

## **BAB IV**

### **PAPARAN DATA DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Paparan Data Objek Penelitian**

##### **1. Profil Desa Campurdarat**

Dalam penelitian ini peneliti mengambil lokasi penelitian di Desa Campurdarat Kecamatan Campurdarat Kabupaten Tulungagung. penelitian ini mengambil judul jual beli akun Mobile Legends menurut Undang- Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Transaksi Elektronik dan Hukum Islam. Oleh karena itu untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang objek penelitian, peneliti akan mendeskripsikan secara singkat latar objek penelitian yaitu Desa Campurdarat Kecamatan Campurdarat Kabupaten Tulungagung yang termasuk di dalamnya gambaran umum sejarah desa, kependudukan, dan potensi ekonomi.

Desa Campurdarat merupakan salah satu dari 9 (sembilan) desa yang terletak wilayah administrasi kecamatan Campurdarat kabupaten Tulungagung. Desa Campurdarat memiliki luas wilayah kurang lebih 466.720 Ha yang mayoritas mata pencaharian penduduk adalah buruh pengrajin batu. Batas-batas wilayah desa Campurdarat sebagai berikut:<sup>48</sup>

---

<sup>48</sup><http://campurdarat.tulungagungdaring.id/profil> diakses 23 Februari 2019 pukul 10.00  
WIB

- 1) Sebelah Utara : Desa Wates
- 2) Sebelah Timur: Desa Pelem dan Kec. Tunggunggunung
- 3) Sebelah Selatan : Desa Gamping
- 4) Sebelah Barat : Desa Ngebong Kec. Pakel

Jumlah penduduk desa Campurdarat sebanyak 9534 jiwa yang terdiri dari jenis kelamin laki-laki 4.733 jiwa dan perempuan 4.801 jiwa dimana tersebar di 6 Dusun yaitu dusun Campurdarat, Campurkuntul, Campurjaggrang, Ngigas, Gombang, Kauman.<sup>49</sup>

Potensi perekonomian desa Campurdarat sangat menjanjikan. Marmer termasuk dalam kelompok bahan galian industri, sering disebut juga batu pualam. Marmer adalah batuan yang berasal dari batugamping atau dolomit yang telah mengalami proses tekanan, temperatur dan dalam waktu yang lama. Batuan ini mempunyai ciri kompak, padat, tanpa perlapisan dan menunjukkan adanya proses rekristalisasi.

Marmer di alam ada beberapa macam warna ada yang putih, abu-abu, hitam, merah, crem. Belakangan marmer dipergunakan tidak hanya dalam bentuk lempengan yang digosok/poles menjadi mengkilat tetapi dibentuk sedemikian rupa menjadi suatu kerajinan

---

<sup>49</sup><https://tulungagungdaring.id/desa/campurdarat/> diakses 23 Februari 2019 pukul 10.05

tangan , misalnya menjadi meja, kaki meja, tempat rokok, tempat cuci tangan dan lain-lain.

Inilah yang menjadi potensi dari Desa Campurdarat kecamatan Campurdarat, Kabupaten Tulungagung dimana kerajinan tangan yang berasal dari marmer banyak terdapat disini, Hal ini dikarenakan secara geografis Desa Campurdarat terletak di area pegunungan yang menjadi sumber bebatuan.<sup>50</sup>

## **2. Praktek Jual Beli Akun *Game Online Mobile Legends* di Warung Kopi Desa Campurdarat Kecamatan Campurdarat Kabupaten Tulungagung**

Dalam prakteknya, jual beli akun *game online* Mobile Legends sudah merupakan hal yang biasa dilakukan oleh para pemain *game* Mobile Legends yang memiliki lebih dari satu akun *game* atau mereka yang sudah bosan memainkan *game* tersebut. Disamping itu seseorang menjual akun Mobile Legends untuk meraup keuntungan. Praktek jual beli tersebut biasanya dilakukan oleh penjual dengan pembeli yang secara otomatis telah terjadi kesepakatan antara kedua belah pihak saat terjadi transaksi jual beli dalam forum jual beli online via facebook.

Dalam kamus bahasa Indonesia “*Game*” diartikan sebagai permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan keduanya saling berhubungan. Permainan

---

<sup>50</sup><https://tulungagungdaring.id/desa/campurdarat/>diakses 23 Februari 2019 pukul 10.30

adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, play dan budaya. Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan. *Game* bertujuan untuk menghibur, biasanya *game* banyak disukai oleh anak - anak hingga orang dewasa.

*Game online* kini menjadi primadona dimata para *gamers* di tanah air. Orang dapat mengisi waktu luang dengan bermain *game* dan berhubungan dengan orang-orang lain di dalam *game* melalui *chatting* yang terdapat pada *game online*. Ditambah lagi dengan tampilan yang bagus, fitur lengkap, serta cara permainan *game* yang menarik, *game online* terasa sangat sempurna.<sup>51</sup> Seperti keterangan yang disampaikan oleh salah satu pemain *game online* Mobile Legends:

“*Game* sebenarnya penting untuk perkembangan otak, untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih untuk memecahkan masalah dengan tepat dan cepat karena dalam *game* terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut kita untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat. Tetapi *game* juga bisa merugikan karena apabila kita sudah kecanduan *game* kita

---

<sup>51</sup><https://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenis-jenisnya/>  
diakses 15 Februari 2019 pukul 10.24 WIB

akan lupa waktu dan akan mengganggu kegiatan atau aktifitas yang sedang kita lakukan.<sup>52</sup>

Salah satu *game online* yang kini sedang di gemari dan sedang banyak peminat adalah *game* Mobile Legends. *Game online* selain untuk kesenangan dan hiburan, ada juga beberapa diantaranya menjadikan *game* ini sebagai bisnis jual beli. Yang dijual dari *game* ini adalah akun *game* dan mereka menjualnya dengan berbagai alasan.

Mulai maraknya *game online* sangat mempengaruhi kalangan pemuda untuk terlibat dalam *game* tersebut. Tidak menutup kemungkinan pengguna *game* ini dilakukan oleh anak-anak dibawah umur, remaja, bahkan dewasa. Dalam hal ini peneliti mewawancarai salah satu pengguna *game online*:

Saya mulai tertarik dan memainkan *game online* sejak 2017 karena fitur *game* sangat menghibur dan mudah untuk dimainkan. Sehingga dapat menghibur disaat mengisi kekosongan aktifitas.<sup>53</sup>

Dalam informan lainnya, Ahmad Zakkiyudin menyatakan :

“Sejak maraknya *game-game online* di android tahun 2017 awal saya mulai menyukai *game* Mobile Legends, tepatnya

---

<sup>52</sup>Hasil wawancara dengan Ayung Rifa'i selaku penjual *game online* Mobbille Legend pada tanggal 4 Maret 2019 pukul 18.45 WIB

<sup>53</sup>Hasil wawancara dengan Trio fajar selaku penjual pada *game online* mobbille legend di warung kopi Desa Campurdarat Kecamatan Campurdarat Kabupaten Tulungagung pada tanggal 4 Maret 2019 pukul 18.40 WIB

ketika saya masih SMA kelas 10 hal ini dikarenakan *game* nya sangat seru dan melatih strategi dalam memecahkan masalah”.<sup>54</sup>

Jual beli online dilakukan bukan dalam dunia nyata tetapi dilakukan dalam dunia maya melalui sosial media. Seperti halnya dunia nyata didalam jual beli dunia maya juga terdapat penjual, pembeli, objek yang diperjual belikan maupun akad jual beli. Dalam perbandingannya jual beli dunia nyata melalui proses tatap muka antara penjual dan pembeli dan akad dilakukan ditempat kejadian secara langsung, sedangkan jual beli online atau jual beli dunia maya baik pembeli maupun penjual tidak melalui proses tatap muka karena semua bisa dilakukan melalui perantara media sosial. Seperti yang disampaikan oleh pembeli akun *game online* Mobile Legends:

Penjualan akun *game online* Mobile Legends ini sama halnya dengan penjualan barang-barang lain yang dijual melalui dunia maya atau *online*. Karena penjual maupun pembeli biasanya tidak berada dalam satu wilayah atau mereka berbeda daerah. Oleh karena itu, penjual memposting atau mempromosikan akun *game* tersebut melalui media *online* seperti *facebook*, *instagram*, maupun di situs jual beli.<sup>55</sup>

---

<sup>54</sup> Hasil wawancara dengan Ahmad Zakkiyudin selaku penjual pada *game online* mobile legend di warung kopi Desa Campurdarat Kecamatan Campurdarat Kabupaten Tulungagung pada tanggal 4 Maret 2019 pukul 18.42 WIB

<sup>55</sup> Hasil wawancara dengan Moh Farid Hamzah selaku pembeli akun *game online* Mobbille Legend pada tanggal 4 Maret 2019 pukul 18.40 WIB

Dalam penetapan harga jual beli akun *game* Mobile Legends dilakukan dengan kesepakatan melalui *chatting*. *Chatting* adalah cara yang dilakukan penjual dan pembeli dalam ber akad jual beli tanpa melakukan tatap muka secara langsung. Seperti halnya yang disampaikan oleh salah satu pembeli akun Mobile Legends: Model transaksi dilakukan dengan *chatting* melalui sosial media hal ini memang rentan dengan penipuan yang dilakukan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Namun ada juga yang menjual dan membeli dengan bertemu langsung dengan alasan agar tidak ada unsur-unsur penipuan.<sup>56</sup>

Seperti yang disampaikan oleh Ahmad Zakkiyudin:

“Saya selaku penjual dari akun biasanya aktif dalam Facebook ataupun Instagram. Setelah melalui kesepakatan di dalam media sosial tersebut maka dilanjutkan dengan COD”.<sup>57</sup>

Transaksi jual beli akun Mobile Legends tidak 100 % menggunakan online akan tetapi lebih mengarah ke *semikonvensional* yaitu juga terjadi tawar-menawar yang dilakukan antara penjual maupun pembeli. Seperti yang disampaikan oleh penjual akun:

---

<sup>56</sup>Hasil wawancara dengan Ayung Rifa'i selaku pembeli akun *game online Mobbille Legend* pada tanggal 4 Maret 2019 pukul 19.00 WIB

<sup>57</sup> Hasil wawancara dengan Ahmad Zakkiyudin selaku penjual akun *game online Mobbille Legend* pada tanggal 4 Maret 2019 pukul 19.03 WIB

“Memang sebelum terjadi kesepakatan mengenai harga masih bisa dilakukan tawar-menawar. Jadi harga sifatnya belum final, pada prakteknya harga masih bisa di tawar.”<sup>58</sup>

Pada kenyataannya baik penjual maupun pembeli lebih suka melakukan transaksi melalui media sosial dengan alasan dengan alasan agar lebih efisien dalam melakukan transaksi karena antara kedua belah pihak tidak tinggal dalam satu wilayah akan tetapi mereka tinggal di berbagai wilayah yang berbeda atau jarak wilayah mereka yang jauh.

Secara sistematis proses jual beli akun *game online* Mobile Legends sebagai berikut :

1. Penjual telah masuk grup jual beli akun *game online* Mobile Legends yang terdapat di media sosial seperti *facebook*, *instagram*, maupun media jual beli akun *game* itemku.
2. Penjual memposting akun yang akan dijual dengan mencantumkan foto *screenshot* akunnya dan mencantumkan keterangan *akun* yang akan dijual secara detail dan lengkap.
3. Setelah penjual memposting akun yang akan dijual, maka tinggal menunggu komentar dari pembeli yang berminat untuk membeli akun tersebut.

---

<sup>58</sup>Hasil wawancara dengan Ahmad Zakkiyudin selaku penjual akun *game online* Mobile Legend pada tanggal 4 Maret 2019 pukul 19.03 WIB

4. Negosiasi harga maupun komunikasi antara penjual dan pembeli dilakukan melalui media sosial *facebook*, *bbm*, *whatsapp*, atau *line* untuk menetapkan kesepakatan harga antara penjual dan pembeli.
5. Setelah terdapat kesepakatan antara pihak penjual dan pembeli mengenai harga, maka pembeli mentransfer sejumlah uang yang sudah disepakati harga. Soal harga tergantung dari level emblem dan skin yang ada pada akun tersebut. Semakin tinggi level emblem dan mempunyai banyak skin, semakin mahal pula harganya.
6. Setelah itu, penjual menyerahkan email dan password akun *Mobile Legends* yang sudah dibayar oleh pembeli.
7. Pembeli memeriksa akun tersebut apakah sesuai dengan yang keterangan yang dicantumkan dalam postingan penjual.
8. Setelah semua sesuai maka pembeli menghubungi penjual jika akun tersebut sesuai dan akun tersebut secara jual beli telah sah menjadi hak milik pembeli.<sup>59</sup>

Dengan proses jual beli seperti itu sangat rentan akan unsur penipuan. Karena tidak adanya aturan baku yang bisa melindungi pembeli maupun penjual, mereka hanya mengandalkan etika saling percaya dalam bertransaksi.

Walau secara garis besar transaksi yang dilakukan adalah dengan saling percaya, hal tersebut tidak serta merta rawan akan unsur

---

<sup>59</sup>Hasil wawancara dengan Trio Fajar selaku penjual akun *game online Mobbile Legend* pada tanggal 4 Maret 2019 pukul 19.02 WIB

penipuan. Dalam prakteknya memang ada pembeli yang merasa mengalami kerugian karena kurangnya kecermatan dalam membeli dan karena penjual tidak transparan mengenai objek yang diperjual belikan. Seperti yang disampaikan salah satu pembeli yang bernama Moh. Farid Hamzah:

“Saya pernah merasa dirugikan dengan transaksi jual beli akun Mobile Legends, waktu itu saya sudah membayar DP untuk pembelian akun Mobile Legends, tetapi pembelinya tidak segera memberikan informasi akun dan password yang akan dijual”.<sup>60</sup>

Penjual akun mengatakan bahwa kendala yang mendasar dalam transaksi ini adalah penipuan. Tidak sedikit antara penjual dan pembeli salah paham dalam penyampaian objek yang diperjualbelikan. Maka dari itu sebelum transaksi mencapai kesepakatan maka terlebih dahulu dicek secara cermat objek yang di pejualbelikan.

Mengenai penetapan harga akun Mobile Legends sangat bervariasi tergantung *skin dan statistik 50+ serta emblem*. Namun untuk kawasan Desa Campurdarat pasaran mengenai harga akun adalah seharga Rp. 500.000,00,-.<sup>61</sup> Disamping harga yang bisa

---

<sup>60</sup>Hasil wawancara dengan Moh Farid Hamzah selaku pembeli akun *game online Mobbile Legend* pada tanggal 4 Maret 2019 pukul 19.05 WIB

<sup>61</sup>Hasil wawancara dengan Ahmad Zakkiyudin selaku penjual akun *game online Mobbile Legend* pada tanggal 4 Maret 2019 pukul 19.15 WIB

dikatakan mahal untuk kalangan pemuda tapi minat transaksi ini sangat pesat sekali. Ada beberapa faktor yang menjadi motivasi untuk seseorang bersedia membeli akun *game* Mobile Legends. Hal ini disampaikan langsung oleh pembeli bernama Ayung Rifa'i :

“Saya lebih suka membeli akun Mobile Legends karena saya malas untuk memulai *game* dari awal. Jika membeli *skin*, *statistik*, dan *win rate* yang diperoleh sudah banyak. Sehingga mempermudah dalam memainkan *game* ini”.<sup>62</sup>

Hal serupa juga disampaikan pembeli lainnya yaitu Moh Farid Hamzah:

“Saya memilih membeli akun karena saya suka *game* Mobile Legends tetapi saya malas jika harus memulai dari awal”.<sup>63</sup>

Mengenai ganti rugi bila terjadi permasalahan penjual akun siap bertanggungjawab dengan mengembalikan uang yang sudah di transfer oleh penjual. Hal ini dilakukan untuk menjaga hubungan baik dan kenyamanan dalam bertransaksi. Tingkat kejujuran dalam transaksi jual beli akun Mobile Legends menurut pembeli-pembeli akun Mobile Legends

---

<sup>62</sup>Hasil wawancara dengan Ayung selaku pembeli akun *game online Mobbille Legend* pada tanggal 2 Maret 2019 pukul 19.15 WIB

<sup>63</sup>Hasil wawancara dengan Moh Farid Hamzah selaku pembeli akun *game online Mobbille Legend* pada tanggal 4 Maret 2019 pukul 19.20 WIB

sekitar 75 % hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti tidak validnya informasi objek jual beli dan juga keseriusan dalam bertransaksi.

## **B. Pembahasan Praktek Jual Beli Akun *Game Online* Mobile Legends di Warung Kopi Desa Campurdarat Kecamatan Campurdarat Kabupaten Tulungagung**

Jual beli merupakan hal yang tentunya sudah tidak asing dikehidupan, jual beli menurut kamus besar Bahasa Indonesia adalah persetujuan yang saling mengikat antara penjual yakni pihak yang menyerahkan barang, dan pembeli sebagai pihak yang membayar harga barang yang dijual.

Praktek jual beli pada akun *game online* Mobile Legends di warung kopi Desa Campurdarat Kecamatan Campurdarat Kabupaten Tulungagung ini sama seperti ketentuan jual beli menurut pengertian di atas, penjual akun menyerahkan akun dan pasword yang akan dijual dan pembeli membayar sesuai dengan kesepakatan. Bila pembeli melakukan kata persetujuan sepakat dengan penjual maka terjadilah suatu transaksi jual beli, jual beli tersebut terjadi karena adanya kontrak.

Sebuah kontrak perdagangan dianggap sah secara hukum jika memenuhi persyaratan secara subyektif dan obyektif, jika salah satu syarat tidak dapat dipenuhi maka kontrak perdagangan tersebut dapat dimintakan pembatalan atau dapat batal demi hukum. Secara yuridis di Indonesia, syarat-syarat sahnya sebuah perjanjian tertuang dalam Pasal 1320 Kitab Undang-undang Hukum Perdata (KUHPerdata), dimana pasal tersebut

mensyaratkan 4 hal agar perjanjian dianggap sah secara hukum yaitu: 1) adanya kesepakatan dari para pihak; 2) kecakapan melakukan perbuatan hukum; 3) adanya sebab yang halal; dan 4) adanya objek tertentu. Dua syarat pertama dikategorikan sebagai syarat subyektif dan dua syarat terakhir dikategorikan sebagai syarat obyektif.<sup>64</sup>

Sebagaimana jual beli yang dilakukan oleh penjual dan pembeli Akun Mobile Legends di warung kopi Desa Campurdarat Kecamatan Campurdarat Kabupaten Tulungagung bahwasanya sudah memenuhi syarat subyektif dan syarat obyektif, yaitu penjual dan pembeli sudah sepakat dalam hal jual beli akun. Penjual dan pembeli cakap melakukan perbuatan hukum (tahu hukum dan dalam keadaan sehat) karena rata-rata adalah sudah berusia 21 Tahun. Objek yang diperjualbelikan juga ada dan nyata yaitu akun Mobile Legends serta niat dari penjual maupun pembeli hanya untuk hiburan bukan untuk digunakan dalam hal-hal yang dilarang oleh Undang-Undang. Dengan demikian unsur subjektif maupun unsur obyektif dalam transaksi jual beli akun Mobile Legends sudah terpenuhi.

### **C. Pembahasan Jual Beli Akun *Game Online* Mobile Legends dalam Perspektif Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi, Transaksi Elektronik**

Informasi Elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan,

---

<sup>64</sup> Subekti dan R. Tjitrosudibio, *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata*, Cet. 19, (Jakarta: Pradya Paramita, 1985), hal. 360

foto, electronic data interchange (EDI), surat elektronik (electronic mail), telegram, teleks, telecopy atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya. Sedangkan Transaksi Elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan Komputer, jaringan Komputer, dan/atau media elektronik lainnya.<sup>65</sup>

Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) mengatur berbagai perlindungan hukum atas kegiatan yang memanfaatkan internet sebagai medianya, baik transaksi maupun pemanfaatan informasinya. Pemanfaatan ITE dalam undang-undang ini berdasarkan asas kepastian hukum, manfaat, kehati-hatian, iktikad baik, dan kebebasan memilih teknologi. Salah satu tujuan pemanfaatan ITE adalah mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia tertera pada pasal 4 ayat 1.<sup>66</sup>

Jual Beli Akun *game online* Mobile Legends dalam Perspektif Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi, Transaksi Elektronik di Desa Campurdarat Kecamatan Campurdarat Kabupaten Tulungagung ini jika dikaitkan dengan objeknya sesuai dengan prinsip-prinsip model *law on electronic*. Karena bahwasannya jual beli secara elektronik tersebut terjadi dimana penjual dan pembeli tidak bertemu langsung dan hanya dilakukan secara konvensional, dapat juga hanya

---

<sup>65</sup> Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Bab 1 pasal 1

<sup>66</sup> Ibid,...pasal 4

melalui media internet, sehingga orang yang saling berjauhan atau berada pada lokasi yang berbeda tetap dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus bersusah payah untuk saling bertemu secara langsung, sehingga meningkatkan efektifitas dan efisiensi waktu serta biaya baik bagi pihak penjual maupun pembeli.<sup>67</sup> Didalam aturan undang-undang ini mengatur tentang kejelasan informasi kepada pembeli yang melalui elektronik sebagaimana yang diatur dalam pasal 9 yang menyatakan bahwa Pasal 9 Pelaku usaha yang menawarkan produk melalui Sistem Elektronik harus menyediakan informasi yang lengkap dan benar berkaitan dengan syarat kontrak, produsen, dan produk yang ditawarkan.<sup>68</sup> Dalam praktik jual beli account Mobile Legends ini dalam memasarkan produknya tidak semuanya menerangkan dengan jelas tentang spesifikasi akun Mobile Legends itu tergantung dengan kewenangan dari penjual dan juga keterbukaan menerima dari pembeli. Akan tetapi mayoritas sudah saling memahami tentang objek yang diperjualbelikan sehingga sejauh ini tidak ada konflik yang serius mengenai transaksi akun Mobile Legends.

Berdasarkan Undang-Undang RI Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik ini ketentuan-ketentuan dalam melakukan transaksi dan yang tidak diperbolehkan dalam bertransaksi.

---

<sup>67</sup>Hasil Observasi di Warung Kopi Dusun Kauman Desa Campurdarat Kecamatan Campurdarat Kabupaten Tulungagung pada tanggal 4 Maret 2019 pukul 19.08 WIB

<sup>68</sup> Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Bab 3 pasal 9

Adapun ketentuan dalam bertransaksi elektronik diantaranya pada pasal 17 sampai dengan pasal 22, dengan perincian sebagai berikut.<sup>69</sup>

- 1) Penyelenggara Transaksi Elektronik dapat dilakukan dalam lingkup publik atau privat.
- 2) Para pihak yang melakukan Transaksi Elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat 1 wajib beritikad baik dalam melakukan interaksi dan atau pertukaran Informasi Elektronik dan dokumen Elektronik selama bertansaksi.

Dalam prakteknya para pihak yang melakukan jual-beli akun Mobile Legends mengutamakan etiked baik. Hal ini diperoleh dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan penjual akun. Menurut keterangannya penjual melakukan transaksi murni karena etiked baik untuk memperoleh keuntungan dengan cara yang benar disamping juga untuk mempererat tali persaudaraan antar pemain *game online*.<sup>70</sup>

Dalam Transaksi elektronik terdapat larangan-larangan yang tidak boleh dilanggar oleh pelaku transaksi. Larangan ini merupakan antisipasi terhadap hal-hal yang berpotensi untuk menciptakan ketimpangan dalam proses transaksi. Secara jelas diatur dalam pasal 28 yaitu setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi

---

<sup>69</sup> Ibid,...Bab 5 pasal 17-20

<sup>70</sup> Hasil wawancara di warung kopi Dusun Kauman Desa Campurdarat Kecamatan Campurdarat Kabupaten Tulungagung tanggal 4 Maret 2019 pukul 19.23 WIB

Elektronik.<sup>71</sup> Berdasarkan ketentuan pasal tersebut di padukan dengan apa yang terjadi prakteknya sudah sesuai, karena pembeli dalam memposting di sosial media telah mencantumkan data yang sebenarnya, sehingga pembeli lebih mudah untuk memahami objek yang diperjualbelikan. Contohnya dengan menyebutkan level permainan Mobile Legends. Walaupun dalam prakteknya masih ada penjual yang nakal sehingga merugikan pembeli namun secara hukum dan syarat transaksi ini sudah sesuai dengan Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.<sup>72</sup> Sehingga agar semua terhindar dari unsur penipuan yang dilakukan oleh pribadi penjual maka solusinya adalah pembeli harus memastikan bahwa objek akun Mobile Legends yang akan di beli benar-benar sesuai dengan ketentuan mulai dari level bahkan emailnya sehingga sebelum terjadi transaksi pembeli sudah paham mengenai objek dan terhindar dari penipuan oleh oknum-oknum penjual yang tidak bertanggungjawab.

#### **D. Pembahasan Jual Beli Akun *Game Online* Mobile Legends dalam Perspektif Hukum Islam**

Hukum asal dari *game* komputer, *game handphone* maupun yang berbasis *game online* adalah boleh. Hal ini sesuai dengan kaidah fikih:

---

<sup>71</sup>Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Bab 7 pasal 28

<sup>72</sup>Hasil wawancara di warung kopi Dusun Kauman Desa Campurdarat Kecamatan Campurdarat Kabupaten Tulungagung tanggal 4 Maret 2019 pukul 19.22 WIB.

الأصلُ في الأشياءِ الإباحةُ إلا ما دلَّ الدليلُ على تحريمه

"Hukum asal dari sesuatu adalah mubah sampai ada dalil yang melarangnya (memakruhkannya atau mengharamkannya)". (Imam as-Suyuthi, dalam al-Asyba' wan Nadhoir: 43).<sup>73</sup>

Islam sesungguhnya adalah agama yang sangat menghormati realitas obyektif dan realitas konkret yang terdapat di sekitar dan dalam diri manusia. Ketika manusia menyukai keindahan, kecantikan, ketampanan, kelezatan, dan kemerduan, Islam kemudian menghalalkannya, dengan syarat hal tersebut didapatkan dengan cara yang baik dan dilakukan dengan cara yang benar, yang tercantum dalam Al-Qur'an surat Al-Baqarah ayat 42:

وَلَا تَلْبِسُوا الْحَقَّ بِالْبَاطِلِ وَتَكْتُمُوا الْحَقَّ وَأَنْتُمْ تَعْلَمُونَ

"Dan janganlah kamu campur adukkan yang hak dengan yang bathil dan janganlah kamu sembunyikan yang hak itu, sedang kamu mengetahui." (Q.S. Al-Baqarah : 42).<sup>74</sup>

Syeikh Yusuf al Qaradhawi mengatakan bahwa jika patung-patung yang tidak tampak adanya maksud untuk mengagungkan, tidak ada unsur kemegahan, maka Islam sama sekali tidak mempersempitnya dan tidak memandangnya sebagai dosa. Seperti permainan untuk anak-anak kecil

<sup>73</sup>Dedi Supriadi, *Ushul Fiqh Perbandingan*, Cet. I, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2014), hal. 41.

<sup>74</sup>Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, hal. 16.

dalam bentuk pengantin-pengantinan, kucing-kucingan dan binatang-binatang lainnya. Karena semua itu rendah nilainya dengan dijadikan permainan dan hiburan bagi anak-anak.

Ummul Mukminin Aisyah berkata,

كُنْتُ أَلْعَبُ بِالْبَنَاتِ عِنْدَ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ - وَكَانَ لِي صَوَاحِبٌ يَلْعَبْنَ مَعِي ،

فَكَانَ رَسُولُ اللَّهِ - صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ - إِذَا دَخَلَ يَتَقَمَّعَنَّ مِنْهُ ، فَيَسْرِبُهُنَّ إِلَيَّ فَيَلْعَبْنَ

مَعِي

“Aku dahulu pernah bermain boneka disisi Nabi Shallallahu ‘alaihi wa salam. Aku memiliki beberapa sahabat yang biasa bermain bersamaku. Ketika Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa salam masuk dalam rumah, mereka pun bersembunyi dari beliau. Lalu beliau menyerahkan mainan padaku satu demi satu lantas mereka pun bermain bersamaku.”  
(HR. Bukhori Muslim)

Didalam riwayat lain diterangkan.

قَدِمَ رَسُولُ اللَّهِ - صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ - مِنْ غَزْوَةِ تَبُوكَ أَوْ خَيْبَرَ وَفِي سَهْوَتِهَا سِتْرٌ فَهَبَّتْ رِيحٌ

فَكَشَفَتْ نَاحِيَةَ السِّتْرِ عَنْ بَنَاتٍ لِعَائِشَةَ لُعِبَ فَقَالَ « مَا هَذَا يَا عَائِشَةُ ». قَالَتْ بَنَاتِي . وَرَأَى بَيْنَهُنَّ

فَرَسًا لَهُ جَنَاحَانِ مِنْ رِقَاعٍ فَقَالَ « مَا هَذَا الَّذِي أَرَى وَسَطَهُنَّ ». قَالَتْ فَرَسٌ . قَالَ « وَمَا هَذَا الَّذِي

عَلَيْهِ «. قَالَتْ جَنَاحَانِ. قَالَ «فَرَسٌ لَهُ جَنَاحَانِ». قَالَتْ أَمَا سَمِعْتَ أَنَّ لِسُلَيْمَانَ خَيْلًا لَهَا أَجْنِحَةٌ

قَالَتْ فَضَحِكَ حَتَّى رَأَيْتُ نَوَاجِذَهُ

“Pada suatu hari Rasulullah saw pulang dari perang tabuk atau perang khaibar. Sementara kamar (*Aisyah*) ditutup dengan kain penutup. Ketika ada angin yang bertiup, kain tersebut tersingkap hingga mainan boneka ‘Aisyah terlihat. Beliau lalu bertanya, “Wahai ‘Aisyah apa ini?” ‘Aisyah menjawab, “itu mainan bonekaku.” Lalu beliau juga melihat patung kuda yang mempunyai patung kuda yang mempunyai dua sayap. Beliau bertanya, “lalu suatu yang aku lihat ditengah-tengah boneka ini apa?” ‘Aisyah menjawab, “Boneka kuda.” Beliau bertanya lagi, “lalu yang ada dibagian atasnya itu apa?” ‘Aisyah menjawab, “dua sayap.” Beliau bertanya lagi, “kuda mempunyai dua sayap!” ‘Aisyah menjawab, “tidaklah engkau mendengar bahwa Nabi Sulaiman mempunyai kuda yang punya banyak sayap?” ‘Aisyah berkata, “beliau lalu tertawa hingga aku dapat melihat giginya.” (HR. Abu Daud).<sup>75</sup>

Hal ini menunjukkan bahwa kesenangan psikologis dan hiburan merupakan dua hal yang natural dalam diri manusia. Nabi saw bahkan mengatakan orang yang di dalam dirinya tidak ada hal tersebut, ia akan disalami Malaikat. Dan merupakan ucapan simbol yang menunjukkan satu hal yang mustahil terjadi. Maknanya adalah Islam tidak mengajarkan agar

<sup>75</sup><https://rumaysho.com/3568-hukum-boneka.html>

seseorang menjauhi kesenangan dan hiburan. Rasulullah SAW sendiri pernah berlomba beradu lari dengan ‘Aisyah RA. (HR Ahmad dan Abu Dawud). Pernah pula Rasulullah SAW bercanda/bersanda gurau (mizah) dengan seorang nenek, yang meminta didoakan agar masuk surga. Rasulullah SAW berkata kepadanya, ”Sesungguhnya surga tak akan dimasuki nenek-nenek.” Perempuan itu terkejut dan menangis, mengira tak akan surga. Rasulullah SAW lalu menjelaskan bahwa maksudnya tidak demikian. Maksudnya, nenek-nenek tak akan masuk surga sebagai nenek-nenek, tapi oleh Allah SWT akan dijadikan muda dan perawan kembali ketika masuk surga. Ini menunjukkan bahwa Islam memperbolehkan hiburan atau permainan termasuk permainan Mobile Legends, tentu sepanjang sesuai syaria Islam.

Dalam sudut pandang syari’at Islam, segala macam permainan (*game*) yang memiliki dampak baik serta tidak dilakukan dengan cara berjudi adalah boleh, ada yang mengatakan mubah dan ada pula yang mengatakan makruh. *Game* yang memberi dampak positif pada pemaian khususnya dan kehidupan social pada umumnya adalah segala macam *game* yang berguna melatih kecerdasan otak, seperti permainan catur atau permainan yang berbasis strategi lainnya. Sebagaimana penjelasan Syekh Sulaiman al-jamal berikut:

وَفَارَقَ التَّرْدُ الشَّطْرُوحَ حَيْثُ يُكْرَهُ إِنْ خَلَا عَنِ الْمَالِ بِأَنْ مُعْتَمِدَهُ الْحِسَابُ الدَّقِيقُ وَالْفِكْرُ  
الصَّحِيحُ فَفِيهِ تَصْحِيحُ الْفِكْرِ وَنَوْعٌ مِنَ التَّدْبِيرِ وَمُعْتَمَدُ التَّرْدِ الْحَزْرُ وَالتَّخْمِينُ الْمُؤَدِّي إِلَى غَايَةِ  
مِنِ السَّفَاهَةِ وَالْحُمُقِ

“perbedaan antara permainan dadu dan catur yang dihukumi makruh bila memang tidak menggunakan uang adalah bahwa permainan catur berdasarkan perhitungan yang cermat dan olah pikir yang benar. Dalam permainan catur terdapat unsur penggunaan pikiran dan pengaturan strategi yang jitu. Sedangkan permainan dadu berdasarkan spekulasi yang menyebabkan kebodohan dan kedunguan”,<sup>76</sup>

Namun demikian, tidak semua hiburan mendapatkan tempat dalam agama Islam. Islam hanya memperbolehkan jeni-jenis hiburan yang di dalamnya terdapat unsur-unsur pendidikan, kesehatan, dan nilai-nilai moral lainnya. Yusuf al-Qaradawi dalam bukunya *Fiqhu al-Lahwi wa al-Tarwihi* menyebutkan jenis-jenis hiburan atau permainan yang dilarang dalam agama Islam, yaitu:

- 1) Permainan atau hiburan yang mengandung unsur bahaya, seperti tinju, karena di dalamnya terdapat unsur menyakiti badan sendiri dan orang lain.

---

<sup>76</sup>Hasyiyah Al-Jamal ‘Ala Al-Manhaj, vol. V hal. 379

- 2) Permainan atau hiburan yang menampilkan fisik dan aurat wanita di depan laki-laki bukan mahramnya, seperti renang dan gulat.
- 3) Permainan atau hiburan yang mengandung unsur magis (sihir).
- 4) Permainan atau hiburan yang menyakiti binatang, seperti menyabung ayam.
- 5) Permainan atau hiburan yang mengandung unsur judi.
- 6) Permainan atau hiburan yang melecehkan atau menghina orang atau kelompok lain.
- 7) Permainan atau hiburan yang dilakukan secara berlebih-lebihan<sup>77</sup>

Dalam permainan Mobile Legends baik konten *game* maupun virtual *game* tidak menggambarkan aspek-aspek yang dilarang sebagaimana tersebut diatas. *Game* Mobile Legends menonjolkan permainan strategi dalam suksesnya sebuah misi, tidak ada unsure judi apalagi gambar yang mengandung unsur asusila. Oleh karena *game* ini sah dan diperbolehkan untuk dimainkan oleh orang yang memiliki hobi bermain *game*.

Berdasarkan uraian sebelumnya, bahwa objek penelitian disini adalah pada jual beli akun *game online* Mobile Legends. Dan hasil analisa peneliti adalah sebagai berikut :

Pertama, pada fiqh muamalah kegiatan jual beli terdapat rukun dan syarat yang harus terpenuhi. Rukun yang disepakati oleh jumbuh ulama

---

<sup>77</sup>Fatwa Majelis Tarjih dan Tajdid Muhammadiyah Tentang Hukum Bermain *Game online* pada tanggal 27 Mei 2011

adalah adanya orang yang berakad atau penjual dan pembeli, ada *sighat* atau *ijab qabul*, ada barang yang diperjual belikan, dan ada nilai tukar pengganti barang.<sup>78</sup> Dalam jual beli akun *game online* Mobile Legends sudah terlihat jelas adanya pihak penjual dan pihak pembeli. *Sighat* atau *ijab qabul* dilakukan dengan adanya tawar-menawar antara penjual dan pembeli melalui media sosial *BBM, facebook, whatsapp*, atau *line* yang berakhir dengan adanya kesepakatan harga antara kedua belah pihak. Selanjutnya adanya adanya barang yang diperjual belikan juga terpenuhi dengan adanya akun *game online* Mobile Legends sebagai objek yang diperjual belikan uang yang ditransfer atau dibayarkan kepada pihak penjual sebagai nilai tukar pengganti barang.

Mengenai Objek yang diperjualbelikan disebut dengan *Ma'qud Alaihi*. Dalam objek jual beli, Islam mensyariatkan bahwa objek harus jelas bentuk, kadar dan sifat-sifatnya harus diketahui oleh penjual dan pembeli dengan jelas. Imam Syafi'i telah mengatakan, tidak sah jual beli barang yang samar atau tidak jelas karena ada unsur penipuan.<sup>79</sup> Syarat-syarat yang berkaitan terhadap barang yang diperjualbelikan adalah sebagai berikut:

- 1) Bersihnya barang. Maksudnya adalah Islam melarang memperjualbelikan benda yang haram hukumnya.

---

<sup>78</sup>Abdul Rahman Ghazali, *Fiqh Muamalat*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hal 72

<sup>79</sup>Taqiyyudin Abu Bakar, *Kifayatul Akhyar*, (t.t.p: CV Bina Iman, 1995), hal. 537

- 2) Barang yang diperjualbelikan ada. Namun jika ternyata barang yang diperjualbelikan tidak ada, maka harus ada kesanggupan dari pihak penjual untuk mengadakan barang tersebut.
- 3) Dapat dimanfaatkan dan bermanfaat bagi manusia.
- 4) Hak milik sendiri atau milik orang lain dengan kuasa atasnya.
- 5) Jelas barangnya. Barang yang diperjualbelikan oleh penjual dan pembeli dapat diketahui dengan jelas zatnya, bentuknya maupun sifatnya sehingga tidak terjadi kekecewaan diantara kedua belah pihak yang mengadakan jual-beli.<sup>80</sup>

Dilihat dari pelaksanaan jual beli akun *game online* Mobile Legends, transaksi yang digunakan memakai sistem *online* dimana pihak penjual menyerahkan akun *game online* Mobile Legends setelah adanya pembayaran terlebih dahulu dari pihak pembeli. Dalam fiqh muamalah proses transaksi seperti ini digolongkan dalam akad salam yang pada akad tersebut jual belinya dengan sistem pembayaran di awal sementara barang diserahkan diwaktu kemudian dan penjual telah memberikan rincian spesifikasi barang.

Tentu saja dalam pelaksanaan jual beli akun *game online* Mobile Legends harus terhindar dari unsur penipuan dan pemalsuan sebagaimana Nabi Muhammad SAW bersabda<sup>81</sup>:

---

<sup>80</sup>Nazar Bakry, *Problematika Pelaksanaan Fiqh Islam*, (Jakarta: t.p, 1994), hal. 59

<sup>81</sup><https://rumaysho.com/7154-penipuan-dan-pengelabuan-dalam-jual-beli.html> diakses

*“Barangsiapa yang menipu, maka ia tidak termasuk golongan kami. Orang yang berbuat makar dan pengelabuan, tempatnya di neraka”*

Berdasarkan dalil tersebut jika di analisa dengan praktiknya maka dalam jual beli akun *game online* Mobile Legends tidak didapati unsur penipuan, ini bisa dilihat dari hasil wawancara peneliti dengan penjual maupun pembeli. Akan tetapi penipuan bisa saja terjadi jika disalah gunakan oleh penjual akun, Tentu saja jika penjual melakukan hal seperti itu maka Islam melarang perilaku penjual *akun*.

Pada pelaksanaan transaksi jual beli akun *game online* Mobile Legends syarat yang pertama sudah terpenuhi yakni adanya barang yang di jual adalah akun *game online* Mobile Legends yang dijual. Yang kedua spesifikasi barang, dalam jual beli akun *game online* Mobile Legends, penjual juga mencantumkan spesifikasi akun *game online* Mobile Legends yang dijual sesuai dengan kondisi akun tersebut secara rinci dan detail untuk menarik minat pembeli. Syarat ketiga tempat dan waktu penyerahan barang harus jelas, dalam 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 penyerahannya dapat melalui media *bbm*, *whatsapp*, dan lain-lain yang digunakan sebagai komunikasi. Keempat objek dapat dijelaskan sifat, jenis, kadar, dan kualitasnya. akun *game online* Mobile Legends yang dijual juga dapat

disebutkan sifat, jenis kadar, dan kualitas akun seperti ketika penjual memposting akun nya, pihak penjual juga memberikan keterangan detail tentang akun yang dijual seperti keadaan *skin*, *statistik*, *level hero*, dan harga akun yang dijual.

Ditinjau dari segi yang lain dalam jual beli dimana pelaksanaan jual beli memiliki unsur-unsur yang harus terpenuhi juga seperti unsur manfaat yakni dalam jual beli akun *game online* Mobile Legends memang tidak sepenuhnya mendatangkan manfaat. Bagi pemain *game* jika dalam bermain *game online* dapat mengakibatkan lupa waktu hingga meninggalkan kewajiban yang harus dikerjakan karena terlalu asyik bermain *game* dan bermain *game* dengan waktu yang lama dalam Islam pun tidak diperbolehkan. Dalam Islam segala sesuatu yang berlebihan dan menimbulkan kemudhorotan maka harus ditinggalkan. namun itu semua tergantung pada individu pemain *game online* tersebut.

Dalam bermain akun *game online* Mobile Legends, ada juga manfaat yang ditimbulkan. Selain dapat di jual ketika sudah mencapai *level* tinggi, dalam permainan akun *game online* Mobile Legends terdapat fitur *chatting*. Fitur *chatting* digunakan sebagai interaksi atau komunikasi antar pemain dan perkenalan saat pemain memainkan *game*. *Chatting* dalam *game* tersebut tidak hanya komunikasi antar pemain yang sudah di kenal bahkan dengan pemain yang belum dikenalpun kita dapat berinteraksi atau berkomunikasi bertukar informasi dengan pemain *game online* Mobile Legends di dunia karena fitur *chatting* tersebut bersifat

global. jika terdapat pemain yang berada dalam jarak yang dekat atau berkenalan dengan pemain lain yang bertempat tinggal dalam wilayah yang sama biasanya para pemain melakukan gethring atau bertemu untuk mengakrabkan dan bermain langsung dengan pemain lain dengan bertemu langsung dan menjalin pertemanan. Dalam Islam hal tersebut sama dengan kita menjalin silaturahmi dengan orang lain dan menambah teman atau persaudaraan dengan orang lain dan itu diperbolehkan dalam Islam.