

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang hiburan digital. Salah satu fenomena yang menarik perhatian adalah semakin populernya *game online* seperti *Mobile Legends: Bang Bang*. *Game* ini tidak hanya dimainkan sebagai hiburan, tetapi juga menciptakan ekosistem ekonomi digital di mana pemain dapat membeli dan menjual akun *game*. Aktivitas jual beli akun *game* ini menjadi persoalan yang kompleks, terutama ketika dilakukan oleh anak di bawah umur.

Praktik jual beli akun *game*, khususnya oleh anak di bawah umur, memunculkan persoalan yang kompleks. Anak-anak kerap membeli akun dari pemain lain dengan harga tertentu, lalu menjualnya kembali dengan harga yang lebih tinggi. Meskipun aktivitas ini menunjukkan kreativitas dan potensi bisnis, terdapat berbagai isu hukum dan etika yang perlu dikaji lebih lanjut, baik dari perspektif hukum Islam maupun hukum positif.

Dalam hukum Islam, aktivitas jual beli akun *game* seperti ini dapat dianalisis menggunakan konsep fiqh muamalah, yaitu tentang syarat sah jual beli serta subjek yang bisa diperjual belikan oleh anak di bawah umur. Pada praktiknya, transaksi ini sering kali tidak memenuhi prinsip syariah, seperti syarat sah jual beli, subjek dan objek pelaku transaksi tersebut. Anak-anak mungkin tidak memahami prinsip-prinsip ini dan hanya berfokus pada keuntungan yang mereka dapatkan. Selain itu, Fiqh muamalah menetapkan

salah satu syarat sah jual beli adalah adanya kecakapan dari pihak yang berakad (*ahliyah al-'ada*), yaitu baligh, berakal sehat, dan memiliki kemampuan untuk bertindak secara hukum. Anak di bawah umur, menurut pandangan fiqh, belum memiliki kecakapan penuh untuk melakukan akad. Oleh sebab itu, transaksi jual beli yang dilakukan oleh anak tanpa izin dari wali atau orang tua berpotensi dianggap tidak sah atau batal demi hukum untuk melindungi kepentingan anak.

Aktivitas ini menarik perhatian karena dilakukan di ranah digital yang memiliki berbagai konsekuensi hukum, selain dari sudut pandang fiqh muamalah, persoalan ini juga dapat dikaji dari perspektif hukum positif, khususnya berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata). Menurut Pasal 330 KUHPerdata, anak yang belum mencapai usia 21 tahun dan belum menikah dikategorikan sebagai orang yang belum cakap hukum. KUHPerdata juga mengatur bahwa kecakapan merupakan salah satu syarat sah perjanjian sebagaimana tercantum dalam Pasal 1320. Apabila syarat kecakapan ini tidak dipenuhi, maka perjanjian tersebut dapat batal demi hukum atau dapat dibatalkan.

Fenomena ini semakin kompleks dengan penggunaan sistem pembayaran elektronik. Anak-anak sering menggunakan akun pembayaran digital yang terhubung dengan identitas orang tua tanpa izin yang sah. Risiko penyalahgunaan data, penipuan, hingga pelanggaran hak konsumen menjadi ancaman nyata.

Anak di bawah umur di Kecamatan Gandusari lebih sering menggunakan KTP orang tua mereka. Resikonya tentu akan lebih besar, apalagi orang tua tidak setiap hari, setiap menit, dan setiap jam memantau kegiatan anaknya terlebih dalam aktivitas jual beli akun *game* seperti ini. Lalu bagaimana jika anak tersebut melakukan penyalahgunaan dan resiko-resiko lainnya dari penggunaan sistem informasi elektronik?

Berdasarkan fakta lapangan yang penulis amati dan dari latar belakang yang penulis paparkan, maka penulis tertarik untuk mengangajat permasalahan ini dalam skripsi yang berjudul “**Jual Beli Akun *Game Mobile Legends* Oleh Anak Di Bawah Umur Perspektif Fiqh Muamalah dan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (Studi Kasus di Kecamatan Gandusari Kabupaten Trenggalek)**”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pelaksanaan jual beli akun *game Mobile Legends* oleh anak di bawah umur di Kecamatan Gandusari Kabupaten Trenggalek?
2. Bagaimana jual beli akun *game Mobile Legends* oleh anak di bawah umur ditinjau dari perspektif fiqh muamalah?
3. Bagaimana jual beli akun *game Mobile Legends* oleh anak di bawah umur ditinjau dari perspektif Kitab Undang-Undang Hukum Perdata?

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pelaksanaan jual beli akun *game Mobile Legends* yang dilakukan oleh anak di bawah umur pada Kecamatan Gandusari Kabupaten Trenggalek.

1. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan jual beli akun *game Mobile Legends* yang dilakukan oleh anak di bawah umur di Kecamatan Gandusari Kabupaten Trenggalek
2. Untuk menganalisis jual beli akun *game Mobile Legends* oleh anak di bawah umur dalam perspektif fiqh muamalah.
3. Untuk menganalisis jual beli akun *game Mobile Legends* oleh anak di bawah umur dalam perspektif Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

D. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap dengan adanya suatu tujuan yang ingin dicapai di dalam penyusunan skripsi ini, maka peneliti mengharapkan penelitian skripsi ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang hukum ekonomi syariah dan hukum perdata. Penelitian ini memperluas kajian tentang jual beli digital, khususnya praktik jual beli akun game yang melibatkan anak di bawah umur, dalam perspektif fiqh muamalah dan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

Dalam konteks fiqh muamalah, penelitian ini memperkaya pemahaman tentang penerapan prinsip-prinsip muamalah dalam transaksi digital modern. Selama ini, kajian fiqh muamalah lebih banyak berfokus pada transaksi konvensional, seperti jual beli barang fisik atau jasa. Dengan hadirnya fenomena jual beli akun game, dibutuhkan

pembaruan (tajdid) dan pengembangan ijtihad agar prinsip-prinsip hukum Islam tetap relevan dalam menghadapi perkembangan zaman. Penelitian ini memberikan gambaran tentang bagaimana konsep kecakapan hukum (ahliyah) dalam fiqh diterapkan pada konteks baru di era digital.

Sedangkan dalam ranah hukum positif, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap penguatan pemahaman tentang perlindungan hukum bagi anak di bawah umur dalam transaksi elektronik. Dengan mengkaji ketentuan KUHPerdara, khususnya mengenai syarat kecakapan dalam melakukan perjanjian, penelitian ini menegaskan pentingnya perlindungan hukum terhadap anak yang melakukan transaksi tanpa didampingi wali atau orang tua. Penelitian ini juga membuka ruang diskusi tentang perlunya penyesuaian regulasi hukum perdata terhadap perkembangan transaksi digital di era modern.

Secara keseluruhan, penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan akademik bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji transaksi digital dalam perspektif hukum Islam dan hukum positif, serta mendorong adanya pembaruan hukum yang adaptif terhadap perkembangan teknologi informasi. Dengan demikian, penelitian ini memberikan sumbangan teoritis terhadap pengembangan literatur fiqh muamalah kontemporer dan hukum perdata Indonesia.

2. Secara Praktis

Adapun manfaat praktis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi:

a. Bagi Orang Tua dan Pengasuh

Penelitian ini diharapkan menjadi acuan bagi orang tua dan pengasuh dalam memahami dampak hukum dari keterlibatan anak di bawah umur dalam transaksi jual beli akun *game*, sehingga dapat memberikan pengawasan dan bimbingan yang lebih baik.

b. Pelaku Usaha

Bagi usaha yang terlibat dalam penjualan akun *game* atau transaksi digital lainnya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan mengenai kepatuhan hukum, terutama dalam aspek Syariah dan peraturan perundang-undangan yang berlaku agar mereka dapat menjalankan usaha sesuai dengan hukum yang bersyaria.

c. Peneliti Selanjutnya

Diharapkan mampu memberikan kontribusi serta masukan terkait dengan hukum jual beli yang melibatkan anak di bawah umur sesuai dengan hukum islam dan hukum positif Indonesia serta dapat dijadikan bahan acuan yang relevan dengan hasil penelitian ini.

3. Bagi Peneliti

Hasil penelitian bagi peneliti sendiri dipergunakan untuk penulisan karya ilmiah sekaligus untuk pengetahuan dan pemahaman tentang Jual Beli Akun *Game Mobile Legends* Oleh Anak Di Bawah Umur Perspektif

Fiqh Muamalah Dan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata yang terdapat di Kecamatan Gandusari Kabupaten Trenggalek.

E. Penegasan Istilah

Penegasan istilah dilakukan untuk memberikan pemahaman yang jelas dan spesifik terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini untuk menghindari adanya interpretasi yang salah atau berbeda dalam pembahasan. Penegasan istilah juga membantu dalam memperjelas Batasan-batasan penelitian dan relevansinya dengan permasalahan yang diteliti. Dalam penegasan istilah dibagi menjadi penegasan istilah secara konseptual dan operasional, yakni sebagai berikut:

1. Penegasan Istilah secara Konseptual

- a. *Game Mobile Legends*, game bergenre *MOBA* yang memiliki perbedaan signifikan dibandingkan *MOBA* pada umumnya, karena dapat dimainkan di perangkat seluler melalui *Playstore* atau *iOS*.² *Game* ini biasanya mencakup informasi seperti nama pengguna, kata sandi, level permainan, karakter atau avatar dalam *game*, statistik permainan, dan pencapaian yang diperoleh oleh pemain selama bermain. *Multiplayer Online Battle Arena* yang biasa dikenal dengan *MOBA* adalah *game* yang teknik permainannya hampir mirip dengan *Massively Multyplayer Online Role-playing games (MMORPG)*, dimana dalam *game* ini pemain akan memerankan dan memilih

² <https://www.mobilelegends.com/>, diakses pada tanggal 12 November 2024 pada pukul 18.23 WIB.

tokoh/karakter fiksi. Bedanya pemain tidak menjalani serangkaian cerita bersama, namun disediakan arena lalu pemain akan bertanding melawan pemain lainnya secara *on-line*. Dalam *game* ini, pemain berinteraksi dalam tim dan bertarung melawan tim lain. Akun *Mobile Legends* adalah identitas pemain dalam ekosistem permainan ini, yang mencatat semua aktivitas, pencapaian, aset digital yang dimiliki oleh pemain dalam *game*.

- b. Anak di Bawah Umur, individu yang belum mencapai usia dewasa yang belum mencapai usia dewasa secara hukum disayai sebagai Batasan umur tertentu. Dalam konteks hukum penuh untuk melakukan berbagai tindakan hukum, termasuk perjanjian atau kontrak. Secara hukum, anak di bawah umur sering kali membutuhkan persetujuan atau bimbingan dari orang tua atau wali dalam melakukan tindakan hukum yang sah. Menurut undang-undang Nomor 23 tahun 2003 tentang perlindungan anak, anak merupakan seseorang yang belum berusia 18 tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan.³ Dalam KUHPperdata, usia dewasa yang memberi seseorang kapasitas hukum penuh untuk bertindak dalam berbagai urusan hukum adalah 21 tahun, kecuali jika individu tersebut telah menikah sebelum mencapai usia tersebut.⁴ Anak di bawah umur dianggap belum memiliki kemampuan penuh untuk

³ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak

⁴ KUHPperdata Pasal 330

memahami dan bertanggung jawab atas konsekuensi hukum dari tindakan mereka. Oleh karena itu, tindakan hukum yang dilakukan oleh anak di bawah umur, seperti membuat kontrak atau melakukan transaksi, biasanya memerlukan persetujuan atau pengesahan dari orang tua atau wali.

- c. Fiqh Muamalah, yaitu bagian dari fiqh Islam yang mengatur hubungan antar manusia dalam urusan keduniaan, khususnya yang berhubungan dengan transaksi ekonomi, seperti jual beli, sewa-menyewa, pinjam-meminjam, dan bentuk-bentuk kerja sama lainnya. Fiqh muamalah menekankan prinsip keadilan, kejujuran, saling ridha, dan keabsahan syarat-syarat dalam akad. Dalam konteks penelitian ini, fiqh muamalah digunakan sebagai dasar untuk menilai keabsahan transaksi jual beli akun game Mobile Legends yang dilakukan oleh anak di bawah umur.
- d. Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata), yaitu kodifikasi hukum perdata Indonesia yang mengatur hubungan hukum antar individu dalam masyarakat, termasuk ketentuan mengenai perjanjian, jual beli, dan kecakapan hukum. Dalam penelitian ini, KUHPerdata menjadi acuan untuk menganalisis keabsahan transaksi jual beli akun game berdasarkan ketentuan syarat sah perjanjian (Pasal 1320 KUHPerdata) dan ketentuan tentang kecakapan hukum anak di bawah umur (Pasal 330 KUHPerdata).

- e. Jual beli akun, dalam penelitian ini adalah transaksi pemindahan hak akses dan kepemilikan *akun game Mobile Legends* dari satu pihak kepada pihak lain, biasanya dengan imbalan sejumlah uang. Jual beli akun termasuk dalam kategori jual beli barang tidak berwujud (*intangible asset*) yang memerlukan perhatian khusus dari sisi hukum syariah maupun hukum positif.

2. Penegasan Istilah secara Operasional

Penegasan istilah secara operasional penelitian ini ini dengan judul “Jual Beli Akun *Game Mobile Legends* Oleh Anak Di Bawah Umur Perspektif Fiqh Muamalah dan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (Studi Kasus Di Kecamatan Gandusari Kabupaten Trenggalek). Menjelaskan dalam konteks transaksi jual beli yang dilakukan oleh anak di bawah umur di Kecamatan Gandusari Kabupaten Trenggalek, merujuk pada praktik jual beli akun *game Mobile Legends* menurut hukum islam dan hukum positif.

F. Sistematika Penulisan Skripsi

1. BAB I

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah dan tujuan penegasan istilah serta sistematika penyusunan skripsi

2. BAB II

Berisi tentang kajian pustaka yang terdiri dari kajian focus pertama, kajian focus kedua dan seterusnya, hasil penelitian terdahulu dan

kerangka berpikir dengan teori akad murabahah dan teori tentang transaksi elektronik.

3. BAB III

Membahas tentang metode penelitian yang dipakai, yang terdiri dari jenis penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data serta pengecekan keabsahan temuan serta tahap-tahap penelitian.

4. BAB IV

Berisi tentang paparan hasil penelitian yang terdiri dari paparan data dan temuan penelitian.

5. BAB V

Pembahasan

6. BAB IV

Penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran, lampiran-lampiran, surat keaslian tulisan dan daftar riwayat hidup.