bentuk rumusan masalah. Selanjutnya penulis juga menjelaskan tujuan penelitian serta manfaat atau signifikansi penelitian yang diharapkan dapat memberikan kontribusi, baik secara teoritis maupun praktis. Selain itu, dalam bab ini juga dijelaskan definisi operasional untuk memperjelas istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian agar tidak menimbulkan kesalahpahaman. Kemudian disertakan pula kajian pustaka dan sistematika penulisan sebagai gambaran umum mengenai susunan penelitian.

Bab II Landasan Teori, bab ini berisi teori-teori yang berkaitan dan mendukung penelitian mengenai implementasi prinsip kehati-hatian dalam jual beli akun *game online Mobile Legends: Bang Bang* di kalangan mahasiswa UIN

Antasari Banjarmasin. Pembahasan dalam bab ini meliputi pengertian jual beli, dasar hukum jual beli, syarat dan rukun jual beli, praktik jual beli akun game online, serta penerapan sistem transaksi pada akun *game online*.

Bab III Metode Penelitian, pada bab ini penulis menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian. Pembahasan mencakup jenis dan pendekatan penelitian, sifat penelitian, lokasi penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah hasil penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Analisis, bagian ini memuat hasil penelitian yang diperoleh dari lapangan. Penulis memaparkan data-data yang telah dikumpulkan, kemudian melakukan analisis terhadap data tersebut sesuai dengan fokus penelitian dan teori yang digunakan.

Bab V Penutup, bab terakhir ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Selain itu, penulis juga memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan masukan, baik untuk pihak yang berkaitan dengan penelitian maupun untuk penelitian selanjutnya agar hasil yang diperoleh dapat lebih berkembang dan maksimal.