

TINJAUAN HUKUM EKONOMI SYARIAH TERHADAP TRANSAKSI JUAL BELI DIAMOND MOBILE LEGEND PERSPEKTIF HUKUM POSITIF

¹Usman, ²Siska Yuliana

¹² Sekolah Tinggi Ilmu Syari'ah Darul Falah

¹usmanhakindafa@gmail.com. ²siskay0303@gmail.com.

Abstract

This study aims to analyze the legal review of Islamic economics and the perspective of positive law related to diamond buying and selling transactions in the Mobile Legends Game. In the context of human needs for social media and the ease of online transactions, diamond buying and selling is an interesting phenomenon, but raises polemics regarding its permissibility according to Islamic law. This study examines the legal basis of Islamic law regarding buying and selling transactions, as well as fulfilling the requirements and pillars set out in Islam. Through a qualitative research method with a literature study approach, the results of the analysis show that this transaction is valid according to Islamic law, as long as it meets the appropriate criteria, including a clear contract and the object being traded has value and benefits. From a positive legal perspective, diamond buying and selling is regulated in the Civil Code and the ITE Law, which emphasize the importance of transparency and good faith in electronic transactions. This study recommends the need for clear regulations and effective law enforcement to protect consumers and maintain the integrity of transactions in cyberspace.

Keywords: *Syari'ah Economic Law, Buying and Selling Transactions, Positive Law*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tinjauan hukum ekonomi syariah dan perspektif hukum positif terkait transaksi jual beli *diamond* dalam Game Mobile Legends. Dalam konteks kebutuhan manusia akan media sosial dan kemudahan transaksi online, jual beli (*diamond*) menjadi fenomena yang menarik, namun memunculkan polemik terkait kehalalannya menurut hukum Islam. Penelitian ini mengkaji landasan hukum syariah mengenai transaksi jual beli, serta memenuhi syarat dan rukun yang ditetapkan dalam Islam. Melalui metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi pustaka, hasil analisis menunjukkan bahwa transaksi ini sah menurut syariah, asalkan memenuhi kriteria yang sesuai, termasuk akad yang jelas dan objek yang diperjualbelikan memiliki nilai dan manfaat. Dari sudut pandang hukum positif, jual beli *diamond* diatur dalam KUHPerdara dan UU ITE, yang menekankan pentingnya transparansi dan itikad baik dalam transaksi elektronik. Penelitian ini merekomendasikan perlunya regulasi yang jelas dan penegakan hukum yang efektif untuk melindungi konsumen serta menjaga integritas transaksi di dunia maya.

Kata kunci : *hukum ekonomi syari'ah, transaksi jual beli , hukum positif*



Copyright © 2022 by Author(s)
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Pendahuluan

Pada dasarnya, manusia sebagai makhluk sosial memerlukan pemenuhan kebutuhan hidup, baik secara material maupun non material. Saling terhubung satu sama lain seperti halnya jual beli adalah perbuatan hukum yang mempunyai konsekuensi terjadinya peralihan hak atas sesuatu dari pihak pembeli dan penjual. Transaksi jual beli merupakan kegiatan manusia yang terus mengalami perkembangan seiring dengan jalannya waktu. Salah satu bentuk transaksi jual beli yang sering digunakan akhir-akhir ini adalah menggunakan teknologi yang disebut jual beli *online*.

Jual beli secara *online* banyak dilakukan oleh masyarakat karena mudah dalam proses transaksinya. Penjual dan pembeli tidak harus bertemu secara langsung dalam satu waktu, melainkan hanya menggunakan komputer atau *smartphone* transaksi jual beli bisa terjadi. Adapaun jual beli adalah kegiatan tukar menukar antara barang dengan uang, antara benda dengan benda lain dengan jalan saling merelakan atau memindahkan hak milik dengan cara yang diperbolehkan. Secara *linguistik*, jual beli berarti pertukaran sesuatu dengan sesuatu. Kata *al-bai'* (jual) dan *al-syira* (beli) dipergunakan biasanya dalam pengertian yang sama, tetapi mempunyai makna yang bertolak belakang.¹

Dalam dunia bisnis merupakan dunia yang paling ramai dibicarakan di berbagai forum, baik pada level nasional maupun level internasional. Hal ini dikarenakan dunia bisnis merupakan bidang yang sangat penting untuk kemajuan perekonomian di suatu negara. Kemajuan sistem perekonomian dunia tentu memberikan dampak secara ekonomi mikro dan makro. Kemajuan tersebut mengakibatkan beragamnya bentuk transaksi-transaksi jual beli yang dilakukan saat ini, tentu dalam hal ini perkembangan sistem perekonomian yang begitu pesat harus pula diiringi dengan landasan hukum yang mendasari suatu praktik dalam bermuamalah.²

¹ Annisa Dwi Kurniawati, 'Transaksi E-Commerce Dalam Perspektif Islam', *El-Barka: Journal of Islamic Economics and Business*, 2.1 (2019), 90 <<https://doi.org/10.21154/elbarka.v2i1.1662>>.

² Mufti Hasan Alfani, 'Analisis Pengaruh Quality of Work Life (Qwl) Terhadap Kinerja Dan Kepuasan Kerja Karyawan Pt. Bank Bri Syariah Cabang Pekanbaru', *Jurnal Tabarru': Islamic Banking and Finance*, 1.1 (2018), 1–13 <[https://doi.org/10.25299/jtb.2018.vol1\(1\).2039](https://doi.org/10.25299/jtb.2018.vol1(1).2039)>.

Islam tidak hanya memperhatikan ibadah (*hablun minallah*), tapi juga memperhatikan hal-hal yang sifanya muamalah, yaitu mengatur hubungan manusia dengan sesamanya (*hablun minannas*), yang meliputi berbagai aspek ajaran mulai dari persoalan hak atau hukum (*the right*) sampai kepada urusan perekonomian, seperti lembaga keuangan. Dalam bidang muamalah khususnya masalah perekonomian, Islam juga sangat memperhatikan unsur etika dalam pelaksanaannya.³

Secara umum, jual beli adalah aktivitas perdagangan di mana barang yang diperjualbelikan biasanya memiliki bentuk fisik, dapat dilihat, dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan. Namun, dalam kasus ini, barang yang dibeli tidak berbentuk fisik melainkan berupa koin atau item virtual yang hanya bisa digunakan di dalam permainan. Koin atau item tersebut, yang dikenal juga sebagai *diamond*, digunakan untuk membeli karakter dalam permainan *Mobile Legends*.

Di Indonesia, mayoritas penduduknya beragama Islam, praktik jual beli *diamond game* secara *online* menimbulkan berbagai polemik di kalangan umat Islam. Hal ini disebabkan oleh ketiadaan kepastian hukum Islam yang secara khusus mengatur jual beli *diamond game* serta perdebatan mengenai kehalalannya. Situasi ini membuat masyarakat ragu untuk melakukan transaksi tersebut sekaligus mempertanyakan keabsahannya.⁴

Menurut Fuad Hasan Al-faruq dalam penelitiannya menjelaskan bahwa praktik jual beli *diamond* dalam *Mobile Legends* memerlukan pertimbangan etis dan syariah yang cermat. Meskipun ada sudut pandang yang mengizinkan transaksi ini dalam kerangka keadilan dan tidak merugikan pihaklain, terdapat juga pandangan yang menyoroti potensi pelanggaran terhadap prinsip-prinsip hukum Islam, terutama terkait larangan riba dan spekulasi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa untuk memastikan kepatuhan syariah dalam transaksi jual beli *diamond Mobile Legends*, diperlukan pengawasan yang ketat, kesadaran akan nilai-nilai etis, serta pemahaman mendalam tentang prinsip-prinsip hukum Islam yang berlaku. Implikasi praktis dari penelitian ini

³ Bahri, 'Kewirausahaan Islam : Penerapan Konsep Berwirausaha Dan Bertransaksi Syariah Dengan Metode Dimensi Vertikal (Hablumminallah) Dan Dimensi Horizontal (Hablumminannas) Islamic Entrepreneurship : Implementation of The Concept of Entrepreneurship And Shari', *Moro, Jurnal Ekonomi Syariah Dan Bisnis*, 1.2 (2018), 67–87.

⁴ Nasrulloh Jundi Muslih, Ahmad Muti, and Refki Saputra, 'Perspektif Hukum Islam Terhadap Jual Beli Diamonds Pada Game Onlinne Mobile Legends Via Online', *Student Development Informatics Management*, 3.2 (2023), 415–24.

adalah pentingnya regulasi yang jelas dan penegakan hukum yang efektif dalam menjaga integritas transaksi di dunia virtual yang semakin berkembang pesat seperti *Mobile Legends*.⁵

Selaras dengan apa yang di sampaikan Achmad Rijal bahwa transaksi jual beli *diamond* dalam *game Mobile Legends* serupa dengan jual beli *online* pada umumnya. Perbedaannya terletak pada objek yang diperjualbelikan, yaitu benda maya atau virtual. Dari sudut pandang hukum Islam, transaksi ini dianggap sah karena telah memenuhi rukun dan syarat jual beli serta tidak mengandung unsur penipuan.

Dalam praktiknya, penjual menginformasikan nominal dan harga *diamond Mobile Legends* melalui unggahan di media sosial, yang kemudian dipasarkan kepada calon pembeli. Pembeli memilih nominal *diamond* yang diinginkan dan melanjutkan proses pembayaran. Metode pembayaran yang tersedia bervariasi, seperti transfer antar bank (ATM) atau menggunakan uang elektronik. Setelah pembayaran selesai, *diamond Mobile Legends* yang dibeli secara otomatis dikirim dan masuk ke akun *Mobile Legends* pembeli.⁶

Akun *game Mobile Legends* dijual dengan cara memberikan username dan password kepada pembeli setelah transaksi pembayaran selesai. Harga akun sangat bervariasi, tergantung pada jumlah skin dan atribut pendukung lainnya yang dimiliki akun tersebut. Proses jual beli akun *Mobile Legends* ini melibatkan ijab dan qabul, sehingga transaksi ini mengikuti konsep *Bai' As-Salam* dan memenuhi syarat jual beli sesuai syariat Islam. Namun, penjualan akun *Mobile Legends* secara *online* lebih menguntungkan para gamer daripada masyarakat umum. Selain itu, transaksi layanan joki *rank Mobile Legends* merupakan bentuk bisnis baru yang ditawarkan oleh pemain profesional. Mereka menyediakan jasa untuk meningkatkan peringkat akun pemain lain, sehingga pemain baru dapat naik level tanpa harus memulai permainan dari awal.⁷

⁵ Fuad Hasan Al-faruq, Muhammad Gery Desta, and Muhibban, 'Perspektif Hukum Islam Terhadap Praktik Jual Beli Diamond Mobile Legend', *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2.6 (2024), 464–71 <<https://doi.org/10.62504/jimr630>>.

⁶ Achmad Rijal, Irvan Iswandi, and Ahmad Asrof Fitri, 'Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Jual Beli Diamond Game Mobile Legends', *Jurnal Hukum Dan HAM Wara Sains*, 2.04 (2023), 211–22 <<https://doi.org/10.58812/jhhws.v2i04.271>>.

⁷ Muktaze Ummul Lia waroka, Muhammad Abrori, 'TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP GAME MOBILE LEGENDS PADA PENINGKATAN EKONOMI MASYARAKAT', *Jurnal Hukum Ekonomi Syariah*, 4.2 (2024), 1–12.

Pengaruh *top up diamond Mobile Legend* terhadap kehidupan masyarakat khususnya anak muda kerap menimbulkan pengaruh yang konsumtif terhadap game itu sendiri. Dikatakan bahwa pembeli tidak hanya melakukan *top up* sesekali namun berulang kali dan tertarik terhadap promosi yang dilakukan oleh pengembang game tersebut, apabila penawaran yang diberikan begitu menarik maka pembeli tidak sungkan untuk melakukan *top up* berulang kali dan hal ini sangat penting untuk di perhatikan karena dikhawatirkan keadaan yang terlalu konsumtif akan menimbulkan penyesalan di kemudian hari.

Top up diamond Mobile Legend melalui media sosial ini pun tidak mengenal adanya sistem cicilan atau kredit, tetapi pada saat melakukan transaksi diselesaikan dengan pertukaran barang dengan harga yang telah disetujui bersama pada saat itu dan ditempat itu. Di dalam Al-Qur'an dan Hadist yang merupakan sumber hukum Islam banyak memberikan contoh atau mengatur bisnis yang benar menurut Islam.

Berdasarkan hasil penelitian dan pemaparan diatas, maka peneliti ingin mengetahui lebih dalam tentang Tinjauan Hukum Ekonomi Syari'ah Terhadap Transaksi Jual Beli *Diamond Mobile Legend* Dalam Perspektif Hukum Positif.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang di gunakan fokus pada pengumpulan data, analisis dan interpretasi data dari sumber-sumber kepustakaan seperti buku, jurnal, artikel, dokumen dan sumber informasi lainnya. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode studi pustaka atau lebih di kenal dengan metode *Library Research* yaitu dengan cara memahami dan mempelajari teori-teori dari berbagai literatur yang mendukung penelitian ini tentang Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Transaksi *Diamond Mobile Legend* Dalam Prespektif Hukum Positif.⁸

⁸ Milya Sari, 'NATURAL SCIENCE : Jurnal Penelitian Bidang IPA Dan Pendidikan IPA , ISSN : 2715-470X (Online), 2477 – 6181 (Cetak) Penelitian Kepustakaan (Library Research) Dalam Penelitian Pendidikan IPA', 2020, 41–53.

Pembahasan

Mobile Legends

Mobile Legends Bang Bang merupakan permainan video seluler *ber-genre multiplayer online battle arena* (MOBA) yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton, anak perusahaan dari ByteDance. Pada tahun 2016 di liris, game ini semakin populer di seluruh dunia, terutama wilayah Asia Tenggara, dan sejak itu telah melampaui 1 miliar kali unduhan, dengan puncak pemain bulanan sebanyak 100 juta. *Game Mobile Legends Bang Bang* termasuk dalam game *online* seperti *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), bersifat strategi dan biasanya dimainkan oleh 5-10 orang dalam 1 kali permainan.⁹

Game *Online Mobile Legend* saat ini menjadi primadona bagi kalangan *gamers* tanah air, sangat berbeda dengan game PC, *Play Station* atau sejenisnya. Game *Online Mobile Legend* merupakan game yang sangat banyak diminati oleh para *gamers* dikarenakan dapat menghasilkan uang dari penjualan akun maupun penjualan *diamond* yang ada dalam game tersebut. Hal itu diperuntukkan untuk membeli item dan hero dalam *Game Online Mobile Legend* yang berbeda-beda.¹⁰ Untuk dapat memainkan game ini para pemain harus terlebih dahulu melakukan registrasi di dalam game-nya atau penyedia jasa game yang bersangkutan, dengan memasukkan email dan password. Dan pihak game itu sendiri setelah melakukan verifikasi, maka akan mengirimkan konfirmasi ke email.

akun game *online mobile legend* ketika dijual, *gamers* mempunyai tanggung jawab menaikkan ranking atau levelnya terlebih dahulu. Setelah mencapai level yang layak untuk dijual barulah ditawarkan pada pembeli. Dalam penjualan akun game *online* tersebut apabila semakin tinggi rank serta banyaknya jumlah hero yang ada maka akan semakin mahal, karena dalam pembelian hero harus bermain terus menerus maka akan mendapat koin biasanya jika ingin membeli hero dengan point satu hero

⁹ Rijal, Iswandi, and Fitri.

¹⁰ Rivi Handayani, 'Analisa Aktivitas Fandom Mobile Legend Indonesia Dalam Membangun Struktur Komoditas Baru (Studi Tentang Media Baru)', *Al-Munzir*, 11.1 (2018), 141–62.

berkisar 32000 bp. Apabila ingin instan maka harus mentransfer ke pihak penyedia jasa sebesar 150 ribu untuk pembelian satu hero.

Mekanisme Transaksi Jual Beli Diamond Game Mobile Legends

Jual beli diamond game mobile legends sudah lama terjadi semenjak game mobile legends di terbitkan. Banyaknya minat pembeli maka bisnis tersebut terus berkembang sampai sekarang. Salah satu mekanisme transaksi jual beli diamond game mobile legends yaitu penjual menawarkan atau mempromosikan diamond *Mobile Legends* serta nominal harganya kepada pembeli melalui media sosial seperti Instagram, Facebook, WhatsApp.¹¹

Selain melalui media sosial penjual juga memasang benner diamond Mobile Legends. Penetapan harga diamond yang dijual bersifat beragam, sesuai dengan jumlah nominal diamond. Penetapan harga diamond ditetapkan oleh masing-masing penjual, dimana ada harga standar yang di berikan lalu penjual boleh mengikuti atau menaikkan dari harga standar yang sudah diberikan.¹²

Pembeli sepakat terhadap penawaran dan membelinya dengan harga yang disepakati. Pembeli membayar harga sesuai kesepakatan dengan cara cara yang sesuai dengan peraturan yang berlaku antara lain transfer antar bank, menggunakan uang elektronik, atau tunai. Untuk proses pembayaran melalui transfer yaitu sesuai dengan nilai nominal yang diberikan admin, kemudian mengirimkan bukti pembayaran/transfer, setelah itu mengisi format order yang admin berikan, setelah proses pembayaran selesai maka pengelola akan memproses pengisian diamond.¹³ Jangka waktu proses pengisian biasanya sekitar 10 sampai 60 menit, sesuai dengan jumlah antrian.

Penyerahan objek hukum diamond Mobile Legends, tahap dimana penjual akan menyerahkan objek yang dibeli dalam hal ini diamond mobile legends. Penjual akan mengirim format order yang harus diisi sesuai permintaan pembeli melalui Whatsapp. Jadi, objek yang diperjual belikan tidak dapat diserahkan secara materi

¹¹ Akmal Rijal and Aren Frima, 'Sosialisasi Pengelolaan Kinerja Pada Kurikulum Merdeka Pada Ikatan Guru Indonesia (IGI) Kota Lubuklinggau', 5.4 (2024), 1696–1705.

¹² Rijal, Iswandi, and Fitri.

¹³ Fuad Hasan Al-faruq, Muhammad Gery Desta, and Muhibban.

ditangan, namun objeknya bisa dimanfaatkan oleh para pemain game Mobile Legends dan juga bisa diserahkan dengan cara mentransfernya. Objek berupa diamond sesuatu yang virtual dan terdapat dalam dunia maya.¹⁴

Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Transaksi Jual Beli Diamond Mobile Legend

Jual beli sebagai sarana tolong menolong antar sesama umat manusia mempunyai landasan yang kuat dalam al-Qur'an dan sunnah Rasulullah SAW. Terdapat beberapa ayat al Qur'an dan sunah Rasulullah SAW yang berbicara tentang jual beli, antara lain: (Q.S Al-baqarah:275).¹⁵

وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا

Artinya :” Padahal Allah telah Menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba”

Dilihat dari sahnya jual beli yang dilakukan, dalam jual beli terdapat ketentuan dan juga aturan agar transaksi sah menurut syariat Islam. Apabila syarat dan rukun dari jual beli tidak terpenuhi maka akan mengakibatkan tidak sahnya jual beli yang dilakukan. Berikut syarat sahnya kegiatan jual beli adalah sebagaimana berikut :

Ditinjau Dari Segi Rukun Jual Beli.

Rukun jual beli yang disepakati oleh jumhur ulama mencakup adanya pihak yang melakukan akad, yaitu penjual dan pembeli, adanya shighat (lafal ijab dan kabul), barang yang diperjualbelikan, serta nilai tukar. Dalam transaksi jual beli diamond Mobile Legends, rukun-rukun tersebut telah terpenuhi. Penjual bertindak sebagai pihak yang menawarkan, sementara pembeli adalah pemain Mobile Legends. Proses ijab dan kabul dilakukan melalui aplikasi WhatsApp dengan dukungan sistem payment gateway, yang berfungsi sebagai otoritas dan pemantau transaksi online. Barang yang

¹⁴ Fuad Hasan Al-faruq, Muhammad Gery Desta, and Muhibban.

¹⁵ Husnul Khatimah, ‘Praktik Jual Beli Tanpa Pencantuman Harga Makanan Menurut Fiqh Muamalah Dan 'Urf (Studi Kasus Warung Makan Seafood Di Kecamatan Kartasura)’, *Jurnal Al-Hakim: Jurnal Ilmiah Mahasiswa, Studi Syariah, Hukum Dan Filantropi*, 2.1 (2020), pp. 27–39, doi:10.22515/alhakim.v2i1.2489.

diperjualbelikan berupa diamond Mobile Legends, sedangkan alat tukar yang digunakan adalah uang sebagai pengganti nilai diamond tersebut.

Ditinjau Dari Segi Akad.

Akad merupakan kesepakatan antara penjual dan pembeli yang menjadi inti dari proses jual beli. Tanpa akad, transaksi jual beli belum dapat dianggap sah. Akad juga mencerminkan adanya kerelaan antara kedua belah pihak. Meskipun kerelaan ini bersifat batiniah dan tidak terlihat, keberadaannya dapat diketahui melalui proses ijab dan kabul antara penjual dan pembeli. Jenis akad yang digunakan dalam transaksi ini adalah akad jual salam. Jual beli salam adalah transaksi di mana barang yang dijual akan diserahkan di kemudian hari setelah ciri-cirinya dijelaskan secara jelas, sementara pembayaran dilakukan di awal. Dalam transaksi diamond Mobile Legends, pembeli memesan diamond terlebih dahulu sesuai dengan harga yang sudah dicantumkan oleh penjual dalam promosi, iklan, atau unggahan di media sosial. Karena harga sudah ditentukan sebelumnya, tidak ada proses tawar-menawar. Setelah pembeli memesan dan melakukan pembayaran, penjual akan memproses dan menyerahkan diamond sesuai permintaan pembeli.

Ditinjau Dari Syarat Penjual Dan Pembeli.

Dalam transaksi jual beli diamond *Mobile Legends*, baik penjual maupun pembeli adalah individu yang memiliki akal sehat dan mampu menjalankan transaksi berbasis online. Selain itu, pembeli juga dianggap memiliki akal karena memainkan game *Mobile Legends* memerlukan kreativitas dan keterampilan. Akad dilakukan oleh dua pihak yang berbeda, artinya seseorang tidak dapat bertindak sebagai penjual dan pembeli sekaligus dalam satu waktu.

Ditinjau Dari Syarat Yang Berkaitan Dengan Ijab Dan Qabul.

Dalam akad jual beli, setelah ijab dan kabul diucapkan, kepemilikan barang berpindah dari penjual ke pembeli, sementara nilai uang berpindah dari pembeli ke penjual. Dalam transaksi jual beli diamond Mobile Legends, syarat ijab dan kabul telah terpenuhi, termasuk syarat bahwa pihak-pihak yang melakukannya harus sudah akil

baligh dan berakal. Kabul harus sesuai dengan ijab, misalnya: “Saya jual buah ini dengan harga sekian,” dan pembeli menjawab, “Saya beli buah itu dengan harga sekian.” Dalam transaksi jual beli diamond Mobile Legends, ijab dilakukan ketika penjual menawarkan diamond, dan kabul terjadi ketika pembeli menyetujui dengan mentransfer uang sesuai kesepakatan. Proses ijab dan kabul ini tidak dilakukan secara lisan, melainkan melalui tulisan dalam bentuk chat yang didukung oleh sistem atau perangkat lunak online. Meskipun tanpa tatap muka, transaksi tetap berlangsung dalam satu forum, yaitu melalui internet.

Ditinjau Dari Syarat-Syarat Barang Yang Diperjual Belikan.

Barang yang diperjualbelikan harus memenuhi syarat agar sah untuk diperjualbelikan. Salah satu syarat tersebut adalah keberadaan barang, yang dalam hal ini diamond Mobile Legends memang ada dengan jumlah nominal dan harga yang jelas. Barang yang diperjualbelikan juga harus memiliki manfaat, sehingga pembeli tidak dirugikan. Namun, manfaat barang bersifat relatif dan sebaiknya diukur berdasarkan kriteria agama. Pemanfaatan barang tidak boleh bertentangan dengan ajaran agama, hukum, kesusilaan, atau ketertiban umum dalam masyarakat. Dalam kasus jual beli diamond Mobile Legends, barang yang diperjualbelikan tidak memberikan manfaat luas bagi masyarakat, tetapi hanya bagi pemain game tersebut. Diamond digunakan untuk membeli skin, hero, membentuk squad, dan memperoleh item tertentu di tab sale. Diamond termasuk kebutuhan tersier, bukan barang atau jasa yang menjadi prioritas utama.

Barang yang dijual harus merupakan milik sah penjual atau milik pihak lain yang memberinya kuasa. Jika barang bukan milik sah penjual, maka jual beli dianggap batal. Meskipun begitu, pembeli yang bertindak dengan itikad baik tetap mendapatkan perlindungan hukum dan tidak boleh dirugikan akibat pembatalan transaksi. Dalam jual beli diamond Mobile Legends, diamond merupakan properti Moonton sebagai pengembang game. Namun, pihak penjual yang menjual diamond di luar game memiliki izin resmi dan kerjasama dengan pihak developer untuk melakukan transaksi tersebut.

Ditinjau Dari Segi Syarat Nilai Tukar (Harga Barang).

Harga yang disepakati oleh kedua pihak harus dinyatakan dengan jelas. Dalam transaksi jual beli diamond Mobile Legends, kesepakatan harga terjadi ketika pembeli memilih produk yang sudah tercantum dengan detail, termasuk jumlah nominal diamond dan harganya, biasanya melalui postingan di media sosial seperti Instagram. Barang boleh diserahkan langsung pada saat akad berlangsung. Dalam hal ini, diamond yang dibeli akan diberikan segera setelah proses pembayaran selesai. Jika jual beli dilakukan dengan sistem barter, barang yang digunakan sebagai alat tukar tidak boleh berupa barang yang dilarang. Dalam transaksi ini, nilai tukar untuk diamond Mobile Legends umumnya berupa uang elektronik.¹⁶

Transaksi Diamond Mobile Legend Dalam Prespektif Hukum Positif

Dalam hukum positif, jual beli diatur dalam buku III KUHPerdara, pada bab ke lima tentang jual beli. Dalam pasal 1457 KUHPerdara dijelaskan bahwa jual beli adalah suatu perjanjian, dimana pihak yang satu mengingatkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan dan pihak yang lain untuk membayar harga yang telah dijanjikan.¹⁷

Pasal 45A ayat (1) menyatakan bahwa siapa pun yang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong atau menyesatkan yang menyebabkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik, sebagaimana diatur dalam Pasal 28 ayat (1), dapat dipidana dengan penjara maksimal enam tahun atau denda hingga Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah). Dalam transaksi diamond Mobile Legends, terdapat kasus-kasus kerugian, seperti penjual menawarkan diamond dengan harga murah, tetapi setelah pembayaran dilakukan, pembeli tidak menerima diamond yang dijanjikan. Selain itu, Pasal 378 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) mengatur tindak pidana penipuan, yaitu tindakan seseorang yang bertujuan untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain secara melawan hukum. Penipuan ini dilakukan dengan menggunakan nama atau status palsu, tipu muslihat, atau serangkaian kebohongan untuk mendorong orang lain menyerahkan barang, memberikan utang, atau

¹⁶ Rijal, Iswandi, and Fitri.

¹⁷ Anggit Rahmat Fauzi, 'Analisis Yuridis Perjanjian Jual Beli Melalui Media Elektronik Berdasarkan Kuh Perdata', *Ar-Risalah: Media Keislaman, Pendidikan Dan Hukum Islam*, Vol. XVIII (2020), 114–41.

menghapuskan piutang. Pelaku penipuan dapat dikenakan pidana penjara maksimal empat tahun.¹⁸

Pada Bab II Pasal 17 ayat 2 Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik bahwa para pihak wajib beritikad baik sesuai dengan prinsip kemanfaatan, sukarela, tidak memberikan kerugian, unsur penipuan, dan pemalsuan. Dalam hal ini para pihak harus mengikuti aturan sesuai dengan Undang-undang yang berlaku.¹⁹

Berdasarkan pemaparan diatas, dalam sistem *real money trading* masih terdapat beberapa potensi pelanggaran di dalamnya, karena jual beli yang dilakukan secara *virtual* bisa terjadi eror saat pembelian atau bisa jadi ada pihak yang mencari keuntungan secara pribadi. Agar terhindari dari pelanggaran itu masing-masing pihak lebih teliti dan berhati-hati terutama kepada pihak pembeli. Karena dari penjelasan diatas sistem *e-commerce* atau penjualan secara *online* juga sudah diatur di dalam undang-undang yang berlaku beserta sanksi pelanggarannya sehingga kapan saja orang lain berbuat curang maka, memungkinkan saja ia bisa dilaporkan karena pelanggarannya.

Kesimpulan

Jual beli diamond *Mobile Legends* telah berlangsung sejak game diluncurkan, berkembang pesat karena tingginya permintaan. Transaksi dilakukan melalui promosi di media sosial dan banner, dengan harga yang bervariasi sesuai jumlah diamond dan kebijakan penjual. Pembayaran dilakukan melalui transfer bank, uang elektronik, atau tunai, diikuti pengisian diamond oleh admin dalam waktu 10-60 menit. Diamond bersifat virtual, tidak berwujud fisik, tetapi bermanfaat bagi pemain game.

Jual beli dalam Islam didasarkan pada Al-Qur'an dan Sunnah, seperti Q.S. Al-Baqarah: 275 yang menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. Transaksi jual beli,

¹⁸ Firda Laily Mufid and Tioma Roniuli Hariandja, 'Efektivitas Pasal 28 Ayat (1) UU ITE Tentang Penyebaran Berita Bohong (Hoax)', *Jurnal Rechtsens*, 8.2 (2019), 179–98 <<https://doi.org/10.36835/rechtsens.v8i2.533>>.

¹⁹ Nyoman Gede Antaguna and Anak Agung Sagung Laksmi Dewi, 'Pembatasan Kebebasan Berpendapat Dan Berekspresi Di Sosial Media Berdasarkan Peraturan Perundang-Undangan Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (ITE)', *Kertha Wicaksana*, 17.2 (2023), 138–46 <<https://doi.org/10.22225/kw.17.2.2023.138-146>>.

termasuk diamond *Mobile Legends*, sah jika memenuhi rukun (penjual, pembeli, shighat, barang, dan alat tukar) serta syarat-syarat seperti adanya akad salam, kerelaan kedua belah pihak, dan kepastian harga.

Diamond sebagai barang virtual harus memiliki manfaat, tidak bertentangan dengan syariat, dan dimiliki secara sah oleh penjual yang berizin. Dengan harga yang disepakati dan sistem pembayaran yang jelas, transaksi ini dapat dianggap sesuai dengan ketentuan syariat Islam.

Jual beli dalam hukum positif diatur dalam KUHPPerdata Pasal 1457 sebagai perjanjian penyerahan barang dan pembayaran. Dalam transaksi elektronik seperti diamond *Mobile Legends*, terdapat risiko kerugian konsumen yang diatur oleh:

1. Pasal 45A UU ITE: Melarang informasi bohong yang merugikan, dengan pidana enam tahun atau denda hingga Rp1 miliar.
2. Pasal 378 KUHP: Mengatur tindak pidana penipuan dengan ancaman pidana empat tahun.
3. Pasal 17 Ayat 2 UU ITE: Menekankan itikad baik untuk mencegah kerugian, penipuan, dan pemalsuan.

Potensi pelanggaran, seperti eror teknis atau kecurangan, memerlukan kehati-hatian, khususnya dari pembeli. Transaksi online dilindungi undang-undang dengan mekanisme pelaporan pelanggaran dan sanksi tegas.

Referensi

- Achmad Rijal, Irvan Iswandi, and Ahmad Asrof Fitri, 'Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Jual Beli Diamond Game Mobile Legends', *Jurnal Hukum Dan HAM Wara Sains*, 2.04 (2023), 211–22 <<https://doi.org/10.58812/jhhws.v2i04.271>>.
- Akmal Rijal and Aren Frima, 'Sosialisasi Pengelolaan Kinerja Pada Kurikulum Merdeka Pada Ikatan Guru Indonesia (IGI) Kota Lubuklinggau', 5.4 (2024), 1696–1705.
- Anggit Rahmat Fauzi, 'Analisis Yuridis Perjanjian Jual Beli Melalui Media Elektronik Berdasarkan Kuh Perdata', *Ar-Risalah: Media Keislaman, Pendidikan Dan Hukum Islam*, Vol. XVIII (2020), 114–41.
- Bahri, 'Kewirausahaan Islam : Penerapan Konsep Berwirausaha Dan Bertransaksi

- Syariah Dengan Metode Dimensi Vertikal (Hablumminallah) Dan Dimensi Horizontal (Hablumminannas) Islamic Entrepreneurship : Implementation of The Concept of Entrepreneurship And Shari’, *Moro, Jurnal Ekonomi Syariah Dan Bisnis*, 1.2 (2018), 67–87.
- Firda Laily Mufid and Tioma Roniuli Hariandja, ‘Efektivitas Pasal 28 Ayat (1) UU ITE Tentang Penyebaran Berita Bohong (Hoax)’, *Jurnal Rechtsens*, 8.2 (2019), 179–98 <<https://doi.org/10.36835/rechtsens.v8i2.533>>.
- Fuad Hasan Al-faruq, Muhammad Gery Desta, and Muhibban, ‘Perspektif Hukum Islam Terhadap Praktik Jual Beli Diamond Mobile Legend’, *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2.6 (2024), 464–71 <<https://doi.org/10.62504/jimr630>>.
- Husnul Khatimah, ‘Praktik Jual Beli Tanpa Pencantuman Harga Makanan Menurut Fiqh Muamalah Dan 'Urf (Studi Kasus Warung Makan Seafood Di Kecamatan Kartasura)’, *Jurnal Al-Hakim: Jurnal Ilmiah Mahasiswa, Studi Syariah, Hukum Dan Filantropi*, 2.1 (2020), pp. 27–39, doi:10.22515/alhakim.v2i1.2489.
- Milya Sari, ‘NATURAL SCIENCE : Jurnal Penelitian Bidang IPA Dan Pendidikan IPA , ISSN : 2715-470X (Online), 2477 – 6181 (Cetak) Penelitian Kepustakaan (Library Research) Dalam Penelitian Pendidikan IPA’, 2020, 41–53.
- Mufti Hasan Alfani, ‘Analisis Pengaruh Quality of Work Life (Qwl) Terhadap Kinerja Dan Kepuasan Kerja Karyawan Pt. Bank Bri Syariah Cabang Pekanbaru’, *Jurnal Tabarru’: Islamic Banking and Finance*, 1.1 (2018), 1–13 <[https://doi.org/10.25299/jtb.2018.vol1\(1\)](https://doi.org/10.25299/jtb.2018.vol1(1))>.
- Muktaze Ummul Lia waroka, Muhammad Abrori, ‘TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP GAME MOBILE LEGENDS PADA PENINGKATAN EKONOMI MASYARAKAT’, *Jurnal Hukum Ekonomi Syariah*, 4.2 (2024), 1–12.
- Nasrulloh Jundi Muslihini, Ahmad Muti, and Refki Saputra, ‘Perspektif Hukum Islam Terhadap Jual Beli Diamonds Pada Game Onlinne Mobile Legends Via Online’, *Student Development Informatics Management*, 3.2 (2023), 415–24.
- Nyoman Gede and Anak Agung Sagung Laksmi Dewi, ‘Pembatasan Kebebasan Berpendapat Dan Berekspresi Di Sosial Media Berdasarkan Peraturan Perundang-Undangan Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (ITE)’, *Kertha*

Wicaksana, 17.2 (2023), 138–46 <<https://doi.org/10.22225/kw.17.2.2023.138-146>>.

Rivi Handayani, ‘Analisa Aktivitas Fandom Mobile Legend Indonesia Dalam Membangun Struktur Komoditas Baru (Studi Tentang Media Baru)’, *Al-Munzir*, 11.1 (2018), 141–62.