

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan internet telah membawa perubahan zaman dalam dinamika kehidupan modern, sejalan dengan berkembangnya teknologi yang semakin pesat. Kehadiran internet berdampak ganda dalam kehidupan di masyarakat. Di satu sisi, internet menawarkan berbagai kemudahan dan efisiensi dalam penyelesaian pekerjaan, memungkinkan tugas-tugas diselesaikan dengan lebih cepat dan efektif. Namun di sisi lain, perkembangan internet juga membawa tantangan tersendiri, terutama ketika terjadi penyalahgunaan yang bertentangan dengan regulasi negara maupun regulasi agama.² Bentuk penyimpangan yang sering dijumpai adalah penggunaan internet yang tidak sesuai dengan tujuan utamanya, seperti terlalu berlebihan dalam bermain *game* online.

Game merupakan sebuah aktivitas yang dilakukan untuk menyenangkan diri sebagai hiburan dengan seperangkat aturan tertentu sehingga ada yang kalah dan menang. Aktivitas ini dapat berbentuk kontes fisik maupun mental yang bertujuan untuk hiburan, rekreasi, atau bahkan pertaruhan. Dalam perkembangannya, *game* telah bertransformasi ke ranah digital melalui kehadiran *game online* yang dimainkan melalui jaringan internet. Beberapa tahun terakhir, industri *game online* mengalami pertumbuhan yang sangat

² Fadlin, *Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah terhadap Jual Beli Diamond pada Game Free Fire (Studi Kasus di Desa Kananga Kecamatan Bolo Kabupaten Bima)* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Mataram, 2022), hal.1.

signifikan, bahkan telah berevolusi dari sekadar sarana hiburan menjadi bagian dari gaya hidup dan kebutuhan masyarakat modern.³ Fenomena ini tercermin dari banyaknya anak-anak hingga orang dewasa yang bermain *game online* seperti *Mobile Legends*.

Mobile Legends, sebuah *game* yang dikembangkan oleh Moonton, pertama kali diluncurkan pada 11 Juli 2016 untuk platform Android di tiga negara: China, Indonesia, dan Malaysia. Perkembangan *game* ini berlanjut dengan peluncuran versi iOS pada 9 November 2016. Kesuksesan *Mobile Legends* terbukti dari jumlah unduhan yang mencapai lebih dari 10 juta akun di *Google Play dan App Store*, menjadikannya salah satu *game* terpopuler saat ini. Popularitas ini didukung oleh beberapa faktor unggulan, antara lain keberagaman hero yang dapat dipilih pemain, kualitas grafis dan animasi yang memukau, serta ukuran file yang relatif ringan untuk diunduh.⁴

Dalam sistem permainan *Mobile Legends*, terdapat fitur transaksi yang memungkinkan pemain untuk membeli diamond, yaitu mata uang virtual dalam *game* tersebut.⁵ *Diamond* ini dapat digunakan untuk membeli berbagai item dalam *game* seperti skin hero, efek spesial, battle pass, dan berbagai item kosmetik lainnya yang dapat meningkatkan pengalaman bermain pengguna. Transaksi pembelian *diamond* ini dilakukan secara online menggunakan uang

³ Dewa, *Dampak Negatif Game Online Mobile Legend terhadap Etika Komunikasi (Kebiasaan Trash Talking) Siswa di SD Negeri 08 Prumnas Batu Galing* (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Curup, 2022), hal.2.

⁴ Aulia Tri dkk., "Dampak Game Mobile Legends Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V di Sekolah Dasar," *Jurnal Educatio*, Vol. 8, No. 3 . (2022), hal 900-901

⁵ Andreas, Rino, and Dian Arymami. "Hasrat Konsumsi Virtual dalam Permainan Daring *Mobile Legends: Perspektif Deleuze dan Guattari*." *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, Vol 8.2 (2022), hal 212..

riil melalui berbagai metode pembayaran digital.⁶

Jual beli *diamond Mobile Legends* telah menciptakan pasar tersendiri, salah satunya adalah toko *diamond* tapstore yang beroperasi di Desa Babadan Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk. Namun, dalam praktiknya, ditemukan berbagai permasalahan yang perlu ditinjau dari perspektif hukum ekonomi syariah. Permasalahan utama yang muncul adalah banyaknya transaksi jual beli *diamond* yang dilakukan oleh anak-anak yang belum *Mumayiz* (belum mencapai usia baligh atau belum dapat membedakan yang baik dan buruk).

Dalam hukum ekonomi syariah, transaksi jual beli memiliki rukun dan syarat yang harus dipenuhi, salah satunya adalah syarat *aqid* (pihak yang bertransaksi) yang harus sudah baligh dan berakal.⁷ Praktik jual beli *diamond* yang melibatkan anak-anak yang belum *Mumayiz* ini bertentangan dengan prinsip tersebut, karena anak-anak belum memiliki kecakapan hukum untuk melakukan transaksi ekonomi secara mandiri.

Dampak negatif dari pembelian *diamond Mobile Legends* juga perlu mendapat perhatian serius. Kemudahan akses dan sistem transaksi yang ditawarkan *game* ini telah mendorong anak-anak untuk menghabiskan waktu dan uang secara berlebihan.⁸ Semakin sering melakukan *top up diamond*, semakin tinggi pula kualitas permainan yang dapat dinikmati, yang pada akhirnya dapat mengakibatkan kecanduan *game* dan menurunnya produktivitas

⁶ *Ibid.*, hal 219-220.

⁷ Wardiana dkk., "Implementasi akuntansi salam dalam aplikasi shopee." Fair Value: Jurnal Ilmiah Akuntansi dan Keuangan, Vol 5, No. 1 (2022), hal 527.

⁸ Nazar dkk.,*Akad Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah.*" Mu'amalah: Jurnal Hukum Ekonomi Syariah, Vol. 1, No..2 (2022), hal 2.

dalam kegiatan sehari-hari, termasuk belajar dan bersosialisasi.⁹

Bapak Samilan menyampaikan bahwa kekhawatiran para orang tua di Desa Babadan terhadap meningkatnya fenomena transaksi jual beli *diamond Mobile Legends* di kalangan anak-anak semakin besar. Mereka merasa cemas akan dampak finansial yang dapat membebani keuangan keluarga serta dampak psikologis yang dapat memengaruhi perkembangan anak-anak. Kekhawatiran ini semakin mendalam mengingat belum adanya aturan yang jelas mengenai batasan usia untuk transaksi digital seperti ini.¹⁰

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis ingin mengkaji lebih dalam mengenai "Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Praktik Jual Beli *Diamond Mobile Legends* Terhadap Anak Yang Belum *Mumayiz* (Studi Kasus Di Desa Babadan Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk)" Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman komprehensif tentang status hukum transaksi tersebut serta merumuskan rekomendasi untuk mengatasi permasalahan yang timbul, baik dari segi hukum maupun sosial.

B. Rumusan masalah

1. Bagaimana bentuk praktik jual beli *Diamond* pada game *Mobile Legends* terhadap anak yang belum *mumayiz* di Desa Babadan Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk?
2. Bagaimana tinjauan hukum ekonomi syariah terhadap praktik jual beli *Diamond* pada game *Mobile Legends* terhadap anak yang belum *mumayiz*

⁹ Fadlin, *Tinjauan Hukum...*,hal. 3.

¹⁰ Wawancara dengan Bapak Samilan, Masyarakat di Desa Babadan, Kecamatan Pace, Kabupaten Nganjuk, dilakukan pada Jumat 7 Februari 2025.

di Desa Babadan Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk?

3. Bagaimana tinjauan Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perlindungan Anak terhadap praktik jual beli *Diamond* pada game *Mobile Legends* terhadap anak yang belum *mumayiz* di Desa Babadan Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk?

C. Tujuan penulisan

1. Untuk mengetahui bentuk praktik jual beli *Diamond* pada game *Mobile Legends* terhadap anak yang belum *mumayiz* di Desa Babadan Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk.
2. Untuk mengetahui tinjauan hukum ekonomi syariah terhadap praktik jual beli *Diamond* game *Mobile Legends* terhadap anak yang belum *mumayiz* di Desa Babadan Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk.
3. Untuk mengetahui tinjauan Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perlindungan Anak terhadap praktik jual beli *Diamond* pada game *Mobile Legends* terhadap anak yang belum *mumayiz* di Desa Babadan Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk.

D. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yakni sebagai pijakan dan referensi bagi peneliti selanjutnya yang berhubungan dengan tinjauan hukum ekonomi syariah dan undang-undang nomor 35 tahun 2014 tentang perlindungan anak terhadap

praktik jual beli virtual item dalam *game online* khususnya terkait transaksi yang melibatkan anak yang belum *Mumayiz*, serta sebagai acuan maupun pedoman bagi peneliti selanjutnya agar dapat dijadikan sebagai pertimbangan serta dikaji lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

Manfaat secara praktis dalam penelitian ini digolongkan dalam beberapa kategori:

a. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini menjadi upaya untuk menambah dan juga meningkatkan cara berfikir serta dapat mengembangkan kemampuan dalam menganalisis permasalahan terkait hukum ekonomi syariah khususnya dalam konteks transaksi digital yang melibatkan anak-anak.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti untuk bisa membuat penelitian yang lebih baik lagi, khususnya dalam kajian hukum ekonomi syariah terkait transaksi digital dan perlindungan konsumen anak.

c. Bagi Pembaca

Hasil dari penelitian ini bisa menjadi bahan bacaan dan sumber pengetahuan bagi masyarakat umum yang belum dan masih perlu pemahaman tentang aspek hukum syariah dalam transaksi digital, khususnya mengenai batasan dan regulasi jual beli virtual

item dalam *game online* yang melibatkan anak yang belum *Mumayiz*.

E. Penegasan istilah

Penegasan istilah berasal dari kata penegasan yang memiliki arti penjelasan atau penentuan. Penegasan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua kategori yaitu penegasan secara konseptual dan penegasan secara operasional.

1. Secara Konseptual

Untuk menghindari pembahasan yang meluas serta menghindari kesalahpahaman oleh pembaca, penting untuk membuat penjelasan terhadap istilah-istilah yang menjadi pokok pembahasan dalam penelitian ini khususnya.¹¹ Berikut adalah penjelasan istilah istilah yang akan dijabarkan oleh peneliti :

a. Hukum Ekonomi Syariah

Hukum ekonomi syariah adalah seperangkat aturan yang mengatur tentang hubungan manusia dengan sesama manusia berupa perjanjian atau kontrak, selain itu juga mengatur tentang hubungan manusia dengan objek atau benda-benda ekonomi dan berkaitan dengan ketentuan hukum yang mengatur penggunaan benda-benda tersebut dalam aktivitas ekonomi. Dalam implementasinya, hukum ekonomi syariah berlandaskan pada dua sumber utama yaitu Al-Quran dan Hadist sebagai pedoman dalam

¹¹ Fita Fathurokhmah, *Metodologi Penelitian Komunikasi Kualitatif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2024), hlm. 85.

menentukan batasan dan aturan spesifik di bidang ekonomi.¹²

- b. Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perlindungan Anak

Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak merupakan landasan hukum utama dalam memberikan perlindungan komprehensif terhadap anak di Indonesia.¹³ Menurut Pasal 1 ayat (1) UU No. 35/2014, anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan.¹⁴ Perlindungan anak sebagaimana diatur dalam Pasal 1 ayat (2) adalah segala kegiatan untuk menjamin dan melindungi anak dan hak-haknya agar dapat hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara optimal sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi.¹⁵ Undang-undang ini menjadi instrumen hukum yang vital dalam menjamin kesejahteraan dan perlindungan hak-hak fundamental anak sebagai generasi penerus bangsa.

- c. Jual beli

Jual beli adalah kegiatan tukar-menukar barang yang dilakukan antara penjual dan pembeli, di mana pembeli menukarkan

¹² Mahipal, dkk., *Buku Referensi Hukum Ekonomi Syariah: Teori dan Implementasi* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024), hlm. 11.

¹³ Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak.

¹⁴ *Ibid.*, Pasal 1 ayat (1).

¹⁵ *Ibid.*, Pasal 1 ayat (2).

barang dengan alat tukar seperti uang atau benda bernilai lainnya.¹⁶

Dalam syariat islam jual beli merupakan suatu kegiatan transaksi dengan mekanisme pasar syariah yang mengandung unsur persetujuan dan kesepakatan antara kedua pihak tanpa menimbulkan kerugian dan kemarahan bagi semua pihak, serta harus sesuai dengan syariat Islam yaitu tidak mengandung unsur penipuan, kekerasan, ketidakjelasan (samar), riba dan hal-hal yang dapat menimbulkan kerugian serta penyesalan bagi pihak lain.¹⁷

d. *Mobile Legends*

Mobile Legends adalah permainan MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) yang dikembangkan oleh Moontoon untuk platform Android dan iOS, dimana dua tim yang masing-masing beranggotakan 5 pemain bertanding dalam satu pertandingan yang berlangsung sekitar 15 menit. Setiap pemain memilih satu hero dari daftar yang tersedia, baik hero gratis yang dipinjamkan sistem maupun hero yang telah dibeli, untuk bertarung di arena yang terdiri dari tiga jalur utama (top, middle, dan bottom lane) yang dilengkapi dengan turret sebagai sistem pertahanan. Tujuan utama permainan ini adalah menghancurkan basis (base) tim lawan sambil mempertahankan basis tim sendiri, dimana pertandingan akan

¹⁶ Dewi dkk., "Praktik Jual Beli Uang Rusak di Desa Banyuanyar Kidul dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah." Taraadin, vol. 1, no. 1,(2023), hal 29.

¹⁷ Windiyani dkk., "Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah terhadap Jual Beli Parfum Beralkohol." Presumption of Law: Fakultas Hukum Universitas Majalengka, vol. 6, no. 1, (2024), hal 110-111.

berakhir ketika salah satu basis tim berhasil dihancurkan.¹⁸

e. *Diamond*

Diamond merupakan mata uang virtual yang digunakan dalam permainan daring *Mobile Legends* yang dikembangkan oleh Moonton, sebuah perusahaan teknologi dari China yang dirilis pada 11 Juli 2016, di mana diamond ini berfungsi sebagai alat pembayaran dalam *game* yang dapat digunakan untuk memperoleh berbagai keuntungan berupa item seperti skin hero, efek spesial, battle pass, dan item kosmetik lainnya yang dapat meningkatkan kemampuan karakter dalam permainan tersebut, dan seiring perkembangannya, diamond tidak hanya digunakan sebagai alat transaksi dalam *game* tetapi juga telah menjadi sumber penghasilan bagi sebagian orang melalui berbagai bentuk transaksi seperti layanan joki akun, layanan rekber akun, jual beli akun, dan jual beli diamonds itu sendiri.¹⁹

d. Anak yang belum *mumayiz*

Anak yang belum *mumayiz* adalah anak yang belum mampu membedakan antara yang baik dan buruk, umumnya di bawah usia 7 tahun, yang masih dalam fase perkembangan awal dan belum memiliki kemampuan untuk memahami konsekuensi tindakannya.²⁰

¹⁸ Barseli dkk., "Game Online Mobile Legends sebagai Pemicu Turunnya Motivasi Belajar Siswa." Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia), vol. 9, no. 1, (2023), hal 165.

¹⁹ Hasan dkk., "Perspektif Hukum Islam Terhadap Praktik Jual Beli Diamond Mobile Legend." Journal of International Multidisciplinary Research, vol. 2, no. 6, (2024), hal 465.

²⁰ Royan dkk., "Sanksi Terhadap Tindak Pidana Anak Dalam Perspektif Hukum Positif Dan Fiqih Pada Tahap Penyidikan Di Polresta Jambi." INNOVATIVE: Journal of Social Science

Masa *mumayyiz* berlangsung hingga seseorang mencapai *akil balig*, yang ditandai dengan haid bagi perempuan atau mimpi basah bagi laki-laki. Batas minimal usia *akil balig* adalah 9 tahun untuk perempuan dan 12 tahun untuk laki-laki. Jika hingga usia 15 tahun belum muncul tanda-tanda *akil balig*, maka usia tersebut ditetapkan sebagai batas maksimal masa *mumayyiz*, dan anak sudah dianggap *akil balig* menurut pandangan ulama fikih. Selama belum *mumayyiz*, anak tidak dapat dimintai pertanggungjawaban hukum, dan keputusan mengenai kepentingannya berada di tangan wali.²¹

2. Secara Operasional

Penelitian ini mengkaji praktik jual beli *Diamond Mobile Legends* yang dilakukan oleh anak-anak yang belum *Mumayyiz* di Desa Babadan Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk, ditinjau dari perspektif hukum ekonomi syariah. Fokus penelitian ini adalah menganalisis kesesuaian praktik jual beli tersebut dengan prinsip-prinsip syariah, mengingat transaksi tersebut melibatkan anak yang belum memiliki kecakapan hukum untuk bertransaksi secara mandiri menurut hukum Islam.

F. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penyusunan dalam penyusunan skripsi ini, maka peneliti membuat sistematika penelitian sebagai berikut:²²

Research, vol. 4, no. 2 (2024), hal. 3623

²¹ Abdullah Arif Mukhlis, "Fase Pendidikan Islam Anak-Anak dalam Perspektif Fikih," *Jurnal Pendidikan Agama Islam Miazhar* 4, no. 2 (2025): hlm 91.

²² Maftukhin dkk., Pedoman Penyusunan Skripsi FASIH 2018, (Tulungagung: Buku tidak

Bagian Awal: Halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, halaman keaslian, motto, persembahan, pedoman transliterasi, dan abstrak.

Penulisan skripsi ini nantinya akan disusun dengan sistematika yang berisikan sub-sub bab tersendiri, antara lain:

Bab I Pendahuluan: Pada bab ini penyusun akan menulis tentang pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.

Bab II Kajian Pustaka: Pada bab tinjauan pustaka ini penulis mencantumkan pengertian hukum ekonomi syariah, asas asas hukum ekonomi syariah, pengertian jual beli, dasar hukum jual beli, rukun dan syarat jual beli, jual beli yang dilarang dalam islam, *mobile legends*, *diamond*, anak yang belum *mumayyiz* serta penelitian terdahulu yang relevan.

Bab III Metode Penelitian: Berisi tentang gambaran umum terkait dengan metode atau teknik yang digunakan dalam Menggali informasi tentang tinjauan hukum ekonomi syariah terhadap praktik jual beli *Diamond Mobile Legends* terhadap anak yang belum *Mumayiz* di Desa Babadan Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk. Dimana penelitian ini dilakukan dengan cara pengamatan langsung pada lokasi penelitian kemudian melakukan wawancara kepada para pihak yang ada secara mendalam dan diperkuat dengan adanya dokumentasi penelitian ini disebut field research. Pada bab ini berisi tentang lokasi penelitian,

kehadiran peneliti, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian: Memuat tentang paparan data dan temuan penelitian yang telah diperoleh dari penelitian yang dilakukan secara langsung terkait tinjauan hukum ekonomi syariah terhadap praktik jual beli *Diamond Mobile Legends* terhadap anak yang belum *Mumayiz* di Desa Babadan Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk. Setelah data diperoleh selama kegiatan penelitian, maka hal berikutnya memaparkan temuan yang dilakukan secara langsung di lokasi penelitian. Dimana penelitian ini akan dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan sementara ata penelitian yang ditelah dilakukan.

BAB V Pembahasan: Berisi tentang pembahasan, pada bab ini peneliti akan membahas mengenai pembahasan atau analisis data yang telah didapatkan akan digabungkan dalam bentuk analisis diskriptif guna menjawab pertanyaan penelitian terkait terkait tinjauan hukum ekonomi syariah terhadap praktik jual beli *Diamond Mobile Legends* terhadap anak yang belum *Mumayiz* di Desa Babadan Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk.

BAB VI Penutup: Berisikan tentang kesimpulan yang berkaitan dengan pembahasan juga mencakup saran yang diberikan oleh peneliti berkaitan dengan penelitian yang telah selesai dilakukan.