

**PENJUALAN DIAMOND PADA *GAME MOBILE LEGENDS* MENURUT  
KOMPILASI HUKUM EKONOMI SYARIAH DI KELURAHAN  
PALOPAT MARIA PADANGSIDIMPUAN**



**Skripsi**

*Diajukan sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Hukum (S.H)  
dalam Bidang Hukum Ekonomi Syariah*

**Oleh:**

**ALWIN ARIFIN RAMBE**

**NTM.1910200040**

**PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH**

**FAKULTAS SYARIAH DAN ILMU HUKUM**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH ALI**

**HASAN AHMAD ADDARY**

**PADANGSIDIMPUAN**

**2026**

**PENJUALAN DIAMOND PADA *GAME MOBILE LEGENDS*  
MENURUT KOMPILASI HUKUM EKONOMI SYARIAH DI  
KELURAHAN PALOPAT MARIA PADANGSIDIMPUAN**



**Skripsi**

*Diajukan sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Hukum (S.H)  
dalam Bidang Hukum Ekonomi Syariah*

**Oleh:**

**ALWIN ARIFIN RAMBE**

**NIM.1910200040**

**PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH**

**FAKULTAS SYARIAH DAN ILMU HUKUM  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH ALI  
HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

**2026**

**PENJUALAN DIAMOND PADA GAME *MOBILE LEGEND* MENURUT  
KOMPILASI HUKUM EKONOMI SYARIAH DI KELURAHAN  
PALOPAT MARIA PADANGSIDIMPUAN**



**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Hukum (S.H)  
dalam Bidang Hukum Ekonomi Syariah*

**Oleh:**

**ALWIN ARIFIN RAMBE**

**NIM.1910200040**

**Pembimbing I**

**Dr. Habibi, M.Hum.  
NIP. 19800818 200901 1 020**

**Pembimbing II**

**Dr. Putra Halomoan Hsb, M.H.  
NIP. 19861223 201503 1 004**

**PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH  
FAKULTAS SYARIAH DAN ILMU HUKUM  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

**2026**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
FAKULTAS SYARIAH DAN ILMU HUKUM**

Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang 22733  
Telepon ( 0634) 22080 Faximile (0634) 24022  
Website : [fasih.uinsyahad.ac.id](http://fasih.uinsyahad.ac.id)

Hal: Skripsi  
a.n. Alwin Arifin Rambe

Padangsidimpuan, 18 Februari 2026  
Kepada Yth:  
Dekan Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum  
Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan  
Ahmad Addary  
Di-  
Padangsidimpuan

*Assalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n. Alwin Arifin Rambe yang berjudul "PENJUALAN DIAMOND PADA GAME MOBILE LEGEND MENURUT KOMPILASI HUKUM EKONOMI SYARIAH DI KELURAHAN PALOPAT MARIA PADANGSIDIMPUAN". Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar sarjana Hukum (S.H) dalam bidang Ilmu Ahwal Al-Syakhshiyah pada Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan skripsinya ini.

Demikianlah kami sampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

*Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.*

**Pembimbing I**

**Dr. Habibi, M.Hum.**  
NIP. 19800818 200901 1 020

**Pembimbing II**

**Dr. Putra Halomoan Hsb, M.H.**  
NIP. 19861223 201503 1 004

## SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Alwin Arifin Rambe

NIM : 1910200040

Fakultas/Prodi : Syariah dan Ilmu Hukum/Hukum Ekonomi Syariah

Judul Skripsi : Penjualan Diamond Pada Game Mobile Legend Menurut Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah Di Kelurahan Palopat Maria Padangsidempuan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang peneliti serahkan ini adalah benar-benar merupakan hasil karya peneliti sendiri. Sepengetahuan peneliti tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain dalam skripsi saya ini kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Pernyataan ini peneliti buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, maka peneliti bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 ayat 4 Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Padangsidempuan, 18 Februari 2026



7045DANX273943054  
**Alwin Arifin Rambe**  
**NIM. 1910200040**

## SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Alwin Arifin Rambe

NIM : 1910200040

Fakultas/Prodi : Syariah dan Ilmu Hukum/Hukum Ekonomi Syariah

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi peneliti menyetujui untuk memberikan kepada pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneklusif atas karya ilmiah peneliti yang berjudul **“Penjualan Diamond Pada Game Mobile Legend Menurut Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah Di Keurahan Paipat Maria Padangsidempuan”**, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data, merawat dan mempublikasikan karya ilmiah peneliti selama tetap mencantumkan nama peneliti sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini peneliti buat dengan sebenarnya

Padangsidempuan, 18 Februari 2026



Alwin Arifin Rambe  
NIM. 1910200040



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIKINDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
FAKULTAS SYARIAH DAN ILMU HUKUM**

Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang 22733  
Telepon ( 0634) 22080 Faximile (0634) 24022  
Website : [fasih.uinsyahada.ac.id](http://fasih.uinsyahada.ac.id)

**DEWAN PENGUJI  
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

Nama : Alwin Arifin Rambe  
NIM : 1910200040  
Judul Skripsi : Penjualan Diamond Pada *Game Mobile Legends* Menurut  
Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah Di Kelurahan Palopat  
Maria Padangsidimpuan

Ketua

Dr. Ahmatnizar, M.Ag  
NIP. 19680202200003 1 005

Sekretaris

Drs. H. Zulfan Efendi Hasibuan, M.A  
NIP.19640901199303 1 006

Anggota

Dr. Ahmatnizar, M.Ag  
NIP. 19680202200003 1 005

Drs. H. Zulfan Efendi Hasibuan, M.A  
NIP. 19640901199303 1 006

Risalan Basri Harahap, M.A  
NIP. 19850904201903 1 003

Hendra Gunawan, M.A  
NIP. 19871205202012 1 003

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah:

Di : Padangsidimpuan  
Hari/Tanggal : Senin / 09 Maret 2026  
Pukul : 09.00 Wib s/d Selesai  
Hasil /Nilai : 78,5  
Indeks Prestasi kumulatif (IPK) : 3,59



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIKINDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
FAKULTAS SYARIAH DAN ILMU HUKUM**

Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang 22733  
Telepon ( 0634) 22080 Faximile (0634) 24022  
Website : [fasih.uinsyahada.ac.id](http://fasih.uinsyahada.ac.id)

**PENGESAHAN**

Nomor: 202 /Un. 28/D/PP.00.9/04/2026

Judul Skripsi : Penjualan Diamond Pada *Game Mobbile Legends* Menurut  
Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah Di Kelurahan Palopat  
Maria Padangsidempuan

Nama : Alwin Arifin Rambe  
NIM : 1910200040

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas  
Dan syarat-syarat dalam memperoleh gelar  
Sarjana Hukum (SH.)

Padangsidempuan, 6 April 2026

Dekan,



Dr. Ahmatnizar, M.Ag

NIP.19680202200003 1 005

## ABSTRAK

**Nama** : Alwin Arifin Rambe  
**NIM** : 1910200040  
**Judul Skripsi** : **Penjualan Diamond Pada *Game Mobile Legends* Menurut Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah Di Kelurahan Palopat Maria Padangsidimpuan**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan terkait praktik jual beli *diamond* pada *game Mobile Legends* di Kelurahan Palopat Maria, Padangsidimpuan. Meskipun transaksi berlangsung secara digital dan relatif mudah diakses, praktik ini menghadirkan tantangan, antara lain risiko penipuan, ketidakpastian transaksi, keterbatasan pemasaran, dan kepatuhan terhadap prinsip syariah. Fenomena ini menjadi penting untuk dianalisis agar transaksi digital di komunitas *gamer* dapat berjalan halal, aman, adil, dan transparan sesuai dengan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES).

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan praktik penjualan *diamond Mobile Legends* di Kelurahan Palopat Maria serta menilai kesesuaiannya dengan prinsip hukum ekonomi syariah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui observasi dan wawancara terhadap penjual dan pembeli *diamond*. Analisis difokuskan pada prinsip syariah, yaitu *amanah*, *shafāfiyyah*, *‘adl*, dan *halāl*, serta potensi risiko *gharar*, *riba*, dan *maisir* dalam transaksi digital sebagaimana diatur dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, khususnya Pasal 22–25 tentang rukun, kecakapan para pihak, kejelasan objek, dan kesepakatan akad.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa praktik jual beli *diamond* di Palopat Maria berlangsung secara terstruktur, interaktif, dan berbasis kepercayaan, dengan strategi penjual yang beragam, mulai dari ketelitian, keamanan, kecepatan pelayanan, fleksibilitas jumlah transaksi, hingga pemberian nilai tambah melalui bundling atau diskon. Pembeli memiliki perilaku yang bervariasi, antara lain mempertimbangkan keamanan transaksi, kemudahan akses, kepatuhan syariah, rekomendasi teman, serta aspek hiburan, promosi, dan keinginan untuk meningkatkan kemampuan dalam permainan yang terkadang memunculkan kecenderungan perilaku konsumtif terhadap pembelian *diamond*. Transaksi melalui platform resmi seperti *Mobile Legends*, *Codashop*, dan *Unipin* cenderung memenuhi prinsip syariah karena transparan, jelas harga dan mekanismenya, serta meminimalkan risiko penipuan. Sebaliknya, transaksi melalui media sosial atau pengisian ulang akun pribadi memiliki risiko ketidakpastian (*gharar*) sehingga memerlukan kehati-hatian ekstra.

**Kata kunci:** **Diamond, *Mobile Legends*, Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, Transaksi Digital, Palopat Maria.**

## ABSTRACT

**Name** : Alwin Arifin Rambe  
**Student ID** : 1910200040  
**Thesis Title** : *The Sale of Diamonds in the Mobile Legends Game According to the Compilation of Sharia Economic Law in Palopat Maria Subdistrict, Padangsidempuan*

*This study is motivated by issues related to the practice of buying and selling diamonds in the Mobile Legends game in Palopat Maria Village, Padangsidempuan. Although the transactions are conducted digitally and are relatively easy to access, this practice presents several challenges, including the risk of fraud, transaction uncertainty, limited marketing channels, and compliance with Sharia principles. This phenomenon is important to examine to ensure that digital transactions within the gaming community are conducted in a halal, secure, fair, and transparent manner in accordance with the Compilation of Sharia Economic Law (KHES).*

*The objective of this study is to describe the practice of selling Mobile Legends diamonds in Palopat Maria Village and to assess its conformity with the principles of Islamic economic law. This research employs a descriptive qualitative approach through observation and in-depth interviews with diamond sellers and buyers. The analysis focuses on Sharia principles, namely amanah (trustworthiness), shafāfiyyah (transparency), ‘adl (justice), and halāl (permissibility), as well as the potential risks of gharar (uncertainty), riba (usury), and maisir (gambling) in digital transactions as regulated in the Compilation of Sharia Economic Law, particularly Articles 22–25 concerning the pillars of contracts, the legal capacity of contracting parties, the clarity of contractual objects, and mutual consent in agreements.*

*The findings indicate that the practice of buying and selling diamonds in Palopat Maria operates in a structured, interactive, and trust-based manner. Sellers apply various strategies, including accuracy, transaction security, fast service, flexibility in transaction amounts, and added value through bundling or discount schemes. Buyers demonstrate diverse behaviors, such as considering transaction security, ease of access, Sharia compliance, peer recommendations, as well as entertainment and promotional aspects. In some cases, the desire to improve in-game performance encourages a tendency toward consumptive behavior in purchasing diamonds. Transactions conducted through official platforms such as Mobile Legends, Codashop, and Unipin tend to comply with Sharia principles due to their transparent mechanisms, clear pricing, and reduced risk of fraud. In contrast, transactions carried out through social media or private account top-ups pose higher uncertainty (gharar), thus requiring greater caution.*

**Keywords** : *Diamonds, Mobile Legends, Compilation of Sharia Economic Law, Digital Transactions, Palopat Maria.*

## الملخص الملخص

الاسم : ألوين عارفين رامبي

رقم القيد : 1910200040

عنوان الرسالة : بيع الألباس في لعبة موبايل ليجندز وفقاً لتجميع أحكام الاقتصاد الإسلامي في حي بالوبات ماريا بمدينة بادانغ سيديمبوان

تنطلق هذه الدراسة من الإشكالية المرتبطة بممارسة بيع وشراء السلع الافتراضية في لعبة موبايل ليجندز في قرية بالوبات ماريا بمدينة بادانغ سيديمبوان. وعلى الرغم من أن هذه المعاملات تُجرى رقمياً ويسهل الوصول إليها نسبياً، فإنها تطرح عدداً من التحديات، من بينها مخاطر الاحتيال، وعدم اليقين في المعاملات، ومحدودية قنوات التسويق، ومدى الالتزام بمبادئ الشريعة الإسلامية. لذلك تبرز أهمية دراسة هذه الظاهرة من أجل ضمان أن تتم المعاملات الرقمية داخل مجتمع اللاعبين بطريقة حلال وآمنة وعادلة وشفافة، بما يتوافق مع أحكام تجميع قانون الاقتصاد الإسلامي (KHES).

تهدف هذه الدراسة إلى وصف ممارسات بيع موبايل ليجندز في قرية بالوبات ماريا، وتقييم مدى توافقها مع مبادئ القانون الاقتصادي الإسلامي. وقد اعتمدت الدراسة المنهج الوصفي الكيفي من خلال الملاحظة والمقابلات المعمقة مع بائعي ومشتري السلع الافتراضية. وتركز عملية التحليل على مبادئ الشريعة الإسلامية، وهي الأمانة، والشفافية (الشفافية)، والعدل، والحلال، إضافةً إلى دراسة المخاطر المحتملة مثل الغرر والربا والميسر في المعاملات الرقمية، كما ورد تنظيمها في تجميع قانون الاقتصاد الإسلامي، ولا سيما المواد ٢٢-٢٥ المتعلقة بأركان العقد، وأهلية المتعاقدين، ووضوح محل العقد، وصيغة التراضي بين الأطراف.

وتُظهر نتائج الدراسة أن بيع وشراء السلع الافتراضية في قرية بالوبات ماريا يتم بصورة منظمة وقائمة على الثقة، حيث يعتمد البائعون على الدقة وأمن المعاملات وسرعة الخدمة مع تقديم عروض وخصومات. كما يراعي المشترون أمن المعاملة وسهولة الوصول والالتزام بالشريعة، إلى جانب الدوافع الترفيهية التي قد تعزز النزعة الاستهلاكية. وتشير النتائج إلى أن المعاملات عبر المنصات الرسمية مثل موبايل ليجندز وكوداشوب ويوني بين أكثر توافقاً مع مبادئ الشريعة لشفافيتها ووضوح أسعارها، بينما تنطوي المعاملات عبر وسائل التواصل الاجتماعي أو شحن الحسابات الشخصية على قدر أعلى من الغرر، مما يتطلب مزيداً من الحذر.

الكلمات المفتاحية : الألباس، موبايل ليجندز، تجميع قانون الاقتصاد الإسلامي، المعاملات الرقمية، بالوبات ماريا

## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah kita panjatkan kehadiran Allah Subhanahu Wata'ala yang telah memberi penulis waktu dan kesehatan untuk menyelesaikan penelitian ini dan menyusun skripsi. Sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad Saw, yang telah menuntun umatnya dari zaman gelap ke zaman terang benderang.

Skripsi yang berjudul **“Penjualan Diamond Pada *Game Mobile Legends Menurut Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah Di Kelurahan Palopat Maria Padangsidimpuan*”** ini disusun untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat- syarat untuk mencapai gelar Sarjana Hukum (S.H) pada Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Ad-Dary Padangsidimpuan.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini, masih ada banyak kekurangan dan kesalahan, serta banyak tantangan yang dihadapi oleh penulis karena keterbatasan ilmu pengetahuan. Namun akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan nasihat yang diberikan oleh pembimbing.

Dengan selesainya skripsi ini penulis mengucapkan banyak terma kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag. sebagai Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary padangsidimpuan

2. Bapak Prof. Dr. H. Fatahuddin Aziz Siregar, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Syariah Dan Ilmu Hukum UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
3. Bapak Nurhotia Harahap, S.H, M.H.I selaku Ketua prodi Hukum Ekonomi Syariah pada Fakultas Syariah Dan Ilmu Hukum UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
4. Bapak Dr. Habibi, M.Hum. sebagai pembimbing I dan Bapak Dr. Putra Halomoan Hsb, M.H. sebagai pembimbing II yang sudah bersedia meluangkan waktu dan membimbing penulis sebaik mungkin dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Syari'ah dan Ilmu Hukum UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang dengan ikhlas telah memberikan waktu dan ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis dalam proses perkuliahan di UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
6. Kedua orang tua penulis, Bapak Fajar Paruhuman Rambe dan Ibu Elfi Ritonga, Untuk beliau berdualah skripsi ini penulis persembahkan. Terima Kasih atas segala kasih sayang, doa, nasehat tanpa henti dan kesabarannya yang sangat luar biasa dalam setiap langkah hidup penulis, serta membesarkan dan membingbing penulis selama ini sehingga penulis dapat terus berjuang dalam meraih mimpi dan cita-cita kesukses-an dan segala hal yang baik yang kedepannya akan penulis dapatkan adalah karena dan untuk kalian berdua.

Dan masih banyak lagi yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu Penulis mengucapkan rasa syukur yang tidak terhingga berterima kasih kepada Allah SWT karena berkat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna.

Padangsidempuan, Januari 2026  
Penulis,

**Alwin Arifin Rambe**  
**NIM. 1910200040**

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

### A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda dan sebagian lain dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Berikut ini daftar huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama Huruf `Latin	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	ša	š	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ħa	ħ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	žal	ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Esdan ye
ص	šad	š	Es(dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	De (dengan titik di

			bawah)
ط	ṭa	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Komaterbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	..’..	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

## B. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

### 1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal adalah vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
— /	<i>fathah</i>	A	A
— / — /	<i>Kasrah</i>	I	I
و —	<i>ḍommah</i>	U	U

## 2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap adalah vocal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya gabungan huruf.

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan	Nama
.....ي	<i>fathah</i> dan <i>ya</i>	Ai	a dan i
و.....	<i>fathah</i> dan <i>wau</i>	Au	a dan u

## 3. Maddah

*Maddah* adalah vocal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda.

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
.....ا.....ى..	fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis atas
...ى..	Kasrah dan ya	ī	i dan garis dibawah
.....و	dommah dan wau	ū	u dan garis di atas

## C. Ta Mar Butah

Transliterasi untuk tamar butah ada dua :

1. *Ta Marbutah* hidup yaitu *Ta Marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah, dan dommah, transliterasinya adalah /t/.

2. *Ta Marbutah* mati yaitu *Ta Marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah /h/.

Kalau pada suatu kata yang akhir katanya *Ta Marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka *Ta Marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

#### **D. *Syaddah (Tasydid)***

*Syaddah* atau *tasydid* yang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda *syaddah* atau tanda *tasydid*. Dalam transliterasi ini tanda *syaddah* tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

#### **E. Kata Sandang**

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ۱. Namun dalam tulisan transliterasinya kata sandang itu dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* dengan kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah*.

1. Kata sandang yang diikuti huruf *syamsiah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung diikuti kata sandang itu.
2. Kata sandang yang diikuti huruf *qamariah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah* ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan didepan dan sesuai dengan bunyinya.

#### **F. Hamzah**

Dinyatakan didepan Daftar Transliterasi Arab-Latin bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya terletak di tengah dan diakhir kata. Bila hamzah itu diletakkan diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

#### **G. Penulisan Kata**

Pada dasarnya setiap kata, baik *fi'il*, *isim*, maupun *huruf*, ditulis terpisah. Bagi kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut bisa dilakukan dengan dua cara: bisa dipisah perkata dan bisa pula dirangkaikan.

#### **H. Huruf Kapital**

Meskipun dalam sistem kata sandang yang diikuti huruf tulisan Arab huruf capital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya huruf capital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu dilalui oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf capital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Penggunaan huruf awal capital untuk Allah hanya berlaku dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

#### **I. Tajwid**

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian tak terpisahkan dengan ilmu tajwid. Karena itu keresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

Sumber: Tim Puslitbang Lektur Keagamaan. *Pedoman Transliterasi Arab-Latin, Cetakan Kelima*, Jakarta: Proyek Pengkajian dan Pengembangan Lektur Pendidikan Agama, 2003.

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>SAMPUL DEPAN</b>	
<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN PENYUSUNAN SKRIPSI SENDIRI</b>	
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b>	
<b>BERITA ACARA MUNAQASYAH</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN DEKAN</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Fokus Masalah .....	9
C. Batasan Istilah .....	10
D. Perumusan Masalah .....	11
E. Tujuan Penelitian .....	11
F. Manfaat Penelitian .....	12
G. Sistematika Pembahasan .....	13
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>14</b>
A. Tinjauan Teori .....	14
1. Konsep Penjualan.....	14
2. Konsep Jual Beli .....	22
3. <i>Gharar</i> dalam Konsepsi Hukum Ekonomi Syariah .....	31
4. Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah .....	33
5. Mobile Legends Bang-Bang (MLBB) .....	35
6. Diamond Pada Games Mobile Legends.....	40
B. Kajian/ Penelitian Terdahulu .....	41
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>47</b>
A. Waktu dan Lokasi Penelitian .....	47
B. Jenis Penelitian .....	47
C. Subjek Penelitian .....	48
D. Sumber Data .....	49
E. Teknik Pengumpulan Data .....	50
F. Teknik Pengecekan Keabsahan Data .....	51

G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data .....	53
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>54</b>
A. Gambaran Umum Objek Penelitian .....	54
B. Deskripsi Data Penelitian .....	55
C. Pembahasan Hasil Penelitian .....	60
1. Praktik Jual Beli <i>Diamonds</i> Mobile Legends di Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidimpuan .....	60
2. Pandangan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Penjualan Diamond Pada Game Mobile Legends Menurut Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah Di Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidimpuan .....	68
D. Keterbatasan Penelitian .....	73
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>76</b>
A. Kesimpulan .....	76
B. Implikasi Hasil Penelitian .....	78
C. Saran .....	79

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Muamalah merupakan ilmu yang mempelajari tentang hukum-hukum syara' yang mengatur hubungan antara manusia dengan manusia lainnya dalam kegiatan ekonomi. Hubungan antara manusia dengan manusia telah dibatasi oleh syariat, yaitu hak dan kewajiban manusia yang berinteraksi sangat membutuhkan kesepakatan untuk kemaslahatan bersama. Peran muamalah sangat penting dalam meningkatkan kesejahteraan hidup manusia.<sup>1</sup>

Dalam perspektif hukum, terdapat perbedaan antara *das sollen* dan *das sein*. *Das sollen* merupakan keadaan yang seharusnya terjadi menurut aturan hukum atau norma yang berlaku, sedangkan *das sein* adalah kenyataan yang terjadi dalam praktik di masyarakat.<sup>2</sup> Dalam konteks muamalah, *das sollen* menghendaki agar setiap transaksi ekonomi yang dilakukan oleh masyarakat harus sesuai dengan ketentuan syariat Islam yang telah ditetapkan dalam Al-Qur'an, Hadis, maupun dalam peraturan hukum seperti Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES).<sup>3</sup> Namun dalam praktiknya (*das sein*), tidak semua transaksi yang terjadi di masyarakat sepenuhnya mengikuti ketentuan tersebut sehingga sering menimbulkan persoalan hukum.

Dalam kegiatan ekonomi jual beli adalah suatu kegiatan untuk mengalihkan kepemilikan hak milik. Kegiatan ini dilakukan oleh masyarakat

---

<sup>1</sup> M. Umer Chapra, *Islam Dan Tantangan Ekonomi* (Gema Insani Press, 2000), hlm. 8.

<sup>2</sup> Satjipto Rahardjo, *Ilmu Hukum* (Citra Aditya Bakti, 2014), hlm. 13-14.

<sup>3</sup> *Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah*, Ed. rev (Pusat Pengkajian Hukum Islam dan Masyarakat Madani (PPHIMM), 2009), hlm. 15.

baik secara individu maupun kelompok. Jual beli adalah pertukaran antara suatu barang dengan barang lain. Jual beli merupakan transaksi yang berpengaruh di dalam dunia bisnis, dan merupakan bagian terpenting dalam melakukan aktivitas dalam suatu usaha yang bertujuan untuk mendapatkan keuntungan atau laba.<sup>4</sup>

Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi yang semakin hari semakin pesat mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan dan kegiatan masyarakat. Teknologi yang semakin hari semakin maju membawa perubahan yang sangat signifikan dalam dunia bisnis. Segala bentuk keperluan juga dapat diakses dengan mudah menggunakan teknologi canggih dan memadai yang disertai dengan jaringan internet. Dengan jaringan internet masyarakat dapat melakukan transaksi jual beli barang maupun jasa. Selain itu jaringan internet juga digunakan sebagai sarana hiburan seperti menonton film, mendengarkan musik dan bermain *Games Online*.

*Games Online* merupakan jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain *Games* terhubung dengan jaringan internet. Adapun *Games Online* yang populer di Indonesia saat ini adalah *Mobile Legends*, *Free fire*, dan *PUBG*. Menurut Pasal 20 ayat 2 KHEs, *bai'* ialah transaksi jual beli antara objek dengan objek, atau pertukaran antara objek dengan uang.<sup>5</sup>

Transaksi jual beli adalah proses penukaran barang atau objek yang

---

<sup>4</sup> Christopher Pass dan Bryan Lowes, *Kamus Lengkap Ekonomi*, Ke-2 (Erlangga, 1994), hlm 3.

<sup>5</sup> M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi Dalam Islam (Fiqh Muamalat)* (Raja Grafindo Persada, 2003), hlm. 4.

memiliki nilai dengan pemindahan kepemilikan yang diatur oleh hukum dan agama. Barang yang dimaksud dapat berupa uang atau benda. Barang atau objek yang diperdagangkan harus memiliki nilai, yaitu barang yang bernilai dan dapat digunakan secara sah sesuai dengan syariat.<sup>6</sup>

Menurut Ahmad Azhar Basyir, dalam prinsip-prinsip hukum muamalat, sebuah perjanjian sah jika memenuhi persyaratan syariat baik dari segi rukun maupun pelaksanaannya. Di sisi lain, menurut literatur lain yang ditulis oleh Mardani, perjanjian sah atau sah adalah perjanjian yang sah secara hukum dan tidak memiliki cacat pada rukun dan sifatnya. Dalam definisi lain, perjanjian tersebut tidak menimbulkan aib dan memiliki pengaruh hukum yang sah saat diucapkan oleh pihak yang berwenang.<sup>7</sup>

Pasal 22 Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah menjelaskan bahwa rukun jual beli yang pertama adalah pihak-pihak yang berakad, adapun syarat dari rukun pertama ini adalah yaitu pihak-pihak yang berakad adalah orang perseorangan, kelompok orang, persekutuan, atau badan usaha. Orang yang berakad harus cakap hukum, berakal dan *tamyiz*.

Rukun yang kedua yaitu objek akad, atau barang yang diperjual belikan, dalam hal ini yang menjadi syarat objek atau barang yang diperjual belikan adalah Kekayaan atau layanan yang diizinkan yang dibutuhkan oleh setiap individu. Subjek perjanjian harus suci, berguna, kepemilikan lengkap dan dapat dipindah tangan. Lebih lanjut persyaratan objek akad yaitu:

---

<sup>6</sup> Abdul Ghofur Anshori, *Hukum Perjanjian Islam Di Indonesia: Konsep, Regulasi, Dan Implementasi*, Cet. 1 (Gadjah Mada University Press, 2010), hlm. 44.

<sup>7</sup> Ahmad Azhar Basyir, *Asas-Asas Hukum Muamalat, Hukum Perdata Islam*, Ed. Revisi (UII Press, 2000), hlm 113.

1. Suci, Suci merupakan prasyarat yang harus ada dalam barang yang diperdagangkan;
2. Terdapat manfaatnya, Barang yang diperdagangkan harus memiliki manfaat baik untuk kepentingan komersial maupun non-komersial;
3. Barang dapat diserahkan terimakan, Barang yang dijadikan objek jual-beli harus dapat diserahkan terimakan pada saat transaksi dilakukan atau pada hari-hari berikutnya dengan kesepakatan kedua belah pihak. Jika barang tidak dapat diserahkan terimakan, maka transaksi jual-beli dianggap tidak sah, misalnya jika menjual ikan yang masih hidup di laut atau burung yang masih berkeliaran bebas;
4. Milik sendiri, Barang yang dijadikan objek jual-beli harus menjadi milik penjual dan dapat dibuktikan dengan bukti kepemilikan. Jika barang bukan milik penjual, maka transaksi jual-beli dianggap tidak sah.

Rukun yang ketiga yaitu tujuan akad adalah untuk memperoleh kebutuhan hidup dan meningkatkan bisnis dari kedua belah pihak yang terlibat dalam perjanjian sesuai dengan persyaratan perjanjian yang telah diatur dalam Pasal 25 KHES. Rukun yang keempat adalah Kesepakatan. Kesepakatan di sini sering disebut dengan ijab dan kabul atau bentuk kesepakatan. Ketentuan ini telah diatur dalam KUH-Perdata Pasal 25, dijelaskan bahwa bentuk kesepakatan dapat dilakukan dengan jelas, baik secara verbal, tertulis dan/atau tindakan.<sup>8</sup>

Jual beli merupakan bagian dari proses akad sehingga dalam

---

<sup>8</sup> *Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah*, Ed. rev (Pusat Pengkajian Hukum Islam dan Masyarakat Madani (PPHIMM), 2009), hlm. 22-23.

pelaksanaannya tidak boleh mengandung beberapa hal seperti Ikrar atau paksaan, *gharar* atau tidak jelas, penyerahan yang menimbulkan kerugian dan riba. Seiring perkembangan zaman objek jual beli mengalami perubahan zaman yaitu objek jual dalam dunia maya dimana objek dalam transaksi jual beli tidak lagi dalam bentuk fisik tapi dalam akun *Games Online*. Hal ini telah sering terjadi kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidempuan yang merupakan tempat bermain, menjual dan membeli *Games Online* yang sedang populer seperti *Mobile Legend*.

Objek yang diperjual belikan adalah *Diamond Games Mobile Legends*. Hal ini yang menarik penulis melakukan penelitian di kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidempuan. Maraknya peminat *Games Online* juga terjadi kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidempuan. Padangsidempuan merupakan salah satu kota pendidikan, dimana terdapat banyak sekolah, dan kampus. Sebagian besar siswa dan mahasiswa Kota Padangsidempuan terutama kelurahan Palopat Maria adalah peminat *Games Online*.

Alasannya beragam ada yang hanya ikut-ikutan dan ada juga peminat yang fanatik dengan menjadikan *Games Online* sebagai sarana jual beli. Pada awalnya transaksi jual beli *Diamond Games Mobile Legends* dilakukan secara Online melalui platform sosial media yang melibatkan pihak ketiga (rekber/rekening berbayar). Sehingga calon pembeli hanya perlu menghubungi penjual melalui chat dan membuat grup *chat* yang berisikan penjual pembeli dan rekening berbayar (orang ketiga yang bertugas menampung uang pembeli dan akun penjual).

Namun hal ini dinilai kurang efektif karena rentan terjadi penipuan yang mengakibatkan kerugian pada pihak yang menjualkan *Diamond Games Mobile Legends* sehingga praktik jual beli *Diamond Games Mobile Legends* di Palopat Maria sekarang menggunakan sistem *cash on delivery* (COD) atau secara langsung seperti saat ini meskipun pemasarannya tetap melalui platform sosial media. Mekanisme penjualan *Diamond Games Mobile Legends* saat ini yaitu dengan unggahan *Diamond Games Mobile Legends* yang akan diperjual belikan di sosial media. Kemudian calon pembeli menghubungi pihak penjual *Diamond Games Mobile Legends* melalui kontak yang dicantumkan dalam unggahan setelah itu tawar-menawar berlangsung via *chatting* dan ketika mencapai kesepakatan maka calon pembeli datang ke lokasi di kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidimpuan dan melakukan transaksi jual beli.

Secara normatif (*das sollen*), ketentuan-ketentuan tersebut mengharuskan bahwa setiap objek jual beli harus jelas keberadaannya, memiliki manfaat, dapat diserahterimakan, serta dimiliki secara sah oleh penjual.<sup>9</sup> Ketentuan ini bertujuan untuk menghindari unsur ketidakjelasan (*gharar*), penipuan, maupun kerugian bagi salah satu pihak yang bertransaksi.<sup>10</sup>

Namun dalam kenyataannya (*das sein*), perkembangan teknologi telah melahirkan bentuk-bentuk transaksi baru di masyarakat, salah satunya adalah transaksi jual beli yang berkaitan dengan item atau mata uang virtual dalam

---

<sup>9</sup> Mardani, *Hukum Ekonomi Islam*, Cetakan 1, Edisi 1 (Rajawali Pers, 2015), hlm. 124.

<sup>10</sup> Wahbah Az-Zuhaili, *Al-Fiqh al-Islami wa Adillatuhu*, v ed. (Gema Insani, 2018), hlm. 342.

permainan Games Online. Salah satu contoh yang terjadi di masyarakat adalah praktik jual beli Diamond pada *Games Mobile Legends* yang tidak memiliki bentuk fisik, melainkan hanya berupa item digital yang terhubung dengan akun permainan.<sup>11</sup>

Praktik jual beli *Diamond Games Mobile Legends* ini juga terjadi di Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidempuan. Maraknya peminat Games Online di kalangan pelajar dan mahasiswa menyebabkan munculnya aktivitas jual beli Diamond sebagai kebutuhan untuk meningkatkan level permainan. Dalam praktiknya, transaksi ini dilakukan melalui media sosial dan terkadang menggunakan sistem perantara atau bahkan secara langsung melalui sistem *cash on delivery* (COD).<sup>12</sup>

Apabila dilihat dari sudut pandang hukum ekonomi syariah, kondisi ini menimbulkan pertanyaan mengenai kesesuaian antara praktik yang terjadi di masyarakat (*das sein*) dengan ketentuan hukum yang seharusnya berlaku (*das sollen*). Hal ini karena objek yang diperjualbelikan tidak berbentuk fisik dan berpotensi mengandung unsur ketidakjelasan (*gharar*) yang dilarang dalam transaksi jual beli menurut syariat Islam.<sup>13</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas ada beberapa masalah yang terjadi di kalangan masyarakat antara lain yaitu: Mengenai sah atau tidaknya transaksi jual beli *Diamond Games Mobile Legends* ini secara hukum syara', karena

---

<sup>11</sup> Akhmad Mujahidin, *Ekonomi Islam : Sejarah, Konsep, Instrumen, Negara, dan Pasar* (Raja Grafindo Persada, 2016), hlm. 87.

<sup>12</sup> Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma Dan Diskursus Teknologi Komunikasi Di Masyarakat* (Kencana, 2021), hlm. 211.

<sup>13</sup> Rozalinda, *Ekonomi Islam : Teori dan Aplikasinya pada Aktivitas Ekonomi* (Rajawali Pers, 2017), hlm. 198.

yang diperjual belikan tidak berbentuk fisik melainkan hanya berbentuk *Diamond Games Mobile Legends* yang terdiri dari sebuah Identitas (ID) dan sandi yang mana pada umumnya benda yang diperjual belikan biasanya berbentuk fisik atau nyata dapat dilihat wujud kebendaannya. Di dalam jual beli ini rentan adanya *taghrir (gharar)*.

Jual beli *taghrir (gharar)* adalah jual beli barang yang tidak pasti, tidak nyata bentuk, wujud dan hal lain pada barang tersebut.<sup>14</sup> Syaikhul Islam Ibnu Taimiyyah menyatakan *Al-gharar* adalah yang tidak jelas hasilnya (*Majhul al-'aqibah*) sedangkan menurut Syaikh As-Sa'di *Al-gharar* adalah *mukhatharah* (pertaruhan) dan *al-jalalah* (ketidak jelasan) Imam Syafi'i, *Gharar* adalah apa-apa yang akibatnya tersembunyi dari mata kita, dan akibat yang paling mungkin terjadi adalah yang paling kita takuti (tidak diinginkan). Wahab al-Zuhaili berpendapat *Gharar* adalah penampilan yang tampaknya menyenangkan atau menimbulkan kerusakan tetapi sebenarnya menimbulkan kebencian. dan menurut sebagian besar para ulama mendefinisikan *gharar* adalah segala sesuatu yang diyakini adanya tetapi diragukan kesempurnaannya (*Mukhtar Shihah*).<sup>15</sup>

Maka dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *gharar* sangat dilarang dalam praktik jual beli, *gharar* juga disamakan dengan judi karena mengandung ketidakpastian yang dapat merugikan salah satu pihak.<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup> Andri Soemitra, *Hukum Ekonomi Syariah Dan Fiqh Muamalah Di Lembaga Keuangan Dan Bisnis Kontemporer*, Edisi pertama (Kencana, 2019), hlm. 32.

<sup>15</sup> A. Rachmad Syafe'i, *Fiqh Muamalah* (CV Pustaka Setia, 2005), hlm 8.

<sup>16</sup> Muh Fudhail Rahman, "Hakekat dan Batasan-Batasan Gharar Dalam Transaksi Maliyah," *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i* 5, no. 3 (2018): 255–78, <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v5i3.9799>.

Rasulullah SAW. melarang jual beli *al-hashah* dan jual beli *gharar*, karena dalam jual beli yang mengandung *gharar* disamakan dengan memakan harta orang lain dengan cara batil sebagaimana firman Allah dalam surah Al-Baqarah (2): 188:

وَلَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ وَتُدْلُوا بِهَا إِلَى الْحُكَّامِ لِتَأْكُلُوا فَرِيقًا مِّنْ أَمْوَالِ النَّاسِ بِالْإِثْمِ وَأَنتُمْ تَعْلَمُونَ . □

Artinya: *Janganlah kamu makan harta di antara kamu dengan jalan yang batil dan (janganlah) kamu membawa (urusan) harta itu kepada para hakim dengan maksud agar kamu dapat memakan sebagian harta orang lain itu dengan jalan dosa, padahal kamu mengetahui. (Al-Baqarah [2]: 188).*<sup>17</sup>

Pada transaksi jual beli *Diamond Games Mobile Legends* yang terjadi di kelurahan Palopat Maria ini yang menjadi rentan terdapat unsur *gharar* terletak pada objek jual beli yang merupakan barang tidak nyata atau hanya sebuah item *Diamond Games Mobile Legends* yang terdiri dari sebuah identitas (ID) dan sandi saja yang dapat digunakan untuk game. Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian hal tersebut, dengan judul **“Penjualan Diamond pada Games Mobile Legend Menurut Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah di Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidempuan”**.

## B. Fokus Masalah

Supaya penelitian ini tidak terlalu luas, maka penelitian ini lebih difokuskan pada “Penjualan Diamond pada *Games Mobile Legends* Menurut

<sup>17</sup> Kementerian Agama dan LPMQ, *Al-Qur'an dan Terjemahannya (Edisi Penyempurnaan)* (2019), <http://archive.org/details/2019-al-quran-dan-terjemahnya-edisi-2019>, Al- Baqarah (2):188.

Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah di Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidempuan”. Yakni bagaimana praktik penjualan diamond pada game Mobile Legends di Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidempuan? dan bagaimana tinjauan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES) terhadap praktik penjualan diamond tersebut?

### C. Batasan Istilah

Adapun batasan istilah penulis dalam kajian ini adalah sebagai berikut:

Penjualan dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah proses, cara, atau perbuatan menjual.<sup>18</sup> Penjualan merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan perusahaan untuk mempertahankan bisnisnya untuk berkembang dan untuk mendapatkan laba atau keuntungan yang diinginkan. Penjualan juga berarti proses kegiatan menjual, yaitu dari kegiatan penetapan harga jual sampai produk didistribusikan ke tangan konsumen (pembeli).<sup>19</sup>

*Diamond mobile legends* adalah bentuk pembayaran yang diterima. *Diamonds* dapat digunakan untuk membeli berbagai item dalam *game Mobile Legends*, mirip dengan rupiah di dunia nyata. Kuantitas *Diamonds* yang diperoleh bervariasi berdasarkan paket pembelian yang ditawarkan. Anda dapat membeli *Diamond Mobile Legends* melalui aplikasi *Fastpay* atau di Konter Toko Modern *Fastpay*.<sup>20</sup>

*Game Mobile Legends* adalah adalah permainan video seluler bergenre

---

<sup>18</sup> “Kamus Besar Bahasa Indonesia Online,” diakses 5 Desember 2024, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/penjualan>.

<sup>19</sup> Novia Nour Halisa dan Ekayana Sangkasari Paranita, *Penganggaran Perusahaan* (Widina Bhakti Persada, 2021).

<sup>20</sup> aditiya1920, “Fungsi Diamond Mobile Legends Kamu Perlu Tahu, Promo Diamond Mobile Legends di Fastpay,” *Blog Fastpay*, 24 Februari 2021, <https://www.fastpay.co.id/blog/fungsi-diamond-mobile-legends-kamu-perlu-tahu-promo-diamond-mobile-legends-di-fastpay.html>.

*multiplayer online battle arena* (MOBA) yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton, anak perusahaan dari *ByteDance*. Dirilis pada tahun 2016, permainan ini makin populer di seluruh dunia, terutama di wilayah Asia Tenggara, termasuk Indonesia dan sejak itu telah melampaui 1 Miliar kali unduhan dengan puncak pemain bulanan sebanyak 100 juta. Pada tahun 2021, *Mobile Legends* mencapai pendapatan kotor sepanjang masa sebesar US\$1 miliar dengan 44 persen pendapatannya berasal dari luar Asia, menjadikannya permainan seluler teratas dari genrenya dengan daya tarik paling global.<sup>21</sup>

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana praktik penjualan *diamond* pada *game mobile legends* di Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidempuan?
2. Bagaimana pandangan hukum ekonomi syariah terhadap penjualan *diamond* pada *game mobile legends* menurut kompilasi hukum ekonomi syariah di Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidempuan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana praktik penjualan *diamond* pada *game mobile legends* di Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidempuan.
2. Untuk mendeskripsikan dan mengkonfirmasi bagaimana pandangan hukum ekonomi syariah terhadap penjualan *diamond* pada *game mobile*

---

<sup>21</sup> An Analysis of the MOBA Sub-Genre, *State Of Moba Mobile Games Report 2021* (Sensor Tower, 2021), <https://go.sensortower.com/rs/351-RWH-315/images/state-of-moba-mobile-games-report-2021.pdf>.

*legends* menurut kompilasi hukum ekonomi syariah di Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidempuan.

## **F. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

Diharapkan kepada masyarakat terlebih lagi kepada mahasiswa sebagai generasi intelektual untuk membaca dan mempelajari penelitian ini dan kegunaannya bagi mereka. Kajian ini juga nantinya akan bertujuan sebagai kajian anak hukum namun bersifat *general* bagi siapa pun dan di mana pun untuk lebih memahami persoalan praktik penerapan dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah terkhusus pada penjualan item dalam *Games Online*. Penelitian ini dapat memperkaya literatur mengenai praktik dan perlindungan hukum bagi penghobi Games Online terkhusus *games Mobile Legends*, serta memberikan pemahaman mendalam tentang pentingnya praktik dalam konteks hukum ekonomi syariah yang dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya. Penelitian ini juga nantinya akan dapat digunakan sebagai rujukan bagi peneliti yang akan melakukan penelitian dengan problematik yang sama.

### 2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi masukan dan sumber bacaan bagi semua pihak yang membaca penelitian ini.

- a. Bagi peneliti, sebagai syarat untuk menyelesaikan studi agar memperoleh gelar akademik di bidang Hukum Ekonomi Syariah.
- b. Bagi almamater, untuk menambah kepustakaan sebagai rujukan serta bahan kajian dalam pengembangan penelitian terdahulu.

## **G. Sistematika Pembahasan**

Untuk memperoleh dan memahami materi dalam penelitian ini, adapun gambaran garis besar dari keseluruhan bab perlu ditemukan di dalam sistematika pembahasan. Adapun sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bab I merupakan bab pendahuluan yang berisi latar belakang, fokus masalah, batasan istilah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II merupakan bab kajian teori mengenai pengertian jual beli, rukun jual beli, syarat-syarat jual beli, *gharar* menurut kompilasi hukum ekonomi syariah, *diamond mobile legends*.

Bab III merupakan metode penelitian yang berisi tentang waktu dan lokasi penelitian, jenis penelitian, subjek penelitian, sumber penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengelolaan data, dan teknik analisis data.

Bab IV merupakan hasil penelitian dalam pembahasan tentang Penjualan *diamond* Pada *Game Mobile Legends* Menurut Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah di Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidimpuan.

Bab V Kesimpulan dan Saran.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Tinjauan Teori**

##### **1. Konsep Penjualan**

Salah satu peran pemasaran adalah penjualan, yang membantu bisnis menghasilkan keuntungan sehingga mereka dapat terus menjalankan operasionalnya. Aktivitas penjualan adalah sumber pendapatan utama perusahaan dan penjualan barang atau jasa yang dikelola secara tidak tepat dapat berdampak negatif pada bisnis.<sup>22</sup> Hal ini dapat disebabkan oleh kegagalan mencapai target penjualan, yang dapat menurunkan pendapatan. Penjualan didefinisikan secara cukup luas. Beberapa spesialis menyebutnya sebagai ilmu, yang lain menyebutnya sebagai seni, dan yang lain lagi menyebutnya sebagai kesulitan etika dalam penjualan. Pada pokoknya istilah menjual dapat diartikan sebagai berikut: Menjual adalah Ilmu dan Seni mempengaruhi pribadi yang dilakukan oleh penjual untuk mengajak orang lain agar bersedia membeli barang atau jasa yang ditawarkannya.<sup>23</sup>

Berikut pengertian penjualan menurut beberapa ahli, Henry Simamora mengklaim bahwa penjualan adalah hal yang umum bagi bisnis dan menunjukkan jumlah total yang dibayarkan klien untuk barang dan

---

<sup>22</sup> Alimin, E., Eddy, E., Afriani, D., Agusfianto, N. P., Octavia, Y. F., Mulyaningsih, T., ... & Tabun, M. A. (2022). *Manajemen Pemasaran: Kajian Pengantar di Era Bisnis Modern*. Seval Literindo Kreasi.

<sup>23</sup> Basu Swastha, *Manajemen Penjualan*, ketiga (BPFE Yogyakarta, 2017), hlm. 5.

jasa.<sup>24</sup> Chairul Marom mendefinisikan penjualan sebagai aktivitas utama perusahaan, yang sering kali merupakan penjualan barang secara teratur.<sup>25</sup>

Penjualan Winardi mendefinisikan penjualan sebagai proses di mana keinginan pembeli dan penjual dipenuhi melalui perdagangan dan kepentingan timbal balik.<sup>26</sup> Penjualan Preston dan Nelson dalam Winardi Ketika pembeli dan penjual bertemu untuk bertukar produk dan layanan berdasarkan faktor-faktor penting seperti uang, ini disebut penjualan.<sup>27</sup> Penjualan Nitisemito mendefinisikan penjualan sebagai setiap kegiatan yang bertujuan untuk menciptakan permintaan yang efektif dengan memfasilitasi aliran produk dan jasa yang paling efisien dari produsen ke konsumen.<sup>28</sup>

Penjualan adalah kesepakatan antara penjual dan pembeli di mana penjual menjual suatu produk dengan harapan pembeli akan membayar sejumlah uang tertentu dengan harga jual yang disepakati. Proses pertukaran produk atau jasa antara penjual dan pembeli dapat terjalin melalui kegiatan penjualan. Seseorang yang menjual apa pun akan dibayar dalam suatu perekonomian. Orang akan merasa lebih mudah untuk memenuhi keinginan mereka dan melakukan penjualan ketika uang digunakan sebagai alat tukar.

---

<sup>24</sup> Henry Simamora, *Akuntansi : Basis Pengambilan Keputusan Bisnis*, Pertama (Salemba Empat, 2000), hlm. 24.

<sup>25</sup> Chairul Marom dan Johannes Djony Herfan, *Sistem Akuntansi Perusahaan Dagang* (Grasindo, 2000), hlm. 28.

<sup>26</sup> Winardi, *Ilmu dan Seni Menjual (Salesmanship)* (Nova, 1998), hlm. 30.

<sup>27</sup> Winardi, *Ilmu dan Seni Menjual (Salesmanship)*, hlm. 29.

<sup>28</sup> Alex S. Nitisemito, *Manajemen Personalialia: (Manajemen Sumber Daya Manusia)*, Revisi (Ghalia Indonesia, 1982), hlm. 13.

a. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penjualan

Manajer penjualan harus menyadari elemen-elemen yang memengaruhi penjualan karena elemen-elemen tersebut memiliki dampak signifikan pada aktivitas penjualan dan dapat meningkatkan keberhasilan bisnis. Berikut adalah beberapa elemen yang memengaruhi penjualan, menurut Basu Swastha.<sup>29</sup>

Pertama, untuk merancang proses penjualan yang efektif, tenaga penjualan perlu mahir dalam Kondisi dan Kemampuan Tenaga Penjualan (keterampilan penjualan). Beberapa berpendapat bahwa kemampuan ini adalah bakat alami, sementara yang lain berpendapat bahwa siapa pun bisa menjadi ahli dalam penjualan jika mereka berusaha keras untuk memperoleh dan menggunakan kemampuan ini secara teratur.

Kedua, Kondisi Pasar adalah suatu tempat fisik di mana pembeli dan penjual berkumpul untuk mempertukarkan barang dan jasa<sup>11</sup>, Sedangkan pendapat lain mengatakan bahwa pasar adalah orang-orang yang mempunyai keinginan untuk puas, uang untuk berbelanja, dan kemauan untuk membelanjakannya.<sup>30</sup> Pasar sebagai kelompok pembeli atau pihak yang sasaran dalam penjualan, dapat pula mempengaruhi kegiatan penjualannya. Adapun faktor – faktor kondisi pasar yang perlu diperhatikan adalah:

1) Jenis pasar,

---

<sup>29</sup> Basu Swastha, *Manajemen Penjualan.*, hlm. 5.

<sup>30</sup> William J. Stanton, *Prinsip Pemasaran*, Pertama (Erlangga, 1994), hlm 51.

- 2) Kelompok pembeli atau segmen pasar,
- 3) Daya belinya,
- 4) Frekuensi pembeli,
- 5) Keinginan dan kebutuhan.<sup>31</sup>

Ketiga, ringkasan neraca perusahaan yang menggunakan modal nyata dan abstrak adalah yang didefinisikan Bambang Riyanto sebagai modal. Modal aktif disebut sebagai modal konkret, sedangkan modal pasif disebut sebagai modal abstrak. Menurut Listyawan Ardi Nugraha dari Kamus Besar Bahasa Indonesia, “modal usaha adalah uang yang digunakan sebagai pokok (dasar) untuk berdagang, meminjamkan uang, dan sebagainya; harta (uang, barang, dsb.) yang dapat digunakan untuk menghasilkan sesuatu yang meningkatkan kekayaan.”<sup>32</sup> Modal dalam pengertian ini dapat diinterpretasikan sebagai sejumlah uang yang digunakan dalam menjalankan kegiatan-kegiatan bisnis. Banyak kalangan yang memandang bahwa modal uang bukanlah segala-galanya dalam sebuah bisnis. Namun perlu dipahami bahwa uang dalam sebuah usaha sangat diperlukan. Yang menjadi persoalan di sini bukanlah penting tidaknya modal, karena keberadaannya memang sangat diperlukan, akan tetapi bagaimana mengelola modal secara optimal sehingga bisnis yang dijalankan dapat berjalan lancar.<sup>33</sup>

---

<sup>31</sup> Basu Swastha, *Manajemen Penjualan*, hlm. 130.

<sup>32</sup> Ardi Nugroho dan Listyawan, *Pengaruh Modal Usaha*, Pertama (Pustaka Pelajar, 2011), hlm. 9.

<sup>33</sup> Amirullah dan Imam Haryanto, *Pengantar Bisnis*, 1 Cet. 1 (Graha Ilmu, 2005)., hlm. 7.

b. Tujuan Penjualan

Menurut Basu Swastha dan Irawan, bisnis memiliki tiga tujuan dalam hal penjualan: mencapai volume penjualan saat ini, memperoleh laba saat ini, dan mendorong pertumbuhan bisnis. Untuk mencapai ketiga tujuan ini, tidak hanya tenaga penjualan atau staf penjualan yang perlu bekerja sama, tetapi juga beberapa karyawan perusahaan, seperti departemen keuangan yang menyediakan dana, departemen produksi yang menghasilkan barang, dan departemen personalia yang menyediakan tenaga kerja.<sup>34</sup>

c. Jenis-Jenis Penjualan

Basu Swastha mengelompokkan jenis penjualan sebagai berikut

- 1) *Trade Selling*, penjualan yang dapat terjadi bilamana produsen dan pedagang besar mempersilakan pengecer untuk berusaha memperbaiki distribusi produk mereka. Hal ini melibatkan para penyalur dengan kegiatan promosi, peragaan, persediaan dan produk baru.
- 2) *Missionary Selling*, penjualan berusaha ditingkatkan dengan mendorong pembeli untuk membeli barang – barang dari penyalur perusahaan.
- 3) *Technical Selling*, berusaha meningkatkan penjualan dengan pemberian saran dan nasihat kepada pembeli akhir dari barang dan jasa.

---

<sup>34</sup> Basu Swastha, *Manajemen Penjualan*, hlm. 32.

- 4) *New Business Selling*, berusaha membuka transaksi baru dengan membuat calon pembeli seperti halnya yang dilakukan perusahaan asuransi.
- 5) *Responsive Selling*, setiap tenaga kerja penjual dapat memberikan reaksi terhadap permintaan pembeli melalui *route driving and retailing*. Jenis penjualan ini tidak akan menciptakan penjualan yang besar, namun terjalinnya hubungan pelanggan yang baik yang menjurus pada pembelian ulang.<sup>35</sup>

d. Penjualan Ditinjau Menurut Pandangan Ekonomi Islam

Ajaran Islam bersifat menyeluruh dan global. Hukum Islam bersifat komprehensif karena mencakup semua aspek kehidupan, termasuk ibadah dan muamalah. Hukum Islam bersifat universal, artinya dapat diterapkan di mana saja, kapan saja, hingga akhir zaman. Dalam Islam, kegiatan sosial ekonomi, atau mu'amalah, memiliki cakupan yang sangat luas dan mudah disesuaikan. Saat ini, sistem ekonomi Islam paling umum disebut sebagai fikih muamalah. Aturan (hukum) Allah yang dimaksudkan untuk mengatur kehidupan manusia dalam urusan kehidupan atau hal-hal yang berkaitan dengan urusan sosial duniawi disebut *fiqh mu'amalah*.<sup>36</sup>

Dalam Islam, bidang *mu'amalah*, yang berkaitan dengan interaksi horizontal dalam kehidupan manusia, mencakup operasi jual beli dan perdagangan. Karena hubungannya yang erat dengan sektor

---

<sup>35</sup> Basu Swastha, *Manajemen Penjualan*, hlm. 11.

<sup>36</sup> Rachmad Syafe'i, *Fiqh Muamalah*, hlm. 15.

riil, komponen ini mendapat perhatian khusus dalam ekonomi Islam. Sektor riil tampaknya diprioritaskan daripada sektor moneter dalam sistem ekonomi Islam, dan transaksi jual beli menjamin hubungan antara kedua sektor tersebut. Tapi tidak semua praktik penjualan (perdagangan) dapat diterima. Islam melarang perdagangan yang tidak jujur, memiliki unsur penipuan, merugikan pihak lain, dan terlibat dalam kegiatan sejenis lainnya.<sup>37</sup>

Perspektif Agama aktivitas penjualan atau perdagangan yang dilakukan sesuai dengan ketentuan-ketentuan yang telah digariskan oleh agama bernilai ibadah. Dengan perdagangan selain mendapatkan ketentuan-ketentuan material guna memenuhi kebutuhan ekonomi seorang tersebut sekaligus dapat mendekatkan diri kepada Allah SWT. Berusaha atau mencari rezeki Allah merupakan perbuatan yang baik dalam perdagangan Islam. Salah satu bentuk usaha itu adalah jual beli, berniaga atau berdagang. Dalam sejarah tercatat bahwa Nabi Muhammad pada masa mudanya adalah seorang pedagang yang menjualkan barang-barang milik seorang pemilik barang yang kaya, yaitu Khadijah. Keberhasilan dan kejujuran. Nabi dibuktikan dengan ketertarikan sang pemilik modal hingga kemudian menjadi istri Nabi. Anjuran untuk melakukan kegiatan penjualan atau perdagangan dijelaskan didalam Al-Qur'an surat Al-Baqarah (2):198 sebagai berikut:

---

<sup>37</sup> Masyhuri, ed., *Sistem perdagangan dalam Islam* (Pusat Penelitian Ekonomi, Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia, 2005), 2.

لَيْسَ عَلَيْكُمْ جُنَاحٌ أَنْ تَبْتَغُوا فَضْلًا مِّن رَّبِّكُمْ فَإِذَا أَفَضْتُمْ مِّنْ عَرَفَاتٍ فَاذْكُرُوا اللَّهَ  
عِنْدَ الْمَشْعَرِ الْحَرَامِ وَاذْكُرُوهُ كَمَا هَدَيْتُمْ وَإِنْ كُنْتُمْ مِنْ قَبْلِهِ لَمَنِ الضَّالِّينَ .

Artinya: “*Bukanlah suatu dosa bagimu mencari karunia dari Tuhanmu (pada musim haji). Apabila kamu bertolak dari Arafah, berzikirlah kepada Allah di Masyaril Haram.60) Berzikirlah kepada-Nya karena Dia telah memberi petunjuk kepadamu meskipun sebelumnya kamu benar-benar termasuk orang-orang yang sesat.*” (QS. Al-Baqarah [2]:198.)<sup>38</sup>

Keterangan Al-Qur’an surat Al-Baqarah ayat 198 diatas dijelaskan bahwa Allah SWT menyeru manusia untuk berusaha mencari rezeki yang halal. Salah satu cara memperoleh rezeki dari Allah SWT yaitu dengan melakukan perdagangan atau berusaha. Melakukan transaksi jual beli boleh melakukan *khiyar* selama mereka belum berpisah. Jika keduanya melakukan transaksi dengan benar dan jelas, keduanya diberkahi dalam jual beli mereka. Jika mereka menyembunyikan dan berdusta, Allah SWT akan memusnahkan keberkahan jual beli mereka. Karena itu dalam dunia perdagangan, Islam mengajarkan agar para pihak bertindak jujur. Kejujuran dalam jual beli ini menempatkan mereka yang melakukan transaksi pada tempat baik dan mulia dalam pandangan Allah, sebagaimana disabdakan Nabi Muhammad SAW yang artinya:

“Perdagangan yang jujur lagi terpercaya adalah bersama-sama para Nabi, orang-orang yang benar dan syuhadah. (HR. Tirmizi dan Hakim)”<sup>39</sup>.

Tempat yang terhormat bagi pedagang yang jujur disejajarkan

<sup>38</sup> Kementerian Agama dan LPMQ, *Al-Qur’an dan Terjemahannya (Edisi Penyempurnaan)*, QS. Al-Baqarah (2):198.

<sup>39</sup> Muhammad Nashiruddin Al-Albani dan Iqbal Mukhlis, *Shahih Sunan Ibnu Majah* (Pustaka Azzam, 2007), hlm. 297.

dengan para Nabi. Karena berdagang dengan jujur berarti menegakkan kebenaran dan keadilan yang merupakan misi para Nabi. Disejajarkan dengan orang-orang salah, karena pedagang yang jujur merupakan bagian dari amal saleh, sedangkan persamaan dengan para syuhada, karena perdagangan adalah berjuang membela kepentingan dan kehormatan diri dan keluarganya dengan cara yang benar dan adil.

## 2. Konsep Jual Beli

### a. Definisi Jual Beli

Jual beli atau perdagangan dalam istilah *fiqh* disebut *al-ba'i* yang menurut etimologi berarti menjual atau mengganti.<sup>40</sup> Jual beli adalah menukar barang dengan barang atau barang dengan uang dengan jalan melepaskan hak milik dari yang satu kepada yang lain atas dasar saling merelakan.<sup>41</sup> Menurut ulama Hanafiah jual beli adalah pertukaran harta (benda) dengan harta berdasarkan cara khusus (yang diperbolehkan). Menurut Imam Nawawi, yang dimaksud dengan jual beli adalah pertukaran harta dengan harta untuk kepemilikan.<sup>42</sup> Inti dari jual beli adalah suatu perjanjian tukar menukar benda atau barang yang mempunyai nilai secara sukarela di antara kedua belah pihak, yang satu menerima benda-benda dan pihak lain menerimanya sesuai dengan perjanjian atau ketentuan yang telah dibenarkan syara' dan disepakati.

---

<sup>40</sup> H. Abd Rahman Ghazaly dkk., *Fiqh Muamalat*, Cet. 1 (Kencana Prenada, 2010), hlm. 67.

<sup>41</sup> Hendi H. Suhendi, *Fiqh Muamalah: Membahas Ekonomi Islam Kedudukan Harta, Hak Milik, Jual Beli, Bunga Bank Dan Riba, Musyarakah, Ijarah, Mudayanah, Koperasi, Asuransi, Etika Bisnis Dan Lain- Lain* (PT RajaGrafindo Persada, 2002), hlm. 67.

<sup>42</sup> Rachmad Syafe'i, *Fiqh Muamalah*, hlm. 73-74.

Berdasarkan beberapa definisi di atas maka dapat dipahami bahwa jual beli adalah suatu pertukaran benda dengan benda atau benda dengan uang yang mempunyai nilai, yang dilakukan secara sukarela baik penjual maupun pembeli sesuai dengan cara-cara yang telah ditentukan dan dibenarkan oleh syariat Islam.

#### b. Dasar Hukum Jual Beli

Dasar hukum jual beli yaitu sebagai berikut:

##### 1) Dasar Hukum dalam Al-Qur'an Surat Al-Baqarah (2): 275:

.... وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَاَ .....

Artinya: ....Padahal, Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba,,, (QS. Al-Baqarah [2]: 275).<sup>43</sup>

##### 2) Firman Allah dalam Surat An-Nisaa' (4): 29,

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا .

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman, janganlah kamu memakan harta sesamamu dengan cara yang batil (tidak benar), kecuali berupa perniagaan atas dasar suka sama suka di antara kamu. Janganlah kamu membunuh dirimu. Sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu. (QS. An-Nisaa' [4]: 29).<sup>44</sup>

Ayat Al-Qur'an di atas memberikan pengertian bahwa dalam jual beli haruslah dilakukan dengan suka sama suka atau terdapat unsur rela sama rela baik sekarang/pada saat transaksi maupun di

<sup>43</sup> Kementerian Agama dan LPMQ, *Al-Qur'an dan Terjemahannya (Edisi Penyempurnaan)*, QS. Al-Baqarah (2): 275.

<sup>44</sup> Kementerian Agama dan LPMQ, *Al-Qur'an dan Terjemahannya (Edisi Penyempurnaan)*, QS. An-Nisaa (4): 29.

kemudian hari.

- 3) Hadis Rasulullah SAW yang diriwayatkan Rifa'ah bin Rafi' al Bazar dan Hakim:

عَنْ رِفَاعَةَ بْنِ رَافِعٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ سُئِلَ: أَيُّ  
الْكَسْبِ أَطْيَبُ؟ قَالَ: (عَمَلُ الرَّجُلِ بِيَدِهِ، وَكُلُّ بَيْعٍ مَبْرُورٍ) رَوَاهُ الْبَزَّازُ،  
وَصَحَّحَهُ الْحَاكِمُ

Artinya: Rasulullah SAW bersabda ketika ditanya salah seorang sahabat mengenai pekerjaan yang paling baik: Rasulullah ketika itu menjawab: pekerjaan yang dilakukan dengan tangan seseorang sendiri dan setiap jual beli yang diberkait (jual beli yang jujur tanpa diiringi kecurangan).” (H.R. Bukhari).<sup>45</sup>

Berdasarkan hadis di atas, dapat dipahami bahwa pekerjaan yang paling baik ialah jual beli. Jual beli harus jujur tanpa diiringi kecurangan. Jual beli harus disertai dasar saling merelakan.

### c. Rukun dan Syarat Jual Beli

Jual beli mempunyai rukun dan syarat yang harus dipenuhi, sehingga jual beli itu dapat dikatakan sah oleh syara’.

#### 1) Rukun Jual Beli

Jumhur ulama menyatakan bahwa rukun jual beli itu ada empat, yaitu:

- a) Ada orang yang berakad atau al-muta’qidain (penjual dan pembeli),
- b) Ada *shighat* (lafal ijab dan qabul),
- c) Ada barang yang dibeli,

<sup>45</sup> Muhammad Fu’ad Bin Abdul Baqi, *Hadits Shahih Bukhari Muslim*, Cet. 5 (Fathan Prima Media, 2015), hlm 407.

d) Ada nilai tukar pengganti barang.<sup>46</sup>

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa rukun jual beli yaitu meliputi, ada orang yang berakad (penjual dan pembeli), ada *shighat* (lafal ijab dan qabul), ada barang yang dibeli, dan ada nilai tukar pengganti barang.

## 2) Syarat-Syarat Jual Beli

Adapun syarat-syarat jual beli sesuai dengan rukun jual beli yang yang dikemukakan Jumhur Ulama di atas sebagai berikut:

### a) Syarat-syarat orang yang berakad

Para ulama *fiqh* sepakat bahwa orang yang melakukan akad jual beli itu harus memenuhi syarat:

1. Berakal. Oleh sebab itu, jual beli yang dilakukan anak kecil yang belum berakal dan orang gila, hukumnya tidak sah. Jumhur ulama berpendapat bahwa orang yang melakukan jual beli harus sudah *baligh* dan berakal. Adapun orang yang berakad itu *mumayyiz*, maka jual belinya tidak sah.
2. Yang melakukan akad itu adalah orang yang berbeda. Artinya, seseorang tidak dapat bertindak dalam waktu yang bersamaan sebagai penjual sekaligus sebagai pembeli.<sup>47</sup>

### b) Syarat-syarat yang terkait dalam Ijab qabul

Para ulama *fiqh* mengemukakan bahwa syarat Ijab dan Qabul adalah sebagai berikut:

---

<sup>46</sup> Ghazaly dkk., *Fiqh Muamalat*, hlm. 71.

<sup>47</sup> Ghazaly dkk., *Fiqh Muamalat*, hlm. 70.

1. Orang yang mengucapkannya telah *baligh* dan berakal, menurut jumhur ulama, atau telah berakal menurut ulama Hanafiah.
2. Qabul sesuai dengan ijab. Apabila antara ijab dan qabul tidak sesuai maka jual beli tidak sah.
3. Ijab dan qabul itu dilakukan dalam satu majelis. Artinya, kedua belah pihak yang melakukan jual beli hadir dan membicarakan topik yang sama.

Pada zaman modern sekarang ini, perwujudan ijab dan qabul tidak lagi diucapkan, tetapi dilakukan dengan sikap mengambil barang dan membayar uang oleh pembeli, serta menerima uang dan menyerahkan barang oleh penjual tanpa ucapan apa pun. Misalnya, jual beli yang berlangsung di swalayan.

c) Syarat-syarat barang yang diperjualbelikan (*Ma'qud 'alaih*)

Syarat-syarat yang terkait dengan barang yang diperjualbelikan sebagai berikut:

1. Barang itu ada, atau tidak ada di tempat, tetapi pihak penjual menyatakan kesanggupannya untuk mengadakan barang itu.
2. Dapat dimanfaatkan dan bermanfaat bagi manusia. Oleh sebab itu, bangkai, khamar, dan darah tidak sah menjadi objek jual beli, karena dalam pandangan syara' benda-benda seperti ini tidak bermanfaat bagi muslim.
3. Milik seseorang. Barang yang sifatnya belum dimiliki

seseorang tidak boleh diperjualbelikan, seperti memperjualbelikan ikan di laut atau emas dalam tanah, karena ikan dan emas ini belum dimiliki penjual.

4. Boleh diserahkan saat akad berlangsung atau pada waktu yang disepakati bersama ketika transaksi berlangsung.

d) Syarat-syarat nilai tukar (Harga Barang)

Para ulama *fiqh* mengemukakan syarat-syarat nilai tukar (harga barang) sebagai berikut:

1. Harga yang disepakati kedua belah pihak harus jelas jumlahnya.
2. Boleh diserahkan pada waktu akad, sekalipun secara hukum seperti pembayaran dengan cek dan kartu kredit. Apabila harga barang itu dibayar kemudian (berutang) maka waktu pembayarannya harus jelas.
3. Apabila jual beli itu dilakukan dengan saling mempertukarkan barang (*al-muqayadhah*) maka barang yang dijadikan nilai tukar bukan barang yang diharamkan oleh *syara'*, seperti babi dan khamar, karena kedua jenis benda ini tidak bernilai menurut *syara'*.<sup>48</sup>

Selain syarat-syarat yang berkaitan dengan rukun jual beli di atas, para ulama *fiqh* juga mengemukakan syarat-syarat lain, yaitu:

---

<sup>48</sup> Ghazaly dkk., *Fiqh Muamalat*, hlm. 71-72.

## 1. Syarat Sah Jual beli

Para ulama fiqh menyatakan bahwa suatu jual beli dianggap sah apabila:

1.1. Jual beli itu terhindar dari cacat, seperti kriteria barang yang diperjualbelikan itu tidak diketahui, baik jenis, kualitas maupun kuantitasnya, jumlah harga tidak jelas, jual beli itu mengandung unsur paksaan, tipuan, mudarat, serta adanya syarat-syarat lain yang membuat jual beli itu rusak.

1.2. Apabila barang yang diperjualbelikan itu benda bergerak, maka barang itu boleh langsung dikuasai pembeli dan harga barang dikuasai penjual. Adapun barang tidak bergerak boleh dikuasai pembeli setelah surat-menyeratnya diselesaikan sesuai kebiasaan setempat.<sup>49</sup>

## 2. Syarat yang Terkait Dengan Jual Beli

Jual beli baru boleh dilaksanakan apabila yang berakad mempunyai kekuasaan untuk melakukan jual beli. Umpamanya, barang itu milik sendiri (bukan milik orang lain atau hak orang yang terkait dengan barang itu). Akad jual beli tidak boleh dilaksanakan apabila orang yang melakukan akad tidak memiliki kekuasaan untuk melaksanakan akad itu tidak memiliki kekuasaan langsung melakukan akad. Umpamanya,

---

<sup>49</sup> Ghazaly dkk., *Fiqh Muamalat*, hlm. 75.

ada orang lain yang bertindak sebagai wakil dalam jual beli. Dalam hal ini, pihak wakil harus mendapat persetujuan dari orang yang diwakilinya. Jual beli seperti ini disebut *Ba'i Fudhuli*.<sup>50</sup>

Dalam masalah jual beli ini, terdapat perbedaan pendapat para ulama fiqih. Ulama Madzab Hanafi membedakan antara wakil dalam menjual barang dan wakil dalam membeli barang. Menurut mereka apabila wakil itu ditunjuk untuk menjual barang, maka tidak perlu mendapatkan surat kuasa dari orang yang diwakilinya. Namun, apabila wakil itu ditunjuk untuk membeli barang, maka jual beli baru dipandang sah, setelah mendapat persetujuan dari orang yang diwakilinya. Menurut Ulama madzab Syafi'i dan Az Zahiri *Ba'i Fudhuli* tidak sah sekalipun diizinkan orang yang mewakilkannya itu.

### 3. Syarat yang terkait dengan kekuatan hukum akad jual beli

Para ulama *fiqh* sepakat bahwa suatu jual beli baru bersifat mengikat apabila jual beli itu terbebas dari segala macam *khiyar* (hak pilih untuk meneruskan atau membatalkan jual beli). Apabila jual beli itu masih mempunyai hak *khiyar*, maka jual beli itu belum mengikat dan masih boleh dibatalkan. Syarat jual beli dalam Kompilasi

---

<sup>50</sup> Ghazaly dkk., *Fiqh Muamalat*, hlm. 87.

Hukum Ekonomi Syariah terdapat pada Pasal 62-63 sebagai berikut:

3.1. Pasal 62, Penjual dan pembeli wajib menyepakati nilai objek jual beli yang diwujudkan dalam harga.

3.2. Pasal 63, 1) Penjual wajib menyerahkan obyek jual-beli sesuai dengan harga yang telah disepakati. 2) Pembeli wajib menyerahkan uang atau benda yang setara nilainya dengan obyek jual-beli.<sup>51</sup>

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa syarat jual beli pada umumnya yaitu jual beli telah terjadi apabila antara kedua belah pihak telah terjadi kesepakatan dan telah dilakukan serah terima dari barang yang diperjualbelikan tersebut.

#### 4) Berdasarkan Ijma'

Ulama telah sepakat bahwa jual-beli diperbolehkan dengan alasan bahwa manusia tidak akan mampu mencukupi kebutuhan dirinya, tanpa bantuan orang lain. Namun demikian, bantuan atau harta milik orang lain yang dibutuhkannya itu, harus diganti dengan barang lainnya yang sesuai.<sup>24</sup> Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa hukum jual beli menurut Islam diperbolehkan dengan dasar suka sama suka atau saling rela, karena tanpa adanya kesukarelaan dari masing-masing pihak atau

---

<sup>51</sup> *Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah*, hlm. 31-33.

salah satu pihak, maka jual beli tidak sah.

### 3. Gharar dalam Konsepsi Hukum Ekonomi Syariah

*Taghrir* atau *gharar* adalah jual beli barang yang tidak pasti, sehingga tidak nyata bentuk, wujud, dan hal lain pada barang tersebut.<sup>52</sup>

*Taghrir (Gharar)* dalam bahasa arab adalah *al-khathr* yang artinya pertaruhan, *majhun al-aqibah* artinya tidak jelas hasilnya, atau dapat juga diartikan sebagai *al-mukhatharar* yaitu pertaruhan dan al-jajalah; ketidakjelasan. *Gharar* merupakan bentuk keraguan, tipuan, atau tindakan yang bertujuan untuk merugikan orang lain. *Gharar (taghrir)* terjadi apabila kedua belah pihak saling tidak mengetahui apa yang akan terjadi, kapan musibah akan menimpa. Ini adalah suatu kontrak yang dibuat berasaskan andaian (ihtimal) semata. Sehingga dari penjelasan ini di atas dapat diambil pengertian, yang dimaksud dengan jual beli *gharar* adalah semua jual beli yang mengandung ketidakjelasan, pertaruhan dan perjudian. Menurut beberapa ulama mendefinisikan *gharar* sebagai berikut:

- a) Menurut Imam Syafi'i *gharar* adalah apa-apa yang akibatnya tersembunyi dari mata kita, dan akibat yang paling mungkin terjadi adalah yang paling kita takuti (tidak diinginkan).
- b) Menurut Wahab al Zuhaili *gharar* adalah penampilan yang tampaknya menyenangkan atau menimbulkan kerusakan tetapi sebenarnya menimbulkan kebencian.
- c) Menurut Ibnu Qayim *gharar* adalah penerimaan yang tidak dapat

---

<sup>52</sup> Rachmad Syafe'i, *Fiqh Muamalah*, hlm. 83.

diukur, baik barang itu ada atau tidak, seperti menjual hamba dan unta liar.

- d) Menurut Imam Malik *gharar* didefinisikan sebagai jual beli barang yang tidak ada dan oleh karena itu tidak dapat diketahui kualitasnya oleh pembeli. Contohnya termasuk menjual budak yang melarikan diri, binatang yang telah dilepaskan dari pemiliknya, atau anak binatang yang masih dalam kandungan induknya. Karena mengandung unsur untung-untungan, Imam Malik menganggap transaksi ini haram.<sup>53</sup>

Menurut beberapa definisi di atas, istilah *gharar* digunakan dalam hukum Islam untuk merujuk pada ketidakjelasan atau ketidakpastian dalam suatu transaksi yang dapat membuat pihak yang terlibat dirugikan. Larangan *gharar* disebabkan oleh fakta bahwa itu melibatkan pertaruhan, yang dapat memicu permusuhan terhadap orang yang mengalami kerugian.

Larangan ini bertujuan untuk menjaga kepemilikan harta benda tetap aman dan mencegah kerugian yang signifikan bagi orang lain. Pihak yang terlibat biasanya berharap untuk mendapatkan keuntungan, tetapi tidak selalu. Praktik muamalah atau transaksi perdagangan biasanya melibatkan risiko keuntungan dan kerugian. berhasil dalam setiap langkah yang mereka ambil. Sangat penting untuk diingat bahwa agama Islam tidak melarang perjanjian yang mengandung risiko atau keputusan yang

---

<sup>53</sup> Arif Muhammad, *Riba, Gharar Dan Maisir Dalam Ekonomi Islam* (Pascasarjana UIN Alaudin, 2019), hlm. 35.

tidak pasti.

Namun, larangan *gharar* berlaku jika risiko tersebut digunakan untuk menguntungkan satu pihak dengan mengorbankan manfaat bagi pihak lain. Bukan hanya karena adanya risiko, larangan *gharar* didasarkan pada hubungannya dengan mengambil harta orang lain secara tidak sah. Prinsip-prinsip fikih menyarankan agar transaksi ekonomi didasarkan pada prinsip keterbukaan, kejelasan, dan kepastian untuk menghindari *gharar*. Ini termasuk menghindari ketidakpastian harga yang signifikan dan menghindari spekulasi yang berlebihan, serta memberikan informasi yang jelas tentang barang atau jasa yang diperdagangkan.<sup>54</sup>

#### **4. Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah**

Peraturan Mahkamah Agung Republik Indonesia Nomor 02 Tahun 2008 tentang Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah merupakan payung hukum dan pedoman bagi para hakim peradilan agama dalam memeriksa, memutus dan menyelesaikan perkara ekonomi syariah yang merupakan salah satu kewenangan peradilan agama berdasarkan Pasal 49 huruf i Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2006 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1989 tentang Peradilan Agama, bahwa berdasarkan pertimbangan pada huruf a perlu menetapkan Peraturan Mahkamah Agung Republik Indonesia tentang Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah. Ekonomi syariah adalah usaha atau kegiatan yang dilakukan oleh orang perorang, kelompok orang, badan hukum dalam

---

<sup>54</sup> Nurinayah Nurinayah, "Praktik Gharar Dalam Transaksi Ekonomi Islam: Telaah Terhadap Kaidah Fiqhiyah," *Tadayun: Jurnal Hukum Ekonomi Syariah* 4, no. 1 (2023): 63–78, <https://doi.org/10.24239/tadayun.v4i1.99>.

rangka memenuhi kebutuhan yang bersifat komersial dan tidak komersial menurut prinsip syariah.<sup>55</sup>

Peraturan Mahkamah Agung (PERMA) Nomor 2 Tahun 2008 tentang KHES berfungsi sebagai kerangka kerja legislatif untuk KHES. Pada tanggal 10 September 2008, peraturan ini disahkan di Jakarta dan ditandatangani oleh Bagir Manan, Ketua Mahkamah Agung Republik Indonesia.<sup>56</sup>

Materi KHES secara universal, sebagai berikut:

a. Buku I: Subjek Hukum dan Amwal

Buku I terdiri dari 3 bab yakni;

Bab I : Ketentuan Hukum  
 Bab II : Subjek Hukum  
 Bab III : Amwal<sup>57</sup>

b. Buku II: Akad

Buku II terdiri dari 29 Bab, yakni;

Bab I	: Ketentuan Umum	Bab XVI	: Gasb dan Itlaf
Bab II	: Asas Akad	Bab XVII	: Wakalah
Bab III	: Rukun, Syarat, Kategori Hukum, 'Aib, Akibat dan penafsiran Akad.	Bab XVIII	: Shulh
Bab IV	: Al-Bai'	Bab XIX	: Pelepasan Hak
Bab V	: Akibat Bai'	Bab XX	: Ta'min
Bab VI	: Syirkah	Bab XXI	: Obligasi Syariah Mudharabah
Bab VII	: Syirkah Milk	Bab XXII	: Pasar Modal
		Bab XXIII	: Reksadana Syariah
		Bab XXIV	: Sertifikat Bank Indonesia Syariah

<sup>55</sup> INDONESIA Mahkamah Agung RI, *Kompilasi hukum ekonomi Syari'ah* (Mahkamah Agung R.I., 2011), Jakarta, //perpustakaan.pta-makassar.go.id%2Findex.php%3Fp%3Dshow\_detail%26id%3D1627.

<sup>56</sup> "Perma Nomor 2 Tahun 2008 Tentang Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah," diakses 3 Desember 2024, <https://jdih.mahkamahagung.go.id/legal-product/perma-nomor-2-tahun-2008/detail>.

<sup>57</sup> Amwal adalah benda yang dapat dimiliki, dikuasai, diusahakan, dan dialihkan, baik benda berwujud maupun tidak berwujud, baik benda yang terdaftar maupun yang tidak terdaftar, baik benda yang bergerak maupun yang tidak bergerak, dan hak yang mempunyai nilai ekonomis.

Bab VIII	: Mudahrabah		
Bab IX	: Muzara'ah dan Musaqah	Bab XXV	: Obligasi Syariah
Bab X	: Khiyar	Bab XXVI	: Pembiayaan Multijasa
Bab XI	: Ijarah	Bab XXVII	: Al-Qardh
Bab XII	: Kafalah	Bab XXVIII	: Pembiayaan Rekening Syariah
Bab XIII	: Hawalah	Bab XXIX	: Dana Pensiun Syariah
Bab XIV	: Rahn		
Bab XV	: Wadi'ah		

c. Buku III: Zakat dan Hibah

Buku III terdiri dari 4 bab, yakni;

Bab I	: Ketentuan Umum
Bab II	: Zakat
Bab III	: Harta-harta yang wajib di zakati
Bab IV	: Hibah

d. Buku IV: Akuntansi Syariah

Buku IV ini terdiri dari 7 bab, yakni;

Bab I	: Cakupan Akuntansi Syariah
Bab II	: Akuntansi Piutang
Bab III	: Akuntansi Pembiayaan
Bab IV	: Akuntansi Kewajiban
Bab V	: Akuntansi Investasi tidak terikat
Bab VI	: Akuntansi Equitas
Bab VII	: Akuntansi ZIS dan Qardh. <sup>58</sup>

## 5. *Mobile Legends Bang-Bang* (MLBB)

MLBB dirintis 11 juli 2016 dimana penerbitnya yaitu Moonton.

Moonton menjadi perusahaan China dan berfokus untuk mengembangkan

---

<sup>58</sup> Mahkamah Agung Republik Indonesia, *Kompilasi Hukum Ekonomi Islam (KHES)*, Revisi (Direktorat Jendral Badan Peradilan Agama, 2011).

game MLBB. Tidak sedikit perusahaan game dengan moba sebagai basisnya, tetapi MLBB menjadi game yang sangat diminati berbagai kalangan masyarakat. Orang dewasa dan anak-anak menyukai game ini dimana pemainnya bisa menentukan hero yang dipakai dengan tujuan menghancurkan tim lawan. Pemain juga bisa menentukan teman bermainnya supaya strateginya bisa dilaksanakan dengan baik. Pemain bisa membentuk tim dengan pilihannya sendiri dan bermain dalam kejuraan game lokal, nasional dan internasional. MLBB adalah MOBA atau “*multiplayer online battle area*” yang memiliki kemiripan dengan RPG yaitu Dota.<sup>59</sup>

*Multiplayer* game ialah game yang bisa dijalankan oleh 10 orang yang terbagi menjadi dua tim yaitu tim diri sendiri beranggota 5 orang dan 5 orang beranggota sebagai tim musuh. Pemain ada di dunia virtual untuk berperang bersama musuhnya memanfaatkan konsep strategi tantangan sehingga dalam bermain ada yang menang ataupun kalah.

MLBB dijalankan oleh dua tim dimana setiap timnya terdiri atas 5 orang. Dua tim tersebut akan berlaga dalam penyerangan *base* lawan dan mempertahankan *base* pribadi dengan durasi 15 menit dalam sekali main. pemain bisa memanfaatkan hero yang ada. Hero yang dimiliki adalah hero yang sudah dibeli dan disediakan oleh sistem. Setiap hero dilengkapi dengan *skill* tertentu dimana hal ini menjadi nilai tambah yang dimiliki

---

<sup>59</sup> Daniel P Bangun dan Elza Ismy Sara Sintia Harahap, “Fenomena Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Pribadi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Medan,” *Social Opinion: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi* 6, no. 1 (2021): 6 p., <https://jurnal.universitasdarmaagung.ac.id/socialopinion/article/view/1029/877>.

MLBB yang dapat dimaksimalkan yaitu kemampuan dari hero yang dimanfaatkan.

Pengenalan terhadap ciri has yang dimiliki menjadi kunci dalam pengembangan kemampuan hero yang dipakai, serta hero yang digunakan tersebut disiapkan dari pengembang game. Agar dapat menggunakan hero, pemain memiliki opsi untuk mendapatkannya secara cuma-cuma atau membelinya dengan *diamond*. Setiap hero akan memiliki empat kemampuan yang terdiri dari satu kemampuan pasif dan tiga kemampuan aktif. Dalam permainan *mobile legends*, hero-hero ini terbagi menjadi beberapa tipe, di antaranya sebagai berikut:

- a) *Fighter*, hero yang mempunyai kemampuan yang tidak mengandalkan "mana energi" yang dimiliki setiap hero. Selain itu, hero fighter memiliki damage dan basic attack yang bernama "*Warmonger*".
- b) *Assassin*, hero yang mempunyai daya serang yang tinggi dan lincah dalam permainan dan dilengkapi dengan kemampuan yang bisa menjadikan karakternya kokoh ketika berhadapan dengan serangan lawan.
- c) *Tank*, hero yang menjadi barier bagi hero lainnya ketika menyerang lawan. Hero ini sangat cocok berada di garis depan untuk membuka jalan bagi rekan satu timnya. Walaupun memiliki pertahanan yang kuat, tetapi hero tank tidak memiliki damage yang mahir. Hero ini mampu memecah belah formasi lawan.
- d) *Marksman*, hero yang mempunyai skill dan basic attack yang tinggi.

Selain itu, hero marksman memiliki jangkauan skill area yang besar. Hero ini memiliki peran besar saat membunuh lawan. Namun, untuk permasalahan mengenai defense hero ini kurang mendukung karena perlu adanya kiat agar tidak mudah dibunuh saat menggunakan hero marksman.

- e) *Support*, dalam permainan mobile legends hero support kerap dijadikan sebagai permasalahan disaat kalah. Tetapi, hero ini juga berperan penting dalam permainan yang dapat memberikan dukungan serangan tim ketika menghadapi lawan.
- f) *Mage*, hero yang sering membuat lawan takut untuk melawan. Hal ini, dikarenakan hero mage memiliki damage yang cukup besar. Hero *mage* dilengkapi efek *ability* yang tinggi, hero *mage* juga kerap dijadikan lawan untuk mendukung hero lainnya saat akan menyerang.<sup>60</sup>

Berikut macam-macam tampilan atau mode dalam *game online mobile legends*, adalah:

- a) *Classic*

Mode *classic* memberi kesempatan pemain dalam permainan 5 lawan 5 dengan tidak ada kekhawatiran turun peringkat ketika kalah.

Mode *classic* cocok untuk pemula yang sedang membiasakan diri

---

<sup>60</sup> topostinfo{ Font-Size: 14px }, topostinfo-Author{ Margin-Bottom: 0px; } .topostinfo-Author dkk., “Arti ML atau Mobile Legends, Ketahui Juga Cara Main dan Istilah Lain dalam Game Online Ini,” KapanLagi.com, 30 Desember 2021, <https://plus.kapanlagi.com/arti-ml-atau-mobile-legends-ketahui-juga-cara-main-dan-istilah-lain-dalam-game-online-ini-d6ff38.html>.

bermain game online *mobile legends*. Pada mode *classic*, pemain dengan bebas dapat memilih hero yang sedang dimiliki yaitu hero gratis mingguan dan *trial*. Namun, dalam satu tim tidak boleh memiliki hero yang sama pula.

b) *Rank*

Pada mode *rank*, pemain akan dicocokkan oleh sistem lawan dengan memiliki kekuatan yang sama. Para pemain dapat mengundang temannya yang memiliki peringkat sama untuk bergabung dalam permainan. Ada total 7 divisi dalam mode Rank, yaitu "Warrior, Elite, Master, Grand Master, Epic, Legend, dan Mythic."

c) *Draft Pick*

Dalam mode ini, pemain diberikan sekitar 32 detik untuk memilih apakah akan memblokir atau menghindari penggunaan hero tertentu. Hanya anggota ke-4 dan ke-5 dari setiap tim yang dapat membatasi penggunaan 2 hero. Setelah hero-hero tertentu dilarang, kedua tim akan secara bergantian memilih hero dalam pola rotasi 1/2/2/2/1 untuk memasuki pertempuran. Oleh karena itu, pemain tidak diperbolehkan memilih hero yang telah dipilih oleh pemain lain.

d) *Brawl*

Mode ini terdiri dari satu jalur dan dua menara, di mana setiap tim dapat mempertahankan pangkalan mereka. Pertandingan *brawl* umumnya berakhir lebih cepat daripada mode *classic* dan *rank*. Mode

ini sangat berguna untuk meningkatkan skor kredit yang hilang akibat laporan dan perilaku AFK.

e) *Human vs A.I*

Dalam mode permainan ini, pemain diberi kesempatan untuk terlibat dalam pertarungan 5 lawan 5 seperti mode lainnya. Tetapi dalam mode ini, pemain akan bermain bersama pemain asli sementara program kecerdasan buatan game akan mengendalikan lawan dalam pertandingan.<sup>61</sup>

## 6. Diamond Pada *Games Mobile Legends*

*Mobile Legends Game* ini dimainkan oleh sepuluh orang dan dibagi menjadi dua tim. Games dimulai dengan setiap pemain memilih satu hero yang tersedia. Hero ini dapat dibeli atau dipinjamkan kepada pemain secara gratis oleh sistem. Dengan kata lain, tidak semua hero dapat dimainkan secara langsung. Pertempuran dalam game ini berlangsung selama sekitar lima belas menit per ronde, dengan tujuan mengalahkan lawan.

Diamond Game *Mobile Legends* berasal dari kata *diamond* game yang belakangan membentuk sebuah frasa baru dengan makna tersendiri. Diamond merupakan *Diamonds* yang diharuskan ada pada game *Mobile Legends*, tujuan dari game biasanya sebagai sarana hiburan. Sedangkan diamond Biasanya digunakan untuk membeli skin-skin yang terdapat pada game *mobile legends*. Jadi *diamond mobile legend* merupakan alat

---

<sup>61</sup> "Cara Main Mobile Legends Sendiri - Esportsnesia," diakses 11 November 2025, <https://esportsnesia.com/game/cara-main-mobile-legends-sendiri/>.

pembeli *skin-skin* yang ada pada game *mobile legends*.<sup>62</sup>

Game online juga diartikan sebagai permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet memungkinkan penggunaannya untuk dapat berhubungan dengan pemain pemain lain yang mengakses game tersebut di waktu yang sama. Salah satu game yang marak di kalangan masyarakat saat ini yaitu *Mobile Legends*. Game online ini tidak hanya populer dikalangan para remaja saja bahkan tidak jarang anak kecil dan juga orang tua juga memainkan game ini. Game online tidak hanya dijadikan sebagai sarana hiburan semata. Namun, juga dapat dijadikan sebagai sarana untuk menghasilkan uang. Salah satunya yaitu jual beli akun game tersebut. karena harga jual setiap akun game online tergolong cukup tinggi sehingga banyak gamers yang menjual akun gamenya.

## **B. Kajian/ Penelitian Terdahulu**

Berdasarkan penelusuran yang dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang mempunyai tema penelitian yang hampir sama dengan penelitian yang akan dilakukan. Akan tetapi fokus penelitian yang secara khusus membahas tentang Penjualan Diamond Pada *Game Mobile Legends* Menurut Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah Di Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidempuan yaitu:

Penelitian yang dilakukan oleh Amala Susanti dengan judul penelitian “Tinjauan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah terhadap Unsur Gharar dalam

---

<sup>62</sup> *Kamus Inggris-Indonesia*, Edisi yang diperbarui, with John M. Echols dan Hassan Shadily (PT Gramedia Pustaka Utama, 2014), hlm. 63.

Jual Beli Akun Game Online di Daffa Game Shop Kota Metro” pada tahun 2024. Hasil penelitian menunjukkan bahwa jual beli akun game online di Daffa Game Shop tidak mengandung unsur gharar. Hal ini dikarenakan informasi terkait akun game online yang dijual, seperti spesifikasi akun, harga, dan kondisi transaksi, telah dijelaskan secara transparan kepada pembeli. Praktik jual beli yang dilakukan di Daffa Game Shop telah memenuhi ketentuan yang terdapat dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah. Ketentuan ini mencakup syarat-syarat sah jual beli, seperti adanya penjual dan pembeli yang berakad secara sukarela, objek jual beli yang jelas, serta harga yang disepakati. Dengan demikian, jual beli akun game online di Daffa Game Shop dapat dianggap sah dan tidak bertentangan dengan prinsip-prinsip syariah, khususnya dalam menghindari unsur gharar yang dilarang dalam hukum ekonomi Islam.<sup>63</sup> Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang penulis teliti ialah sama-sama meneliti tentang game online. Sedangkan perbedaannya ialah penelitian terdahulu membahas tentang game online Daffa Game Shop, sedangkan yang penulis teliti tentang jual beli *diamond game Mobile Legends*.

Penelitian yang dilakukan oleh Ardi Nu'man dengan judul “Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Jual Beli Event Mega Diamond Di *Game Mobile Legends: Bang Bang*” pada tahun 2022. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Jual beli Event Mega Diamond di *Game Mobile Legends: Bang Bang* adalah Event dengan sistem praktik “jual beli undian berhadiah”. Menurut

---

<sup>63</sup> Amala Susanti, “Tinjauan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah terhadap Unsur Gharar dalam Jual Beli Akun Game Online di Daffa Game Shop Kota Metro” (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Metro, 2024).

Pasal 4 ayat (5) Peraturan Menteri Sosial RI No. 4 Tahun 2021 Tentang Undian Gratis Berhadiah, Event Mega Diamond termasuk kedalam jenis Undian Gratis Berhadiah tidak langsung yang berupa kode unik. Hal ini dapat dilihat dimana *player* diharuskan untuk memilih 5 angka dalam 5 kolom yang disediakan dan apabila kelima angka yang pilih sesuai maka akan memenangkan hadiah utama dalam event mega *diamond*.<sup>64</sup> Persamaan antara penelitian terdahulu dengan yang penulis teliti yaitu sama-sama membahas tentang *game mobile legend*. Sedangkan perbedaannya penelitian terdahulu membahas tentang Event Mega Diamond dalam *Mobile Legend*, sedangkan yang penulis teliti tentang jual beli *diamond Mobile Legend*.

Penelitian yang dilakukan oleh Arif Yusuf dengan judul “Jual Beli Account Game Online Dalam Persepektif Hukum Islam (Studi kasus di Budi Bodong Traitor Purwokerto)” pada tahun 2020. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mekanisme dan akad dalam jual beli ini belum bisa di terangkan secara jelas, karena barang yang diperjual-belikan adalah account game online yang objek bukanlah barang nyata yang bisa diraba karena objeknya ada di dunia maya, jadi syarat-syarat objek harus diketahui secara jelas.<sup>65</sup> Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang penulis teliti ialah sama-sama meneliti tentang game online. Sedangkan perbedaannya ialah penelitian terdahulu membahas tentang akun game online, sedangkan yang penulis teliti tentang jual beli *diamond game Mobile Legend*.

---

<sup>64</sup> Ardi Nu'man, “Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Jual Beli Event Mega Diamond Di Game Mobile Legends: Bang Bang” (Skripsi, UIN Walisongo Semarang, 2022).

<sup>65</sup> Arif Yusuf, “Jual Beli Account Game Online Dalam Persepektif Hukum Islam’ (Studi kasus di Budi Bodong Traitor Purwokerto)” (Skripsi, IAIN Purwokerto, 2020).

Penelitian yang dilakukan oleh Ermawati Nadiah Rahmani dan Nurdin dengan judul “Analisis Transaksi Jual Beli Account Game Online Mobile Legends Menurut Perspektif Ekonomi Islam (Studi pada Mobile Legends Community Hero di Palu)” pada tahun 2020. Hasil penelitian menunjukkan bahwa transaksi jual beli *account game online Mobile Legends* sudah sejalan dengan prinsip jual beli yang terkandung dalam ekonomi Islam meskipun produk yang diperdagangkan berbentuk online. Hal tersebut dilihat dari transaksi yang terjadi berdasarkan suka sama suka, antara penjual dan pembeli. Serta kepemilikan yang jelas, sehingga tidak ada terdapat masalah dikemudian hari.<sup>66</sup> Persamaan penelitian terdahulu dengan yang penulis teliti yaitu sama-sama membahas tentang jual beli atribut *game online*. Sedangkan perbedaannya penelitian terdahulu membahas tentang jual beli *account game online mobile legends* menurut perspektif ekonomi Islam dan yang penulis teliti tentang unsur gharar dalam jual beli *diamond game Mobile Legend*.

Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Burhanuddin dkk., dengan judul “Jual Beli Akun Game Online Mobile Legendsperspektif Hukum Ekonomi Islam,” pada tahun 2026. Hasil penelitian menunjukkan bahwa jual beli akun *game mobile legends* telah memenuhi rukun dan syarat jual beli yang ditetapkan oleh Ulama Hanafi, Juhur Ulama, dan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah Buku II pasal 22 serta persyaratan hukum. Namun jika rukun dan syarat hukum jual beli rusak (fasid), maka jual beli tersebut

---

<sup>66</sup> Ermawati dkk., “Analisis Transaksi Jual Beli Account Game Online Mobile Legends Menurut Perspektif Ekonomi Islam (Studi Pada Mobile Legends Community Hero Di Palu),” *Jurnal Ilmu Ekonomi dan Bisnis Islam* 3, no. 1 (2021): 1–20, <https://doi.org/10.24239/jiebi.v3i1.50.1-20>.

batal, seperti pada saat penipuan dalam jual beli akun *game mobile legends*.<sup>67</sup> Persamaan penelitian terdahulu dengan yang penulis teliti yaitu sama-sama membahas tentang jual beli atribut *game online*. Sedangkan perbedaannya penelitian terdahulu membahas tentang jual beli *account game online mobile legends* menurut perspektif ekonomi Islam dan yang penulis teliti tentang unsur *gharar* dalam jual beli *diamond game Mobile Legend*.

Penelitian yang dilakukan oleh Usman dan Yuliana dengan judul “Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Transaksi Jual Beli *Diamond Mobile Legends* Perspektif Hukum Positif” pada tahun 2026. Hasil penelitian 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.<sup>68</sup> Persamaan antara penelitian terdahulu dengan yang penulis teliti yaitu sama-sama membahas tentang *diamond game mobile legends* dalam jual beli game online. Sedangkan perbedaannya penelitian terdahulu membahas tentang penjualan *Diamond*

---

<sup>67</sup> Ahmad Burhanuddin dkk., “Jual Beli Akun Game Online Mobile Legendsperspektif Hukum Ekonomi Islam,” *Adpertens: Jurnal Ekonomi dan Manajemen* 2, no. 1 (2025): 79–94, <https://doi.org/10.63424/adpertens.v2i1.224>.

<sup>68</sup> Usman dan Siska Yuliana, “Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Transaksi Jual Beli Diamond Mobile Legend Perspektif Hukum Positif,” *Kasbana: Jurnal Hukum Ekonomi Syariah* Vol. 5, no. No. 2 (2025): 119-133 p., <https://doi.org/10.53948/kasbana.v5i2>.

*Mobile Legend* dalam tinjauan hukum positif, sedangkan yang penulis teliti tentang unsur gharar dalam jual beli diamond pada *Mobile Legend* dari perspektif kompilasi hukum Syariah.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Waktu dan Lokasi Penelitian**

#### **1. Waktu Penelitian**

Berdasarkan judul penelitian yang diambil oleh peneliti, maka waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2025 sampai selesai, yang mencakup tahap pra-penelitian, pengumpulan data, analisis data, hingga penyusunan laporan akhir.

#### **2. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Palopat Maria merupakan salah satu desa di Kecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru, Padangsidempuan, Sumatera Utara, Indonesia kode Pos 22704.

### **B. Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian studi lapangan (*field research*) dengan jenis penelitian kualitatif.<sup>69</sup> Dalam proses untuk mendapatkan data dalam penelitian ini, peneliti terjun ke lapangan serta berhadapan langsung dengan responden untuk melakukan penelusuran lebih lanjut serta menggali informasi secara mendalam mengenai Penjualan Diamond Pada Game Mobile Legend Menurut Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah Di Kelurahan Palopat Maria Padangsidempuan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian kualitatif karena data dan informasi yang peneliti kumpulkan lebih banyak bersifat keterangan-keterangan atau penjelasan yang bukan bentuk angka.

---

<sup>69</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Cet.3 (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), hlm.26.

Penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan dalam penelitian yang berorientasi pada gejala-gejala yang bersifat ilmiah serta tidak dapat dilakukan di laboratorium melainkan di lapangan.

Kemudian pendekatan penelitian ini bersifat deskriptif analisis yakni penelitian lapangan yang menggambarkan data dan informasi di lapangan berdasarkan fakta yang diperoleh secara mendalam kemudian menganalisisnya secara komprehensif. Pada kajian ini peneliti akan mendeskripsikan atau memaparkan mengenai implementasi dari Penjualan Diamond Pada Game Mobile Legend melalui menurut Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah Di Kelurahan Palopat Maria Padangsidempuan dikalangan masyarakat dan generasi milenial.

### **C. Subjek Penelitian**

Orang yang diminta informasinya atau sumber informasi penelitian adalah subjek penelitian. Orang yang akan menerapkan temuan penelitian pada dasarnya adalah subjek penelitian.<sup>70</sup> Penjual dan pembeli pada Game *Mobile Legends*, menjadi subjek penelitian ini. Subjek ini dipilih menggunakan pendekatan pengambilan sampel bertujuan, yang berupaya memilih sampel berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Faktor-faktor ini termasuk mereka yang dianggap paling tahu tentang subjek yang menarik bagi peneliti, atau mereka mungkin adalah para pelaku itu sendiri, yang mempermudah peneliti dalam mengumpulkan data untuk analisis.

---

<sup>70</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan RnD* (Alfabeta, 2013).

## D. Sumber Data

Adapun jenis data yang di jadikan sebagai sumber data dalam penelitian ini adalah:

### 1. Data Primer

Dalam penelitian ini data diperoleh secara langsung dari subjek penelitian melalui wawancara secara mendalam (*in depth interview*). Adapun yang akan menjadi subjek penelitian atau sumber data dalam penelitian ini adalah Pelaku Penjual *diamond mobile legends* dan pembeli sebagai pengguna *diamond mobile legends* pada *Game mobile legend*., Kemudian tokoh agama, serta pihak-pihak yang akan bersangkutan dalam penelitian ini.

### 2. Data Sekunder

Data Sekunder adalah jenis data yang diperoleh dan digali melalui hasil pengolahan kedua dari hasil penelitian lapangan, baik berupa data kualitatif maupun data kuantitatif.<sup>71</sup> Dalam penelitian ini data sekunder berupa data-data yang di ambil dari buku, Jurnal Ilmiah dan *Website* yang berkaitan dengan fokus masalah yang dikaji dalam penelitian ini. Seperti buku-buku tentang konsep penjualan, Kompilasi hukum ekonomi syariah, buku kajian Jual beli dari perspektif Islam, dan tambahan lainnya seperti disertasi, tesis, maupun artikel yang membahas tentang Penjualan *Diamond* Pada *Game Mobile Legends* Menurut Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah.

---

<sup>71</sup> Muhaimin, *Metode Penelitian Hukum*, cetakan I (Mataram: Mataram University Press, 2020), hlm. 84.

## E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini agar dapat memperoleh data yang memenuhi standar data yang di temukan, maka peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

### 1. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala atau ragam gejala dalam objek penelitian. Observasi dibutuhkan untuk dapat memahami proses terjadinya wawancara sehingga hasil wawancara dapat dipahami dalam konteksnya. Atau sebaliknya, detail atau hal-hal yang *musykil* dalam hasil observasi akan dapat dipahami melalui wawancara terhadap subjek.<sup>72</sup> Pada tahap observasi ini peneliti melakukan kegiatan pengamatan atau mengamati secara langsung maupu tidak langsung. Pada penelitian ini observasi dilakukan dengan (*Nonbehavioral Observation*) terhadap objek penelitian yakni Penjualan dan pembeli *Diamond* Pada Game *Mobile Legends* di Kelurahan Palopat Maria Padangsidimpuan. Observasi juga dilakukan terhadap kalangan pengguna game *Mobile Legends* Kelurahan Palopat Maria Padangsidimpuan.

### 2. Wawancara

Wawancara (*interview*) merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mendapatkan informasi atau keterangan keterangan lisan melalui bercakap cakap dan berhadapan muka dengan

---

<sup>72</sup> Anhar, *Metode Penelitian Kualitatif untuk Penelitian Skripsi dan Tesis*, Edisi Pertama (Padangsidimpuan: Kencana, 2021), hlm 38.

menyampaikan beberapa pernyataan kepada narasumber. Wawancara ini dapat dipakai untuk melengkapi data-data yang diperoleh secara terstruktur.<sup>73</sup> Wawancara yang dilakukan pada penelitian ini berfokus pada dua aspek yakni Penjual dan pembeli sebagai pelaku pengguna *game Mobile Legends*.

### 3. Studi Dokumentasi

Studi Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui penelaahan dan analisis terhadap dokumen tertulis, visual, atau digital yang berhubungan dengan objek penelitian. Menurut Sugiyono, dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang bersifat tertulis atau terekam, seperti laporan, arsip, foto, dan video yang berkaitan dengan aktivitas atau fenomena yang diteliti.<sup>74</sup>

Peneliti juga mengumpulkan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan kegiatan penjualan *Diamond* pada *Game Mobile Legends* seperti, buku, teknis permainan, kompilasi hukum ekonomi syariah, dan media pendukung seperti foto dan video kegiatan transaksi penjualan *Diamond* pada *Game Mobile Legends*.

### **F. Teknik Pengecekan Keabsahan Data**

Penelitian menggunakan triangulasi karena penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Triangulasi digunakan untuk memastikan data penelitian adalah valid. Teknik yang berbeda, seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi digunakan untuk mengevaluasi data dari sumber yang sama

---

<sup>73</sup> Iskandar, *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Sosial* (Referensi, 2009), hlm. 27.

<sup>74</sup> *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan RnD*.

untuk melakukan triangulasi teknik. Dengan demikian data yang diperoleh akan lebih tuntas, konsisten, dan pasti jika teknik triangulasi digunakan saat mengumpulkan data. Triangulasi data dalam penelitian ini peneliti memeriksa data dari wawancara dengan penjual dan pembeli.

Selanjutnya, observasi yang dilakukan peneliti selama digunakan untuk menginformasi data wawancara. Teknik ini digunakan untuk mempelajari kata-kata secara faktual untuk mengetahui seberapa berhasil penjualan Diamond Pada Game Mobile Legend Menurut Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah Di Kelurahan Palopat Maria Padangsidimpundengan mengacu pada teori yang relevan. dalam penelian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi data berikut:

#### 1. Triangulasi Sumber

Membandingkan pernyataan dari penjual dengan pernyataan pembeli. dengan demikian peneliti menggunakan triangulasi sumber untuk mengkaji kebenaran data yang dibuat.

#### 2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik digunakan untuk menguji kredibilitas data yang dibuat. Metode ini menggunakan berbagai teknik untuk mengecek data kepada sumber yang sama. Misalnya, Peneliti mengumpulkan informasi melalui wawancara dan kemudian divalidasi dengan observasi dan dokumentasi. Informasi yang diperoleh dari wawancara dengan penjual dibandingkan dengan informasi yang dicatat oleh pembeli dalam Game Mobile Legend Menurut Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah Di

Kelurahan Palopat Maria Padangsidimpuan.

### **G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data**

Analisa pada penelitian ini dilakukan dengan metode deduktif yakni menginterpretasikan teori penjualan sesuai dengan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah sebagai dasar kerangka berpikir kemudian dengan kerangka berpikir tersebut digunakan untuk menganalisis data yang ditemukan tentang penjualan dengan menanamkan nilai kesadaran hukum Penjualan Diamond Pada Game Mobile Legend Menurut Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah Di Kelurahan Palopat Maria Padangsidimpuan melalui proses wawancara, observasi dan dokumentasi. Kemudian, Analisa yang dibangun pada penelitian ini bersandar pada masalah yang telah di rumuskan yakni tentang praktik Penjualan Diamond Pada Game Mobile Legend apakah sudah sesuai dengan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah Di Kelurahan Palopat Maria Padangsidimpuan.

## **BAB IV HASIL PENELITIAN**

### **A. Gambaran Umum Objek Penelitian**

Dalam penelitian kualitatif, penulis harus mengumpulkan informasi dengan menyelidiki apa yang dikatakan, dilihat, dirasakan, dan dilakukan sumber data. Dalam penelitian kualitatif, penulis menarik kesimpulan berdasarkan fakta yang ditemukan di lapangan sebagaimana diungkapkan oleh sumber data, bukan menuliskan pendapat mereka sendiri. Ketika melakukan penelitian menggunakan teknik deskriptif, penulis diwajibkan untuk menyajikan, menjelaskan, dan mengkarakterisasi informasi yang dikumpulkan dari wawancara informan dan observasi langsung.

#### **1. Gambaran Umum Palopat Maria**

Palopat Maria adalah salah satu kelurahan yang berada di Kecamatan Padangsidempuan Utara, Kota Padangsidempuan, Provinsi Sumatera Utara. Wilayah ini masuk dalam kawasan perkotaan dengan karakter masyarakat yang heterogen, budaya religius kuat, dan aktivitas ekonomi yang cukup aktif.

Palopat Maria berada di bagian utara wilayah Kota Padangsidempuan. Secara umum, topografi kota didominasi oleh daerah perbukitan dan dataran rendah sehingga suasana lingkungan masih relatif sejuk. Wilayah ini dilalui berbagai akses jalan kota yang menghubungkan pusat pemerintahan, pendidikan, dan pusat perdagangan.

Penduduk Palopat Maria terdiri dari beragam latar belakang suku, seperti Mandailing, Angkola, Batak, dan etnis pendatang lainnya.

Mayoritas penduduknya beragama Islam, dengan tingkat religiusitas masyarakat yang tinggi dan terlihat dari keberadaan majelis-majelis taklim, pesantren kecil, serta peran tokoh agama.

Budaya gotong royong masih kuat, misalnya dalam kegiatan keagamaan, sosial, dan acara adat. Kegiatan keagamaan seperti pengajian, majelis zikir, dan pendidikan Al-Qur'an cukup aktif. Adanya komunitas masyarakat seperti Majelis Ahbabul Musthafa menunjukkan bahwa ruang-ruang kajian Islam berkembang baik di wilayah ini.

Sebagai wilayah kelurahan dalam kota, aktivitas ekonomi masyarakat Palopat Maria cukup bervariasi:

- a. Perdagangan kecil/UMKM (warung, kedai, usaha rumahan),
- b. Jasa (transportasi, bengkel, laundry),
- c. Sebagian penduduk bekerja di sektor formal (pegawai, guru, kantor swasta/pemerintahan).

Kedekatan Palopat Maria dengan pusat kota memudahkan mobilitas ekonomi. Di sekitar wilayah ini terdapat sekolah tingkat dasar hingga menengah, sarana ibadah seperti masjid, serta fasilitas pelayanan publik kelurahan. Akses menuju fasilitas kesehatan (puskesmas, klinik, rumah sakit kota) relatif mudah dicapai melalui jalan utama.

## **B. Deskripsi Data Penelitian**

Pada bab ini, peneliti akan menguraikan hasil penelitian melalui observasi dan wawancara mendalam terkait permasalahan yang telah dirumuskan pada Bab I, yaitu Bagaimana praktik penjualan *diamond* pada *game mobile legends* di Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidimpuan dan Bagaimana pandangan hukum ekonomi syariah terhadap penjualan *diamond*

pada *game mobile legends* menurut kompilasi hukum ekonomi syariah di Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidempuan. Pada penelitian ini, pertama peneliti menggunakan teknik observasi yaitu suatu cara untuk melakukan penelitian dengan jalan pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, dan rasional mengenai fenomena yang diselidiki. Dengan melakukan observasi penelitian dapat dilakukan ke tahap berikutnya sehingga lebih mendalam.

Selama penelitian di Kelurahan Palopat Maria, Padangsidempuan, saya mengamati dan mewawancarai beberapa penjual dan pembeli diamond *Mobile Legends*. Proses ini memberi gambaran langsung bagaimana transaksi *diamond* terjadi dalam kehidupan sehari-hari, sekaligus interaksi ekonomi yang terjadi antara penjual dan pengguna.

### **1. Penjual Diamond**

Dalam observasi dan wawancara dengan penjual *diamond*, terlihat perbedaan strategi dan pendekatan masing-masing penjual dalam menjalankan transaksi *Mobile Legends*.

Rinal Fahruzi (24 tahun) terlihat sangat teliti dalam setiap transaksi. Ia menjelaskan, “*Setiap diamond saya kirim hanya setelah pembayaran terverifikasi. Keamanan transaksi adalah prioritas utama saya, supaya pembeli merasa aman.*”<sup>75</sup> Dari pernyataannya, terlihat bahwa Rinal fokus pada ketelitian dan kepercayaan pembeli.

Gibran Siregar (20 tahun), penjual muda, menyatakan, “*Saya lebih*

---

<sup>75</sup> Rinal Fahruzi, Wawancara sebagai Penjual, Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidempuan, 12 Desember 2025, Pukul 10.10 WIB.

*sering melayani pembelian dalam jumlah kecil dan memasarkan diamond lewat grup game online. Cara ini lebih efektif untuk menjangkau pembeli yang saya targetkan.*<sup>76</sup> Pendekatan fleksibel Gibran memudahkan pemain baru atau pembeli kecil untuk melakukan transaksi.

Mahyudi Siregar (23 tahun) menekankan kecepatan dan efisiensi. Ia mengungkapkan, *“Saya selalu memastikan pertanyaan pembeli cepat ditanggapi dan pengiriman diamond tepat waktu. Tidak ada ruang untuk kesalahan, karena itu bisa merusak kepercayaan.”*<sup>77</sup> Dari pengamatan saya, Mahyudi sigap dan sistematis dalam melayani setiap pembeli.

Muhammad Fandi (21 tahun) mengadopsi pendekatan lebih personal. Ia menjelaskan, *“Kadang saya menawarkan paket diskon atau bundling diamond tertentu agar pembeli merasa mendapat nilai lebih. Ini juga membuat mereka lebih senang bertransaksi lagi.”*<sup>78</sup> Strategi ini menarik bagi pembeli yang ingin keuntungan tambahan dan menunjukkan kepedulian penjual terhadap pengalaman pembeli.

Secara keseluruhan, wawancara dengan para penjual ini menunjukkan adanya variasi strategi dan fokus berbeda, mulai dari ketelitian dan keamanan, fleksibilitas jumlah transaksi, kecepatan pelayanan, hingga pendekatan personal. Hal ini menjadi dasar penting untuk memahami dinamika transaksi diamond dan kesesuaiannya dengan

---

<sup>76</sup> Gibran Siregar, Wawancara sebagai Penjual, Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidimpuan, 13 Desember 2025, Pukul 15.10 WIB.

<sup>77</sup> Mahyudi Siregar, Wawancara sebagai Penjual, Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidimpuan, 14 Desember 2025, Pukul 09.10 WIB.

<sup>78</sup> Muhammad Fandi, Wawancara sebagai Penjual, Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidimpuan, 15 Desember 2025, Pukul 20.10 WIB.

prinsip ekonomi syariah di Kelurahan Palopat Maria.

## 2. Pembeli *Diamond*

Dalam proses wawancara, para pembeli *diamond* memberikan gambaran berbeda terkait motivasi, perilaku, dan preferensi mereka dalam membeli *diamond Mobile Legends*, yakni:

Fahrozi (25 tahun) menjelaskan, “*Saya biasanya membeli diamond untuk membeli skin atau item tertentu. Yang penting bagi saya adalah keamanan transaksi, supaya tidak ada risiko penipuan.*”<sup>79</sup> Dari pernyataannya, terlihat bahwa Fahrozi cermat dalam memilih penjual yang terpercaya.

Basaruddin (25 tahun) mengungkapkan, “*Saya rutin membeli diamond setiap bulan. Saya memilih penjual yang cepat merespons, karena jika lambat, pengalaman belanja jadi kurang nyaman.*”<sup>80</sup> Hal ini menunjukkan bahwa kecepatan dan responsivitas penjual menjadi pertimbangan utama bagi Basaruddin.

Irwan Nauli (28 tahun) menekankan, “*Saya selalu memastikan transaksi yang saya lakukan sesuai dengan syariah. Legalitas dan kehalalan penting bagi saya sebelum membeli diamond.*”<sup>81</sup> Pernyataan ini menandakan kesadaran pengguna terhadap prinsip ekonomi syariah.

Muhammad Rizki (20 tahun), pengguna baru, menyatakan, “*Saya*

---

<sup>79</sup> Fahrurrozi, Wawancara sebagai Pembeli, Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidempuan, 14 Desember 2025, Pukul 20.10 WIB.

<sup>80</sup> Basaruddin, Wawancara sebagai Pembeli, Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidempuan, 15 Desember 2025, Pukul 20.30 WIB.

<sup>81</sup> Irwan Nauli, Wawancara sebagai Pembeli, Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidempuan, 14 Desember 2025, Pukul 21.10 WIB.

*biasanya beli dari penjual yang teman saya rekomendasikan atau yang mudah diakses lewat aplikasi. Hal itu lebih praktis untuk saya yang masih baru.*<sup>82</sup> Ia fokus pada kemudahan akses dan rekomendasi jaringan sosial sebagai panduan membeli.

Hendra Pasaribu (22 tahun) mengungkapkan, *“Saya membeli diamond hanya untuk hiburan. Saya tidak terlalu memperhatikan jumlah besar pembelian, yang penting bisa menambah keseruan bermain game.”*<sup>83</sup> Hendra menekankan aspek rekreasi dalam perilaku belanjanya.

Anggi Perdana (26 tahun) menyatakan, *“Saya sering menunggu promosi atau diskon. Biasanya saya menyesuaikan pembelian dengan penawaran yang ada supaya lebih hemat.”*<sup>84</sup> Pendekatan ini menunjukkan perilaku ekonomi adaptif dan strategi cerdas dalam memanfaatkan kesempatan pasar.

Secara keseluruhan, wawancara dengan keenam pembeli ini memberikan gambaran nyata tentang keragaman perilaku pembelian *diamond*, mulai dari pertimbangan keamanan, legalitas, kemudahan akses, hingga strategi ekonomi adaptif. Temuan ini menjadi dasar penting untuk menganalisis kesesuaian praktik jual beli *diamond* dengan prinsip ekonomi syariah di Kelurahan Palopat Maria.

Pengamatan saya menunjukkan bahwa interaksi antara penjual dan

---

<sup>82</sup> Muhammad Rizki, Wawancara sebagai Pembeli, Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidempuan, 15 Desember 2025, Pukul 20.05 WIB.

<sup>83</sup> Hendra Pasaribu, Wawancara sebagai Pembeli, Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidempuan, 15 Desember 2025, Pukul 21.10 WIB.

<sup>84</sup> Anggi Perdana, Wawancara sebagai Pembeli, Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidempuan, 16 Desember 2025, Pukul 16.10 WIB.

pembeli tidak hanya sebatas transaksi, tetapi juga membangun kepercayaan dan jaringan sosial di komunitas *gamer*.

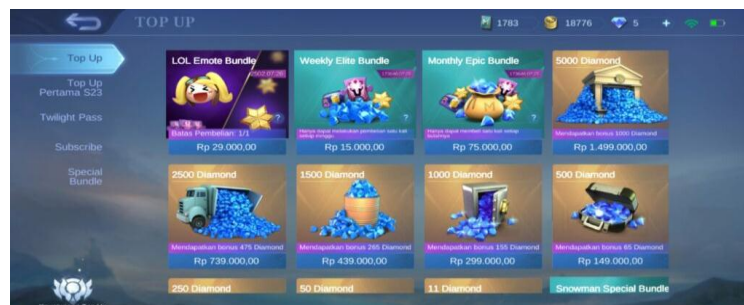
### C. Pembahasan Hasil Penelitian

#### 1. Praktik Jual Beli *Diamonds* Mobile Legends di Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidempuan

Portabilitas dan kemudahan penggunaannya setiap saat, Mobile Legends saat ini merupakan game yang sangat populer. Daya tarik permainan ini semakin ditingkatkan oleh banyaknya acara eksklusif. Ada dua jenis uang yang berbeda dalam game ini: *Diamonds* dan poin tempur. Dalam Mobile Legends, diamond adalah bentuk mata uang yang dapat digunakan untuk membeli berbagai produk game, termasuk hero, skin, efek recall, dan lainnya. Tergantung pada pengecer, *Diamonds* dapat dibeli dengan jumlah yang berbeda. *Diamonds* sering dijual dengan harga antara Rp 1.500 dan Rp 1.300.000.

Kenyataannya, ada empat cara utama untuk memperoleh dan menjual *Diamonds*. Cara pertama adalah dengan mengisi ulang dalam game atau melalui aplikasi Mobile Legends Bang Bang. Karena merupakan pendekatan yang paling sederhana dan berguna, strategi awal ini sering digunakan oleh pemain game online Mobile Legends: Bang Bang. Untuk menggunakan pendekatan ini, pelanggan harus terlebih dahulu membuka aplikasi Mobile Legends Bang Bang. Selanjutnya, mereka harus mengunjungi toko dengan lambang *Diamonds*, di mana mereka dapat memilih dari berbagai alternatif *Diamonds*. Google Pay, uang elektronik, dan pulsa telepon adalah opsi pembayaran yang tersedia.

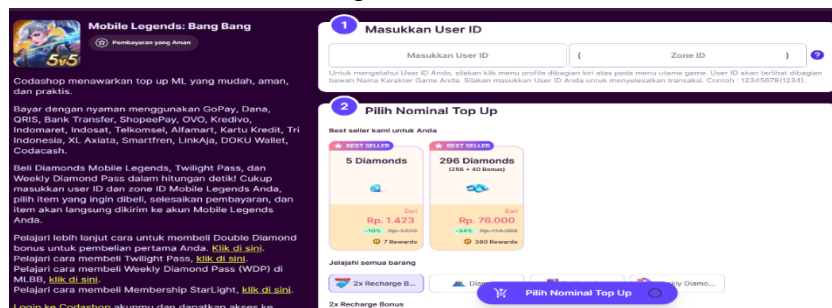
*Diamonds* segera didepositkan ke rekening pembeli setelah pembayaran. Karena pembeli berurusan langsung dengan penjual, yang merupakan pemilik permainan, ini adalah cara teraman untuk membeli dan menjual *Diamonds*.



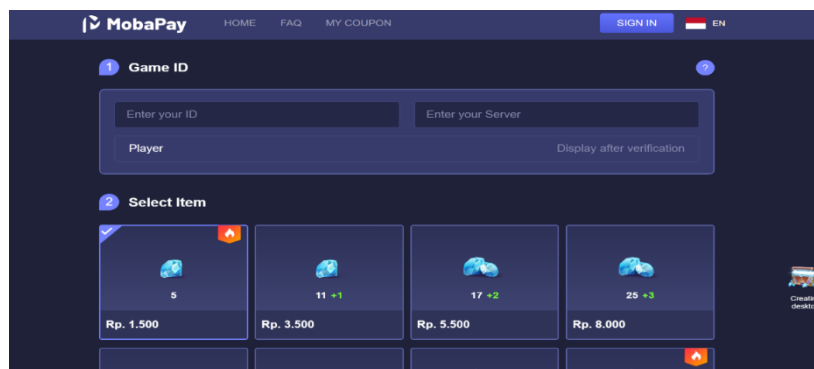
**Gambar 4.1:** Tampilan Top Up Diamonds Di Dalam Game Mobile Legends

Cara kedua adalah melalui Codashop/Unipin, yang merupakan distributor resmi diamond untuk game online Mobile Legends Bang Bang. Pemain game online Mobile Legends Bang Bang juga sering menggunakan teknik ini. Menggunakan tautan <https://www.codashop.com/id-id/mobile-legends> untuk situs web Codashop dan <https://www.mobapay.com/?net=unipin&r=ID> untuk Unipin, pembeli harus terlebih dahulu masuk ke situs web Codashop/Unipin. Pembeli kemudian memilih berapa banyak berlian yang dibutuhkan, memberikan email sebagai konfirmasi pembayaran, lalu memasukkan ID akun dan server yang tertera di profil. Pembeli kemudian melakukan pembayaran berdasarkan jumlah yang tertera di halaman.

Transfer bank, pulsa telepon, dan uang elektronik adalah opsi pembayaran yang mudah diakses. Setelah pembeli melakukan pembayaran sesuai dengan ketentuan toko di atas, berlian yang sudah dibeli akan ditambahkan ke akun pembeli. Alasannya adalah karena Codashop dan Unipin sudah bekerja sama dengan Moonton selama pengembangan game online Mobile Legends boom boom, jadi jika terjadi sesuatu yang tidak terduga, akan lebih mudah mendapatkan bantuan.



**Gambar 4.2:** Tampilan Top Up Diamonds Di website Unipin



**Gambar 4.3:** Tampilan Top Up Diamonds Di website Codashop

Menggunakan vendor media sosial adalah pendekatan ketiga. Karena ada beberapa kerugian bagi pelanggan yang memilih toko secara sembarangan, pendekatan ini kurang populer di kalangan pemain game online Mobile Legends tertentu. Dalam strategi ini, pembeli menghubungi penjual melalui akun media sosial mereka, seperti Instagram, Twitter, atau WhatsApp. Pembeli kemudian memilih berapa banyak berlian yang

mereka butuhkan, menggunakan format Nama Panggilan atau nama akun Mobile Legends, ID + nama akun server, dan jumlah berlian yang dibutuhkan. Uang elektronik atau transfer bank digunakan untuk melakukan pembayaran. Berlian akan disetorkan ke rekening pembeli dalam waktu satu hingga tiga puluh menit setelah pembayaran berhasil. Secara umum, pendekatan ini sebanding dengan teknik nomor 2, tetapi jika pembeli ceroboh, mereka bisa menghadapi masalah yang tidak diinginkan seperti penipuan.



**Gambar 4.4:** *Tampilan Top Up Diamonds Di Sosial Media*

Pengisian ulang melalui login, yang terkadang disebut dm vilog, adalah cara keempat. Teknik jual beli ini melibatkan pembeli yang menghubungi penjual menggunakan platform media sosial seperti Instagram, Twitter, dan WhatsApp. Pembeli kemudian memilih berapa banyak berlian yang ingin mereka beli dan memasukkan informasi pribadi mereka, termasuk alamat email dan kata sandi mereka. Penjual kemudian mengisi ulang permata setelah masuk menggunakan akun pembeli. Penjual keluar dan mengembalikan akun kepada pelanggan setelah berlian ditambahkan. Karena jauh lebih murah daripada pengecer yang

disebutkan di atas, pendekatan ini sangat disukai oleh pemain berpengalaman game online *Mobile Legends*. Akibatnya, pemain cenderung lebih menyukai pendekatan ini daripada yang lain. Namun, Moonton, perusahaan di balik *game online Mobile Legends*, melarang pengguna untuk membagikan informasi akun pribadi, yang dalam hal ini termasuk kata sandi dan email.

Dalam *game online Mobile Legends Bang Bang*, prosedur pengiriman *diamond* melibatkan penjual mengirimkan item kepada pembeli melalui formulir pesanan yang harus diisi sesuai dengan keinginan pelanggan melalui media sosial. Karena berlian adalah item virtual yang ada di dunia virtual, item yang ditukar tidak dapat diterima secara fisik tetapi dapat digunakan oleh peserta *game online Mobile Legends Bang Bang* dan dikirim melalui transfer.

Berdasarkan observasi dan wawancara, praktik jual beli *diamond Mobile Legends* di Kelurahan Palopat Maria berlangsung secara digital dan terstruktur, dengan interaksi yang membangun kepercayaan antara penjual dan pembeli. Penjual memiliki strategi berbeda; Rinal Fahruzi (24 tahun) menekankan ketelitian dan keamanan, “*Setiap diamond saya kirim hanya setelah pembayaran terverifikasi. Keamanan transaksi adalah prioritas utama saya,*”<sup>85</sup> sementara Gibran Siregar (20 tahun) lebih fleksibel dan mengandalkan grup game Online untuk menjangkau

---

<sup>85</sup> Rinal Fahruzi, Wawancara sebagai Penjual, Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidimpuan, 12 Desember 2025, Pukul 10.10 WIB.

pembeli kecil.<sup>86</sup> Mahyudi Siregar (23 tahun) fokus pada kecepatan pelayanan,<sup>87</sup> dan Muhammad Fandi (21 tahun) menawarkan paket diskon atau *bundling* untuk meningkatkan kepuasan pembeli.<sup>88</sup>

Pembeli diamond juga menunjukkan perilaku beragam. Fahrozi (25 tahun) membeli untuk *skin* dan *item*, memperhatikan keamanan transaksi;<sup>89</sup> Basaruddin (25 tahun) rutin membeli dan mengutamakan penjual yang cepat merespons;<sup>90</sup> Irwan Nauli (28 tahun) memperhatikan legalitas dan kehalalan transaksi, “*Legalitas dan kehalalan penting bagi saya sebelum membeli diamond.*”<sup>91</sup> Pengguna baru seperti Muhammad Rizki (20 tahun) mengandalkan kemudahan akses dan rekomendasi teman,<sup>92</sup> Hendra Pasaribu (22 tahun) membeli untuk hiburan,<sup>93</sup> dan Anggi Perdana (26 tahun) menyesuaikan pembelian dengan promosi dan diskon.<sup>94</sup>

Secara keseluruhan, praktik jual beli *diamond* di Palopat Maria ditandai oleh interaksi digital yang aman, responsif, dan adaptif, dengan

---

<sup>86</sup> Gibran Siregar, Wawancara sebagai Penjual, Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidimpuan, 13 Desember 2025, Pukul 15.10 WIB.

<sup>87</sup> Mahyudi Siregar, Wawancara sebagai Penjual, Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidimpuan, 14 Desember 2025, Pukul 09.10 WIB.

<sup>88</sup> Muhammad Fandi, Wawancara sebagai Penjual, Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidimpuan, 15 Desember 2025, Pukul 20.10 WIB.

<sup>89</sup> Fahrurozi, Wawancara sebagai Pembeli, Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidimpuan, 14 Desember 2025, Pukul 20.10 WIB.

<sup>90</sup> Basaruddin, Wawancara sebagai Pembeli, Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidimpuan, 15 Desember 2025, Pukul 20.30 WIB.

<sup>91</sup> Irwan Nauli, Wawancara sebagai Pembeli, Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidimpuan, 14 Desember 2025, Pukul 21.10 WIB.

<sup>92</sup> Muhammad Rizki, Wawancara sebagai Pembeli, Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidimpuan, 15 Desember 2025, Pukul 20.05 WIB.

<sup>93</sup> Hendra Pasaribu, Wawancara sebagai Pembeli, Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidimpuan, 15 Desember 2025, Pukul 21.10 WIB.

<sup>94</sup> Anggi Perdana, Wawancara sebagai Pembeli, Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidimpuan, 16 Desember 2025, Pukul 16.10 WIB.

strategi penjual dan perilaku pembeli yang beragam. Faktor utama yang memengaruhi praktik ini meliputi keamanan, kecepatan layanan, fleksibilitas jumlah transaksi, nilai tambah, kemudahan akses, kepatuhan terhadap prinsip syariah, dan adaptasi terhadap promosi. Temuan ini menjadi dasar penting untuk menganalisis kesesuaian praktik jual beli *diamond* dengan hukum ekonomi syariah di wilayah tersebut.

Beberapa penjual mengalami tantangan terkait kepercayaan dan keamanan transaksi. Meskipun Rinal Fahruzi (24 tahun) menekankan ketelitian dan keamanan, “Setiap *diamond* saya kirim hanya setelah pembayaran terverifikasi,” masih ada risiko penipuan dari pihak luar atau kesalahan sistem pembayaran.<sup>95</sup> Selain itu, Gibran Siregar (20 tahun) yang melayani pembelian kecil melalui grup Online menghadapi kendala pemasaran yang terbatas dan sulit menjangkau pembeli yang lebih luas.<sup>96</sup> Mahyudi Siregar (23 tahun) menyoroti masalah respons cepat, karena keterlambatan menjawab pertanyaan pembeli dapat menurunkan kepercayaan,<sup>97</sup> sedangkan Muhammad Fandi (21 tahun) perlu mengatur strategi *bundling* atau diskon agar tetap menarik bagi pembeli, yang memerlukan manajemen waktu dan komunikasi ekstra.<sup>98</sup>

Di sisi pembeli, permasalahan yang muncul terkait keamanan, legalitas, dan akses transaksi. Fahrozi (25 tahun) memperhatikan

---

<sup>95</sup> Rinal Fahruzi, Wawancara sebagai Penjual, Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidempuan, 12 Desember 2025, Pukul 10.10 WIB.

<sup>96</sup> Gibran Siregar, Wawancara sebagai Penjual, Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidempuan, 13 Desember 2025, Pukul 15.10 WIB.

<sup>97</sup> Mahyudi Siregar, Wawancara sebagai Penjual, Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidempuan, 14 Desember 2025, Pukul 09.10 WIB.

<sup>98</sup> Muhammad Fandi, Wawancara sebagai Penjual, Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidempuan, 15 Desember 2025, Pukul 20.10 WIB.

keamanan transaksi agar tidak terjadi penipuan,<sup>99</sup> sementara Irwan Nauli (28 tahun) mengutamakan kehalalan dan legalitas, “Legalitas dan kehalalan penting bagi saya sebelum membeli *diamond*,”<sup>100</sup> yang menunjukkan adanya kesadaran syariah, namun bisa menjadi kendala jika penjual tidak transparan. Pembeli baru seperti Muhammad Rizki (20 tahun) menghadapi kesulitan akses dan informasi, sehingga lebih mengandalkan rekomendasi teman.<sup>101</sup> Hendra Pasaribu (22 tahun) dan Anggi Perdana (26 tahun) terkadang harus menyesuaikan pembelian dengan promosi atau hiburan, yang bisa memengaruhi keputusan ekonomi mereka dan menimbulkan risiko pembelian impulsif.<sup>102</sup>

Secara keseluruhan, permasalahan yang muncul mencerminkan dinamika transaksi digital: kebutuhan akan keamanan, kepercayaan, transparansi, *responsivitas*, kemudahan akses, dan kesadaran terhadap prinsip syariah. Penjual dan pembeli sama-sama harus menyesuaikan strategi dan perilaku agar transaksi berjalan lancar, aman, dan memuaskan bagi kedua pihak. Permasalahan ini menjadi dasar penting untuk menganalisis bagaimana praktik jual beli *diamond* dapat disesuaikan dengan prinsip ekonomi syariah dan tata kelola transaksi yang lebih baik di komunitas *gamer*.

---

<sup>99</sup> Fahrurrozi, Wawancara sebagai Pembeli, Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidempuan, 14 Desember 2025, Pukul 20.10 WIB.

<sup>100</sup> Irwan Nauli, Wawancara sebagai Pembeli, Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidempuan, 14 Desember 2025, Pukul 21.10 WIB.

<sup>101</sup> Muhammad Rizki, Wawancara sebagai Pembeli, Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidempuan, 15 Desember 2025, Pukul 20.05 WIB.

<sup>102</sup> Anggi Perdana, Wawancara sebagai Pembeli, Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidempuan, 16 Desember 2025, Pukul 16.10 WIB.

## **2. Pandangan hukum ekonomi syariah terhadap penjualan *diamond* pada *game mobile legends* menurut kompilasi hukum ekonomi syariah di Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidimpuan**

Berdasarkan observasi dan wawancara, praktik jual beli diamond *Mobile Legends* di Kelurahan Palopat Maria berlangsung secara digital, terstruktur, dan interaktif, di mana penjual dan pembeli membangun kepercayaan melalui mekanisme transaksi yang berbeda-beda. Penjual menekankan ketelitian, keamanan, kecepatan, dan fleksibilitas, sementara pembeli menunjukkan variasi motivasi, mulai dari keamanan, kemudahan akses, hiburan, hingga kepatuhan terhadap aspek kehalalan. Namun, praktik ini juga menghadirkan permasalahan, seperti risiko penipuan, keterbatasan pemasaran bagi penjual, kesalahan sistem, dan kebutuhan pengelolaan transaksi yang cermat.

Jika ditinjau dari ketentuan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, praktik tersebut pada dasarnya dapat dikategorikan sebagai transaksi jual beli (*bai'*) selama memenuhi rukun dan syarat akad. Pasal 22 KHES menjelaskan bahwa rukun akad meliputi pihak-pihak yang berakad, objek akad, tujuan akad, dan kesepakatan. Dalam praktik jual beli diamond *Mobile Legends*, unsur pihak yang berakad telah terpenuhi karena terdapat penjual dan pembeli yang secara sadar melakukan transaksi. Pasal 23 KHES juga mensyaratkan bahwa para pihak harus memiliki kecakapan hukum, yaitu berakal dan mampu bertindak secara hukum, yang dalam penelitian ini umumnya dipenuhi oleh para pelaku transaksi.

Selanjutnya, Pasal 24 KHES mengatur bahwa objek akad harus

jelas, memiliki nilai manfaat, serta dapat diserahterimakan. Dalam konteks penelitian ini, objek transaksi berupa diamond sebagai item virtual dalam permainan Mobile Legends. Meskipun tidak berbentuk fisik, diamond tersebut memiliki nilai ekonomi dan fungsi tertentu dalam permainan sehingga dapat dipandang sebagai objek yang memiliki manfaat bagi pengguna. Namun demikian, karena bentuknya digital, potensi ketidakjelasan (gharar) dapat muncul terutama pada transaksi yang tidak menggunakan sistem resmi.

Dari sisi kesepakatan akad, Pasal 25 KHES menyatakan bahwa kesepakatan dapat dilakukan secara lisan, tertulis, maupun melalui tindakan yang menunjukkan persetujuan para pihak. Dalam praktik di Palopat Maria, kesepakatan umumnya terjadi melalui komunikasi digital seperti pesan singkat atau media sosial sebelum transaksi dilakukan. Hal ini menunjukkan bahwa bentuk kesepakatan tersebut masih dapat dikategorikan sebagai akad yang sah selama terdapat kerelaan dari kedua belah pihak.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa transaksi yang dilakukan melalui platform resmi seperti Mobile Legends, Codashop, dan Unipin cenderung lebih sesuai dengan prinsip hukum ekonomi syariah. Hal ini disebabkan oleh adanya kejelasan harga, sistem pembayaran yang transparan, serta mekanisme pengiriman diamond yang terjamin oleh sistem platform. Kondisi tersebut dapat meminimalkan potensi penipuan dan ketidakpastian sehingga lebih mendekati prinsip amanah, shafāfiyyah,

dan ‘adl dalam transaksi.

Sebaliknya, transaksi yang dilakukan melalui media sosial atau melalui pengisian ulang akun pribadi memiliki risiko yang lebih tinggi. Dalam beberapa kasus, pembeli harus memberikan informasi sensitif seperti identitas akun atau kata sandi kepada penjual, yang berpotensi menimbulkan ketidakpastian dan kerugian. Dalam perspektif hukum ekonomi syariah, kondisi tersebut dapat mengandung unsur gharar, yaitu ketidakjelasan dalam objek atau proses transaksi yang berpotensi merugikan salah satu pihak.

Secara keseluruhan, praktik jual beli diamond Mobile Legends di Kelurahan Palopat Maria dapat dinilai sah menurut prinsip hukum ekonomi syariah apabila memenuhi rukun dan syarat akad sebagaimana diatur dalam KHES serta terbebas dari unsur gharar, riba, dan maisir. Oleh karena itu, penggunaan platform resmi dan transparansi dalam proses transaksi menjadi faktor penting untuk menjaga keadilan, keamanan, dan kehalalan dalam transaksi digital tersebut.

Dari perspektif hukum ekonomi syariah, praktik ini perlu dianalisis melalui prinsip-prinsip utama: keamanan (amanah), transparansi (*shafāfiyyah*), keadilan (*‘adl*), dan kehalalan (*halāl*). Dalam literatur kompilasi hukum ekonomi syariah, setiap transaksi harus bebas dari *gharar* (ketidakpastian berlebihan), riba (bunga/keuntungan yang tidak adil), dan *maisir* (perjudian/aktivitas spekulatif). Transaksi yang dilakukan melalui platform resmi seperti *Mobile Legends*, *Codashop*, dan

*Unipin* cenderung memenuhi prinsip-prinsip ini karena:

- a. Jumlah dan harga *diamond* jelas dan tidak berubah secara sepihak;
- b. Mekanisme pembayaran dan pengiriman transparan dan dapat dipertanggungjawabkan;
- c. Risiko penipuan diminimalkan melalui sistem resmi dan dukungan pihak pengembang *game* (*Moonton*).

Sebaliknya, praktik melalui media sosial atau pengisian ulang akun pribadi menimbulkan potensi *gharar*, karena pembeli menyerahkan informasi sensitif seperti kata sandi dan alamat email. Dalam syariah, kondisi ini termasuk transaksi yang berisiko tinggi, sehingga membutuhkan kehati-hatian ekstra. Penjual dan pembeli harus memastikan keamanan data dan akurasi pengiriman, agar transaksi tetap sah dan halal.

Temuan wawancara memperkuat perspektif ini. Rinal Fahruzi (24 tahun) menegaskan, “Setiap *diamond* saya kirim hanya setelah pembayaran terverifikasi,”<sup>103</sup> yang menunjukkan praktik aman dan dapat dipertanggungjawabkan. Penjual lain seperti Gibran Siregar (20 tahun) dan Mahyudi Siregar (23 tahun) menekankan kecepatan dan fleksibilitas,<sup>104</sup> sedangkan Muhammad Fandi (21 tahun) menambahkan strategi *bundling* dan diskon untuk menambah nilai bagi pembeli.<sup>105</sup> Dari sisi pembeli, Irwan Nauli (28 tahun) menekankan aspek syariah: “Legalitas dan kehalalan penting bagi saya sebelum membeli

---

<sup>103</sup> Rinal Fahruzi, Wawancara sebagai Penjual, Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidempuan, 12 Desember 2025, Pukul 10.10 WIB.

<sup>104</sup> Gibran Siregar dan Mahyudi, Wawancara sebagai Penjual, Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidempuan, 13 Desember 2025, Pukul 15.10 WIB.

<sup>105</sup> Muhammad Fandi, Wawancara sebagai Penjual, Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidempuan, 15 Desember 2025, Pukul 20.10 WIB.

*diamond*,<sup>106</sup> menunjukkan kesadaran etis yang harus didukung oleh penjual agar transaksi tetap halal.

Dengan analisis lebih lanjut, praktik yang sesuai syariah tidak hanya menekankan aspek formal seperti harga dan pengiriman, tetapi juga menyangkut kesadaran etis dan tanggung jawab sosial. Transaksi yang halal adalah transaksi yang:

- a. Dilakukan secara transparan, jelas jumlah, harga, dan mekanisme pengiriman;
- b. Aman dan bebas dari ketidakpastian atau penipuan;
- c. Tidak mengandung riba, perjudian, atau praktik menipu;
- d. Memperhatikan kepatuhan syariah dari sisi pembeli dan etika penjual.

Permasalahan seperti transaksi melalui media sosial atau kurangnya transparansi harga menjadi indikator area yang perlu diperbaiki. Dari analisis hukum ekonomi syariah, platform resmi lebih sesuai karena mengurangi *gharar*, meningkatkan amanah, dan menjaga hak kedua pihak. Selain itu, praktik ini menekankan keadilan dan tanggung jawab, yang sesuai prinsip syariah: penjual tidak menipu, pembeli tidak membeli secara spekulatif, dan keduanya memahami risiko dan mekanisme transaksi.

Secara konseptual, praktik jual beli *diamond Mobile Legends* di Palopat Maria menunjukkan adaptasi ekonomi digital dalam kerangka syariah. Para pihak yang sadar akan prinsip syariah dapat meminimalkan risiko dan menjadikan transaksi ini sebagai praktik ekonomi yang halal, adil, dan transparan. Dengan demikian, meskipun ada tantangan dan

---

<sup>106</sup> Irwan Nauli, Wawancara sebagai Pembeli, Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidempuan, 14 Desember 2025, Pukul 21.10 WIB.

risiko, praktik ini dapat dijadikan acuan bagi pengembangan transaksi digital yang selaras dengan prinsip hukum ekonomi syariah di komunitas *gamer*.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dicatat untuk memberikan konteks interpretasi temuan. Pertama, penelitian dilakukan hanya di Kelurahan Palopat Maria, Kota Padangsidempuan, sehingga hasil temuan menggambarkan praktik jual beli *diamond* Mobile Legends pada komunitas lokal yang spesifik dan mungkin belum sepenuhnya mewakili perilaku pengguna dan penjual di wilayah lain dengan karakteristik sosial-ekonomi berbeda. Lingkungan penelitian yang heterogen dalam hal latar belakang etnis, pendidikan, dan tingkat religiusitas juga memengaruhi dinamika interaksi ekonomi digital, namun fokus penelitian terbatas pada observasi dan wawancara sejumlah informan terpilih sehingga generalisasi ke populasi yang lebih luas harus dilakukan dengan hati-hati.

Kedua, penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang menekankan pada pemahaman mendalam terhadap praktik jual beli, persepsi penjual, dan perilaku pembeli. Metode ini memungkinkan peneliti menangkap nuansa sosial, etis, dan kepatuhan syariah dalam transaksi, namun informasi yang diperoleh bersifat subjektif dan tergantung pada keterbukaan informan. Misalnya, beberapa informan mungkin menahan informasi terkait jumlah transaksi atau strategi pemasaran yang mereka gunakan di luar platform resmi, sehingga data yang dikumpulkan bisa tidak sepenuhnya

mewakili praktik sebenarnya.

Ketiga, sumber data terbatas pada delapan penjual dan enam pembeli yang diwawancarai secara mendalam. Walaupun informan dipilih dengan pertimbangan representatif, jumlah ini relatif kecil dibandingkan keseluruhan populasi pemain dan penjual *diamond*, sehingga temuan penelitian lebih bersifat deskriptif dan ilustratif daripada kuantitatif atau statistik. Selain itu, dinamika transaksi digital sangat cepat berubah, misalnya terkait metode pembayaran, promosi, atau regulasi platform, sehingga temuan yang dikumpulkan pada waktu tertentu mungkin tidak sepenuhnya mencerminkan kondisi jangka panjang.

Keempat, penelitian menghadapi keterbatasan terkait akses ke data sensitif. Transaksi *diamond* melalui media sosial atau login akun pribadi melibatkan informasi pribadi pembeli seperti ID akun, email, dan kata sandi. Peneliti tidak dapat mengakses seluruh data ini secara langsung demi menjaga etika dan keamanan, sehingga analisis sebagian bergantung pada keterangan informan dan observasi perilaku transaksi, bukan data sistem resmi. Hal ini dapat memengaruhi kedalaman verifikasi risiko gharar atau potensi penyalahgunaan data.

Terakhir, penelitian ini fokus pada analisis praktik jual beli *diamond* dalam perspektif hukum ekonomi syariah, sehingga aspek lain, seperti dampak psikologis, motivasi bermain game, atau pengaruh sosial terhadap pembelian digital, tidak dianalisis secara mendalam. Oleh karena itu, temuan penelitian sebaiknya dipandang sebagai gambaran spesifik praktik muamalah

digital dalam konteks syariah, dan menjadi dasar untuk penelitian lebih luas atau komparatif di wilayah lain atau pada platform game berbeda.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan:

1. Praktik penjualan *diamond* Mobile Legends di Kelurahan Palopat Maria berlangsung secara digital, terstruktur, dan berbasis kepercayaan, dengan memanfaatkan beberapa mekanisme transaksi, yaitu *top up* langsung melalui aplikasi Mobile Legends, platform resmi pihak ketiga seperti *Codashop* dan *Unipin*, serta transaksi melalui media sosial dan pengisian ulang akun pribadi. Bersifat digital karena seluruh proses transaksi mulai dari pemesanan, pembayaran, hingga pengiriman *diamond* dilakukan melalui media elektronik tanpa pertemuan fisik. Bersifat terstruktur karena transaksi mengikuti alur dan prosedur tertentu, seperti kejelasan jumlah *diamond*, harga, metode pembayaran, serta mekanisme pengiriman yang telah disepakati. Bersifat interaktif karena adanya komunikasi dua arah antara penjual dan pembeli, baik melalui aplikasi *game* maupun media sosial, yang memungkinkan klarifikasi, negosiasi, dan pembangunan kepercayaan secara berkelanjutan. Interaksi antara penjual dan pembeli tidak hanya bersifat ekonomi, tetapi juga membangun jaringan sosial dalam komunitas *gamer*. Penjual menerapkan strategi ketelitian, keamanan, kecepatan layanan, fleksibilitas transaksi, serta pemberian nilai tambah, sedangkan pembeli mempertimbangkan keamanan, kemudahan akses, *responsivitas* penjual, rekomendasi sosial,

aspek hiburan, dan kepatuhan terhadap prinsip syariah sebagai faktor utama keberlangsungan transaksi *diamond*.

2. Berdasarkan perspektif Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES), praktik penjualan *diamond* *Mobile Legends* di Kelurahan Palopat Maria pada dasarnya diperbolehkan (halal) selama memenuhi prinsip-prinsip syariah, yaitu amanah (keamanan), *shafāfiyyah* (transparansi), *‘adl* (keadilan), dan *halāl* (kehalalan), serta terhindar dari unsur *gharar* (ketidakpastian), riba, dan maisir. Praktik penjualan *diamond* pada game *Mobile Legends: Bang Bang* di Kelurahan Palopat Maria Kota Padangsidempuan pada dasarnya dapat dikategorikan sebagai transaksi jual beli (*bai’*) yang diperbolehkan menurut Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES) selama memenuhi rukun dan syarat akad, yaitu adanya pihak yang berakad, objek akad, tujuan akad, dan kesepakatan sebagaimana diatur dalam Pasal 22–25 KHES. *Diamond* sebagai item virtual meskipun tidak berbentuk fisik tetap memiliki nilai manfaat dan nilai ekonomi sehingga dapat menjadi objek transaksi. Namun dalam praktiknya terdapat potensi unsur *gharar* terutama pada transaksi melalui media sosial yang melibatkan penyerahan data akun atau kurangnya transparansi. Oleh karena itu, dari perspektif hukum ekonomi syariah, transaksi ini dinilai lebih sesuai dengan prinsip amanah, keadilan, dan transparansi apabila dilakukan melalui platform resmi seperti Moonton, Codashop, dan UniPin karena lebih menjamin kejelasan harga, keamanan

transaksi, serta meminimalkan unsur gharar sehingga dapat dinilai sah dan halal menurut KHES.

## **B. Implikasi Hasil Penelitian**

Berdasarkan temuan penelitian, implikasi yang dapat ditarik dibagi menjadi implikasi teoretis dan implikasi praktis sebagai berikut:

### 1. Implikasi Teoretis

- a. Penelitian ini memperkaya literatur hukum ekonomi syariah dalam konteks ekonomi digital, khususnya transaksi barang virtual (*diamond game*) di komunitas *gamer*.
- b. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prinsip amanah, *shafāfiyyah*, *'adl*, dan halal tidak hanya relevan dalam transaksi konvensional tetapi juga dapat diterapkan pada transaksi digital, termasuk yang bersifat virtual.
- c. Temuan ini dapat menjadi dasar bagi penelitian lanjutan mengenai muamalah digital dalam perspektif syariah, termasuk transaksi virtual pada game lain atau platform e-commerce yang kompleks.

### 2. Implikasi Praktis

- a. Bagi penjual: perlu meningkatkan transparansi, keamanan, dan profesionalitas dalam transaksi digital untuk meminimalkan risiko penipuan dan memastikan kepatuhan syariah. Strategi *bundling*, diskon, dan layanan cepat tetap perlu diterapkan secara etis.
- b. Bagi pembeli: penting untuk memilih transaksi melalui platform resmi agar terhindar dari risiko *gharar* dan memastikan transaksi halal. Pembeli juga perlu memahami prinsip etika dan syariah dalam transaksi

digital.

- c. Bagi pengembang platform dan regulator lokal: temuan ini menjadi acuan dalam merancang panduan transaksi digital yang aman dan sesuai syariah, misalnya regulasi penjualan virtual *items*, edukasi pengguna, dan proteksi data pribadi.
- d. Bagi komunitas *gamer*: dapat memanfaatkan temuan ini untuk membangun budaya transaksi digital yang etis, aman, dan sesuai syariah, sekaligus mendorong kesadaran akan risiko dan tanggung jawab sosial dalam ekonomi virtual.

### C. Saran

Berdasarkan temuan penelitian, beberapa saran yang dapat diberikan adalah:

#### 1. Saran bagi Penjual

- a. Memprioritaskan keamanan transaksi, kecepatan layanan, dan transparansi harga;
- b. Mengoptimalkan strategi pemasaran digital secara etis, termasuk penggunaan *bundling* dan diskon, tanpa mengorbankan prinsip syariah;
- c. Meminimalkan risiko *gharar* dengan menghindari praktik berbagi data akun pribadi atau metode transaksi yang tidak resmi.

#### 2. Saran bagi Pembeli

- a. Memilih transaksi melalui platform resmi atau distributor terpercaya untuk menjamin keamanan dan kehalalan;

- b. Memperhatikan prinsip etika dan kepatuhan syariah dalam setiap transaksi digital;
- c. Memanfaatkan promosi atau diskon dengan bijak agar tidak terjadi pembelian impulsif yang berisiko.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditiya1920. (2021, Februari 24). Fungsi Diamond Mobile Legends Kamu Perlu Tahu, Promo Diamond Mobile Legends di Fastpay. *Blog Fastpay*. <https://www.fastpay.co.id/blog/fungsi-diamond-mobile-legends-kamu-perlu-tahu-promo-diamond-mobile-legends-di-fastpay.html>
- Ahmad Burhanuddin, Sawaluddin Siregar, & Zaianal Efendi Hasibuan. (2025). Jual Beli Akun Game Online Mobile Legendsperspektif Hukum Ekonomi Islam. *Adpertens: Jurnal Ekonomi dan Manajemen*, 2(1), 79–94. <https://doi.org/10.63424/adpertens.v2i1.224>
- Ahmad Azhar Basyir. (2000). *Asas-Asas Hukum Muamalat, Hukum Perdata Islam* (Ed. Revisi). UII Press.
- Al-Albani, M. N., & Mukhlis, I. (2007). *Shahih Sunan Ibnu Majah*. Pustaka Azzam.
- Alex S. Nitisemito. (1982). *Manajemen Personalialia: (Manajemen Sumber Daya Manusia)* (Revisi). Ghalia Indonesia.
- Amala Susanti. (2024). *Tinjauan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah terhadap Unsur Gharar dalam Jual Beli Akun Game Online di Daffa Game Shop Kota Metro* [Skripsi]. Institut Agama Islam Negeri Metro.
- Amirullah & Imam Haryanto. (2005). *Pengantar Bisnis* (1 Cet. 1). Graha Ilmu.
- An Analysis of the MOBA Sub-Genre. (2021). *State Of Moba Mobile Games Report 2021*. Sensor Tower. <https://go.sensortower.com/rs/351-RWH-315/images/state-of-moba-mobile-games-report-2021.pdf>
- Anhar. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif untuk Penelitian Skripsi dan Tesis* (Edisi Pertama). Kencana.
- Anshori, A. G. (2010). *Hukum Perjanjian Islam Di Indonesia: Konsep, Regulasi, Dan Implementasi* (Cet. 1). Gadjah Mada University Press.
- Ardi Nugroho & Listyawan. (2011). *Pengaruh Modal Usaha* (Pertama). Pustaka Pelajar.
- Ardi Nu'man. (2022). *Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Jual Beli Event Mega Diamond Di Game Mobile Legends: Bang Bang* [Skripsi]. UIN Walisongo Semarang.
- Arif Muhammad. (2019). *Riba, Gharar Dan Maisir Dalam Ekonomi Islam*. Pascasarajna UIN Alaudin.
- Arif Yusuf. (2020). "Jual Beli Account Game Online Dalam Persepektif Hukum

*Islam” (Studi kasus di Budi Bodong Traitor Purwokerto) [Skripsi]. IAIN Purwokerto.*

Az-Zuhaili, W. (2018). *Al-Fiqh al-Islami wa Adillatuhu* (v ed.). Gema Insani.

Basu Swastha. (2017). *Manajemen Penjualan* (ketiga). BPFE Yogyakarta.

Bungin, B. (2021). *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma Dan Diskursus Teknologi Komunikasi Di Masyarakat*. Kencana.

*Cara Main Mobile Legends Sendiri—Esportsnesia*. (t.t.). Diambil 11 November 2025, dari <https://esportsnesia.com/game/cara-main-mobile-legends-sendiri/>

Chairul Marom & Johannes Djony Herfan. (2000). *Sistem Akuntansi Perusahaan Dagang*. Grasindo.

Christopher Pass & Bryan Lowes. (1994). *Kamus Lengkap Ekonomi (Ke-2)*. Erlangga.

Daniel P Bangun & Elza Ismy Sara Sintia Harahap. (2021). Fenomena Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Pribadi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Medan. *Social Opinion: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 6(1), 6 p. <https://jurnal.universitasdarmaagung.ac.id/socialopinion/article/view/1029/877>

Ermawati, Nadiah Rahmani, & Nurdin. (2021). Analisis Transaksi Jual Beli Account Game Online Mobile Legends Menurut Perspektif Ekonomi Islam (Studi Pada Mobile Legends Community Hero Di Palu). *Jurnal Ilmu Ekonomi dan Bisnis Islam*, 3(1), 1–20. <https://doi.org/10.24239/jiebi.v3i1.50.1-20>

Ghazaly, H. A. R., Ihsan, H. G., & Shidiq, S. (2010). *Fiqh Muamalat* (Cet. 1). Kencana Prenada.

Hasan, M. A. (2003). *Berbagai Macam Transaksi Dalam Islam (Fiqh Muamalat)*. Raja Grafindo Persada.

Henry Simamora. (2000). *Akuntansi: Basis Pengambilan Keputusan Bisnis* (Pertama). Salemba Empat.

Iskandar. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Sosial*. Referensi.

*Kamus Besar Bahasa Indonesia Online*. (t.t.). Diambil 5 Desember 2024, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/sengketa>

*Kamus Inggris-Indonesia* (Edisi yang diperbarui). (2014). PT Gramedia Pustaka

Utama.

Kementerian Agama & LPMQ. (2019). *Al-Qur'an dan Terjemahannya (Edisi Penyempurnaan)*. <http://archive.org/details/2019-al-quran-dan-terjemahnya-edisi-2019>

*Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah* (Ed. rev). (2009). Pusat Pengkajian Hukum Islam dan Masyarakat Madani (PPHIMM).

M. Umer Chapra. (2000). *Islam Dan Tantangan Ekonomi*. Gema Insani Press.

Mahkamah Agung Republik Indonesia. (2011). *Kompilasi Hukum Ekonomi Islam (KHES)* (Revisi). Direktorat Jendral Badan Peradilan Agama.

Mardani. (2015). *Hukum Ekonomi Islam* (Cetakan 1, Edisi 1). Rajawali Pers.

Margin-Bottom: 0px; } .toppostinfo-Author, topostinfo{ F.-S. 14px } topostinfo-Author{, Black; } .toppostinfo-Author-Prefix, topostinfo-A.a{ C., & KapanLagi.com, topostinfo-datetime-prefix{ font-weight: 600; } topostinfo-datetime{ display: block; } topostinfo-datetime-detail secondarydate{ display: none; position: absolute; } topostinfo-datetime-detail secondarytoggle{ padding-right: 16px; cursor: pointer; } topostinfo-datetime-detail secondarytoggle::after{ content: ' '; transition: all 3s ease; border-color: #ED3D80; border-width: 0 1px 1px 0; border-style: solid; transform: rotate; width: 8px; height: 8px; display: inline-block; position: relative; right:-8px; top:-4px; } topostinfo-datetime secondaryactive secondarydate{ display: block; } topostinfo-datetime secondaryactive secondarytoggle::after{ transform: rotate; top: 4px; } P. E. (2021, Desember 30). *Arti ML atau Mobile Legends, Ketahui Juga Cara Main dan Istilah Lain dalam Game Online Ini*. KapanLagi.com. <https://plus.kapanlagi.com/arti-ml-atau-mobile-legends-ketahui-juga-cara-main-dan-istilah-lain-dalam-game-online-ini-d6ff38.html>

Masyhuri (Ed.). (2005). *Sistem perdagangan dalam Islam*. Pusat Penelitian Ekonomi, Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia.

Muhaimin. (2020). *Metode Penelitian Hukum* (cetakan I). Mataram University Press.

Muhammad Fu'ad Bin Abdul Baqi. (2015). *Hadits Shahih Bukhari Muslim* (Cet. 5). Fathan Prima Media.

Mujahidin, A. (2016). *Ekonomi Islam: Sejarah, Konsep, Instrumen, Negara, dan Pasar*. Raja Grafindo Persada.

Novia Nour Halisa & Ekayana Sangkasari Paranita. (2021). *Penganggaran Perusahaan*. Widina Bhakti Persada.

- Nurinayah, N. (2023). Praktik Gharar Dalam Transaksi Ekonomi Islam: Telaah Terhadap Kaidah Fiqhiyah. *Tadayun: Jurnal Hukum Ekonomi Syariah*, 4(1), 63–78. <https://doi.org/10.24239/tadayun.v4i1.99>
- Perma Nomor 2 Tahun 2008 Tentang Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah*. (t.t.). Diambil 3 Desember 2024, dari <https://jdih.mahkamahagung.go.id/legal-product/perma-nomor-2-tahun-2008/detail>
- Rachmad Syafe'i, A. (2005). *Fiqh Muamalah*. CV Pustaka Setia.
- Rahardjo, S. (2014). *Ilmu Hukum*. Citra Aditya Bakti.
- Rahman, M. F. (2018). Hakekat dan Batasan-Batasan Gharar Dalam Transaksi Maliyah. *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i*, 5(3), 255–278. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v5i3.9799>
- RI, I. M. A. (2011). *Kompilasi hukum ekonomi Syari'ah*. Mahkamah Agung R.I. (Jakarta). [//perpustakaan.pta-makassar.go.id%2Findex.php%3Fp%3Dshow\\_detail%26id%3D1627](http://perpustakaan.pta-makassar.go.id%2Findex.php%3Fp%3Dshow_detail%26id%3D1627)
- Rozalinda. (2017). *Ekonomi Islam: Teori dan Aplikasinya pada Aktivitas Ekonomi*. Rajawali Pers.
- Soemitra, A. (2019). *Hukum Ekonomi Syariah Dan Fiqh Muamalah Di Lembaga Keuangan Dan Bisnis Kontemporer* (Edisi pertama). Kencana.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan RnD*. Alfabeta.
- Suhendi, H. H. (2002). *Fiqh Muamalah: Membahas Ekonomi Islam Kedudukan Harta, Hak Milik, Jual Beli, Bunga Bank Dan Riba, Musyarakah, Ijarah, Mudayanah, Koperasi, Asuransi, Etika Bisnis Dan Lain- Lain*. PT RajaGrafindo Persada.
- Usman & Siska Yuliana. (2025). Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Transaksi Jual Beli Diamond Mobile Legend Perspektif Hukum Positif. *Kasbana: Jurnal Hukum Ekonomi Syariah*, Vol. 5(No. 2), 119-133 p. <https://doi.org/10.53948/kasbana.v5i2>
- William J. Stanton. (1994). *Prinsip Pemasaran* (Pertama). Erlangga.
- Winardi. (1998). *Ilmu dan Seni Menjual (Salesmanship)*. Nova.

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

### A. Format Observasi

**Judul Observasi:** Praktik Jual Beli Diamond Mobile Legends di Kelurahan Palopat Maria, Kota Padangsidempuan

**Tujuan Observasi:** Mendapatkan gambaran nyata tentang praktik transaksi *diamond*, interaksi antara penjual dan pembeli, serta pola perilaku yang relevan dengan prinsip hukum ekonomi syariah.

No	Aspek yang Diamati	Indikator / Keterangan	Catatan Lapangan
1	Metode transaksi	Platform yang digunakan (aplikasi resmi, Codashop, Unipin, media sosial, login akun pribadi)	
2	Proses transaksi	Langkah-langkah pembelian, pembayaran, dan pengiriman <i>diamond</i>	
3	Keamanan transaksi	Adanya verifikasi pembayaran, proteksi data, risiko penipuan	
4	Strategi penjual	Ketelitian, kecepatan pelayanan, diskon, <i>bundling</i>	
5	Perilaku pembeli	Motivasi membeli (hiburan, item, skin), kepatuhan syariah, adaptasi promosi	
6	Interaksi sosial	Komunikasi penjual-pembeli, membangun kepercayaan, respons terhadap keluhan	
7	Masalah kendala	Hambatan teknis, keterlambatan, kesalahan sistem, risiko penipuan	
8	Catatan tambahan	Observasi lain yang relevan dengan penelitian	

#### **Petunjuk Penggunaan:**

- Catat semua kejadian secara sistematis sesuai aspek yang diamati.
- Gunakan bahasa netral, deskriptif, dan hindari opini pribadi.
- Ambil contoh transaksi nyata untuk mendukung analisis.

### B. Format Wawancara Mendalam

**Judul Wawancara:** Persepsi dan Praktik Penjual dan Pembeli Diamond Mobile Legends di Kelurahan Palopat Maria

**Tujuan Wawancara:** Mendapatkan informasi mendalam tentang strategi penjual, motivasi pembeli, kendala yang dihadapi, dan pandangan terhadap prinsip ekonomi syariah dalam transaksi *diamond*.

## 1. Informasi Umum Informan

No	Data	Keterangan
1	Nama (Inisial)	
2	Usia	
3	Pekerjaan	
4	Status (Penjual / Pembeli)	
5	Lama bertransaksi / membeli diamond	

## 2. Pedoman Wawancara Penjual

- Bagaimana cara Anda menjual diamond Mobile Legends? Metode dan platform apa yang digunakan?
- Apa strategi utama yang Anda gunakan dalam melayani pembeli (misal: kecepatan, ketelitian, *bundling*, diskon)?
- Bagaimana cara Anda membangun kepercayaan dengan pembeli?
- Apa kendala atau masalah yang biasanya Anda hadapi dalam transaksi digital ini?
- Bagaimana Anda memastikan transaksi yang dilakukan sesuai dengan prinsip hukum ekonomi syariah?
- Apakah ada pengalaman terkait risiko penipuan, kesalahan sistem, atau ketidakjujuran dalam transaksi?
- Saran apa yang ingin Anda sampaikan untuk meningkatkan praktik jual beli *diamond* agar lebih aman dan sesuai syariah?

## 3. Pedoman Wawancara Pembeli

- Apa motivasi Anda membeli *diamond* Mobile Legends (hiburan, item, skin, promosi, dll)?
- Bagaimana cara Anda memilih penjual atau platform untuk membeli *diamond*?
- Apa pertimbangan utama Anda dalam transaksi, misal keamanan, kemudahan akses, harga, legalitas, atau kehalalan?
- Pernahkah Anda mengalami kendala atau risiko dalam transaksi, seperti penipuan atau kesalahan pengiriman?
- Bagaimana Anda menilai kepatuhan penjual terhadap prinsip syariah dalam transaksi diamond?
- Apakah ada strategi khusus yang Anda gunakan dalam membeli diamond (misal menunggu promosi, diskon, rekomendasi teman)?
- Saran apa yang ingin Anda sampaikan agar pembelian diamond lebih aman, adil, dan sesuai syariah?

### Petunjuk Wawancara:

- Lakukan wawancara secara mendalam (*in-depth interview*) dengan bahasa santai tapi tetap profesional.
- Catat seluruh jawaban secara akurat, bisa juga direkam dengan izin informan.
- Fokus pada fakta dan pengalaman informan, hindari menambahkan opini peneliti.



