

Jual Beli Akun Game di Komunitas Game Online Free Fire Kuningan dalam Perspektif Hukum Islam

Mukhlis Bakri^{1)*} dan Azmiyah Hidayati Fahman²⁾

¹Universitas Muhammadiyah Makassar

mukhlisbakri4@gmail.com

²Sekolah Tinggi Ilmu Syariah Husnul Khotimah (STISHK) Kuningan

ABSTRAK: Jual beli akun *game online* ini tidaklah berbentuk fisik, akan tetapi hanya berbentuk sebuah akun yang terdiri dari id atau *username* dan *password*. Penjualan ini dalam praktiknya belum ada kepastian hukum Islam yang mengaturnya, baik mengenai proses transaksi jual belinya serta halal atau tidaknya jual beli tersebut. Pada penelitian ini terdapat dua permasalahan yang dikaji dalam skripsi ini, yaitu: 1) Bagaimana mekanisme jual beli akun *game online* yang dilakukan pada komunitas *game online free fire* di Kuningan, 2) Bagaimana Tinjauan Hukum Islam terhadap jual beli akun *game online* pada komunitas *game online free fire* di Kuningan. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui secara jelas bagaimana mekanisme jual beli akun *game online* pada komunitas *game online free fire* di Kuningan dan mengetahui hukum Islam terhadap jual beli akun *game online* tersebut. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode kualitatif. Sumber data yang digunakan berupa data primer, yaitu wawancara terhadap penjual dan pembeli akun *game online free fire*, serta data sekunder sebagai pendukung diperoleh dari kajian pustaka seperti Al-Qur'an, hadits, buku, jurnal dan lainnya. Teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini dengan cara deskriptif, yaitu data yang didapatkan kemudian direduksi, disajikan dan disimpulkan dengan menggunakan dasar hukum Islam. Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa mekanisme jual beli akun *game online free fire* secara umum hukumnya sah karena telah memenuhi rukun dan syarat jual beli. Adapun transaksi *online* yang melibatkan pihak ketiga atau rekber (rekening bersama) dihukumi sebagai wakalah bil ujah dan status adminnya ialah sah secara syar'i serta rukun maupun syaratnya dalam praktek jual belinya telah terpenuhi. Sehingga jual beli akun *game online free fire* dengan menggunakan akad wakalah bil ujah hukumnya boleh.

Kata Kunci: Akun, *Game Online*, *Free Fire*, *Wakalah bil Ujah*

PENDAHULUAN

Islam merupakan agama yang universal, mengajarkan seluruh aspek kehidupan seperti masalah ibadah, akhlak, dan tata cara dalam kehidupan sehari-hari yang sering disebut muamalah (Syaikhu et al., 1981). Muamalah merupakan suatu ilmu yang mengatur bagaimana hubungan antara manusia dalam kaitannya dengan cara memperoleh dan mengembangkan harta benda (Jazil, 2014). Salah satu bentuk muamalah yang sangat fenomenal dari zaman dahulu hingga sekarang adalah kegiatan jual beli. Dalam kegiatan ekonomi, jual beli merupakan suatu kegiatan transaksi berupa pertukaran harta dengan harta dengan saling meridhai, atau pemindahan kepemilikan dengan penukar dalam bentuk yang diizinkan (Sabiq, 2018). Dalam pandangan Islam bentuk jual beli ada yang diharamkan, diharamkan dan juga diperselisihkan hukumnya. Jual beli yang halal merupakan suatu transaksi jual beli yang telah memenuhi syarat dan rukunnya.

Aturan tentang jual beli telah dijelaskan dalam Al-Qur'an dan hadits. Seperti pada firman Allah dalam QS. An-Nisa' ayat 29, yaitu:

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

“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.”

Dalam tafsir al-Munir, Wahbah Zuhaili menjelaskan bahwa maksud ayat ini adalah janganlah kalian mengambil harta orang lain dengan cara haram dalam jual beli, jangan pula dengan riba, judi, merampas dan menipu. Akan tetapi dibolehkan bagi kalian untuk mengambil harta milik selainmu dengan cara dagang yang lahir dari keridhaan dan keikhlasan hati antara dua pihak dalam koridor syar'i. Tjjarah adalah usaha memperoleh untung lewat jual beli. Sedangkan taradhi adalah kesepakatan yang sama-sama muncul antara kedua pihak pelaku transaksi, jual beli tanpa ada unsur penipuan (Zuhaili, 2016). Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa transaksi jual beli harus dilakukan secara suka sama suka, tidak ada unsur paksaan, pemalsuan dan penipuan yang dapat merugikan orang lain.

Seiring berjalannya waktu, perkembangan zaman terhadap teknologi semakin pesat dan sangat mempengaruhi kehidupan serta kegiatan masyarakat. Dengan teknologi manusia dapat berinteraksi secara langsung dan cepat di berbagai belahan dunia. Selain itu, teknologi juga sebagai sarana hiburan seperti mendengarkan musik, main *game* dan menonton. Salah satu hiburan teknologi yang banyak diminati dari berbagai kalangan ialah *game online*. Menurut Candra Zebeh Aji, *game online* merupakan sebuah permainan video *game* yang dimainkan dengan menggunakan koneksi internet. Dalam memainkan *game online* tidak hanya terpaku dalam penggunaan perangkat, namun dapat dimainkan menggunakan laptop, komputer dan *handphone* yang tersambung ke jaringan internet (Fauzan, 2020).

Ada beberapa *game online* yang sedang berkembang pesat dan banyak digemari salah satunya adalah *game online Free Fire* (FF). *Game FF* merupakan permainan *survival shooter online* ber-genre *battle royal* yang dikembangkan oleh 111 Dots Studio yang diterbitkan oleh Garena pada 30 September 2017. *Game* ini adalah *game* adu tembak dengan musuh, bisa dimainkan secara *solo*, *duo* ataupun *squad*. Jika pemain mampu bertahan hidup hingga akhir maka dialah pemenangnya, kemudian pemenang tersebut akan mendapatkan poin untuk meningkatkan pangkat mereka. Selain itu mereka juga bisa mendapatkan item gratis ataupun diskon dari *event* yang diadakan *game FF*. Untuk memainkan *game* ini pemain menggunakan jaringan internet, kemudian

login game dengan cara memasukkan *email* dan *password* akun *Google*, *Facebook* atau *VKontakte* (Barata, 2021).

Pada awalnya para *gamers* menjadikan *game online* ini sebagai hiburan untuk menghilangkan rasa stres dan bosan. Akan tetapi saat ini banyak para *gamers* yang menggunakan *game online* untuk menghasilkan rupiah dengan cara memperjual belikan akun *game* tersebut (Hadi, 2020). Sehingga, *game online* ini tidak hanya menjadi sebuah objek untuk hiburan, namun juga bisa menjadi objek untuk diperjualbelikan dan memperoleh keuntungan yang besar (Ikhsani, 2019). Objek yang diperjual belikan pada *game online* yaitu akun dan item yang ada di dalamnya. Harga yang ditawarkan sangat bervariasi tergantung berapa banyak jumlah karakter, skin senjata dan item-item lain yang ada pada akun *game* tersebut. Setelah harganya disepakati maka pembeli akan membayarnya dengan cara mentransfer atau bertemu langsung dengan penjualnya di tempat yang telah ditentukan. Kemudian penjual memberikan *id* dan *password* akun *game* yang dijual dan transaksi pun selesai.

Adapun resiko dalam praktik jual beli akun *game online* ialah adanya bentuk manipulasi data yang mengakibatkan kerugian kepada penjual dan pembeli. Bahkan tak jarang terjadinya unsur kecurangan, seperti ketika akun telah dijual ternyata tidak sama pada perjanjian atau kesepakatan yang telah ditentukan, akun yang sudah diterima bisa saja di hack kembali oleh pihak penjual karena pembeli masih awam dengan kegiatan ini. Sehingga dapat menimbulkan kerugian terhadap salah satu pihak (Hadi, 2020).

Seperti pada kasus yang diterbitkan oleh *iNewsMaluku.id*, seorang pelajar berumur 16 tahun di kota Ambon diamankan anggota Polda Maluku karena melakukan penipuan dengan menjual akun *game online* palsu. Berdasarkan pengakuan korban, penipuan ini berawal ketika dia mencari jasa penjual akun *game online* di media sosial *instagram*. Terjadi komunikasi antara korban dan pelaku serta kesepakatan harga akun *game online* sebesar 2 juta. Namun *game* tersebut tidak sesuai dengan keterangan saat dijual sehingga korban merasa tertipu. Setelah itu, korban langsung mencari nomor kontak Polda Maluku di *google* pada aplikasi *Salawaku Emarina* dan langsung melaporkan kejadian tersebut. Kemudian pelaku diamankan namun karena pelaku dan korban masih di bawah umur sehingga penyelesaiannya dilakukan secara kekeluargaan dan pelaku juga mengembalikan uang tersebut (Antara, 2022).

Jual beli *game online* ini tidaklah berbentuk fisik, akan tetapi hanya berbentuk sebuah akun yang terdiri dari *id* atau *username* (nama pengguna) dan *password* (kata sandi). Penjualan akun *game* yang dilakukan secara *online* dalam praktiknya belum ada kepastian hukum Islam yang mengaturnya, baik mengenai proses transaksi jual belinya serta halal atau tidaknya jual beli tersebut. Hal ini dapat menimbulkan terjadinya penipuan yang dilakukan penjual dengan cara mengganti *password* akun sebelum pembeli menggantinya (Saleh, 2018). Hal ini dapat merugikan pihak pembeli akun *game online* tersebut. Selain itu, hal ini juga dapat membuat masyarakat ragu untuk melakukan bisnis ini. Berdasarkan pada permasalahan-permasalahan tersebut, maka penulis akan meneliti lebih lanjut dalam penelitian ini dengan judul “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Akun *Game Online* (Studi Kasus Pada Komunitas *Game Online Free Fire* di Kuningan)”.

TINJAUAN LITERATUR

Kajian pustaka yaitu suatu deksripsi yang ringkas mengenai kajian-kajian dari sebuah penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya seputar masalah yang sudah diteliti, sehingga penelitian yang akan dilakukan ini bukanlah suatu pengulangan dari kajian yang telah ada. Sebuah penelitian yang diteliti oleh Alfi Husna “Analisa Jual Beli Akun *Game Online* Mobile Legends Menurut Fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017 (Studi Kasus Squad Saints Indo 2)”. Penulis menggunakan penelitian yuridis normatif, yaitu mengkaji penerapan kaidah atau norma dalam hukum positif dan syari’ah. Instrumen penelitian menggunakan metode wawancara dengan bertanya langsung kepada responden. Hasil penelitian ialah jual

beli akun *game online* ini hukumnya mubah karena syarat dan rukun telah terpenuhi. Dampak negatif dari bermain *game online* tersebut tidak serta merta membuat jual beli ini haram, karena efek yang disebabkan dari *game online* ini tidak membuat akad jual belinya menjadi rusak atau fasid (Husna, 2019).

Penelitian berikutnya yaitu skripsi Arif Alamsyah tentang “Analisis Jual Beli Akun *Game Online* (PUBG) Playerunknown’s Battlegrounds (Kajian Perbandingan Hukum Positif dan Hukum Islam)”. Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin Makassar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian normatif yang teknik pengumpulan datanya menggunakan bahan hukum primer, badan hukum sekunder, bahan hukum tersier dan bahan non hukum terkait objek penelitian. Hasil penelitian bahwa transaksi jual belinya sah karena telah memenuhi unsurnya, yaitu perikatan *essensialia*, *naturalia* dan *accidentalialia* serta memenuhi syarat sah berdasarkan Pasal 1320 BW (Alamsyah, 2021).

Penelitian berikutnya yaitu skripsi Mela Melani tentang “Analisa Jual Beli Akun *Game Online* Clash Of Clans Dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif (Studi Pada Mahasiswa Jurusan Muamalah Angkatan Tahun 2013 Fakultas Syari’ah IAIN Raden Intan Lampung)”. Jenis penelitian ialah penelitian lapangan (*field research*) dengan teknik pengumpulan data *interview*, dokumentasi dan studi pustaka. Hasil penelitian ialah diawali dengan kesenangan dalam bermain *game* kemudian dapat dijual dan ditawarkan kepada pembeli yang berminat dengan sistem pembayaran melalui transfer atau secara langsung. Jual beli ini telah sesuai dengan prinsip jual beli dalam hukum Islam, sedangkan menurut hukum positif diperbolehkan apabila tidak ada unsur penipuan dan dapat merugikan konsumen (Meliani, 2017).

Kemudian kajian yang diteliti oleh Hera Damar Chikawati tentang “Tinjauan Hukum Islam dan Hukum Positif Transaksi Jasa dan Jual Beli *Game Online* Audition Ayodance (Studi Pada Forum Jasa dan Jual Beli Ayodance)”. Fakultas Syari’ah dan Hukum Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Jenis penelitian menggunakan penelitian kualitatif empiris dan teknik pengumpulan data yang digunakan ialah teknik wawancara, observasi, kepustakaan dan dokumentasi. Hasil penelitian pada transaksi jual beli akun diharamkan, disebabkan objek barang bukan milik penjual melainkan milik pihak pengembang *game*. Selain itu transaksi ini menimbulkan sifat pemborosan dan resiko kemudharatan bagi pihak lain. Dalam hukum positif, transaksi tersebut dinyatakan tidak sah karena objek tersebut tidak bisa diperdagangkan sehingga hukumnya batal (Chikawati, 2021).

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara atau sistem untuk mengerjakan sesuatu yang sistematis. Metodologi adalah sebuah ilmu yang mempelajari proses berfikir, analisis berfikir cara mengambil kesimpulan dalam suatu penelitian (Saifuddin, 2005). Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif, yaitu tampilan yang berupa kata-kata lisan atau tertulis yang dicermati oleh peneliti serta benda yang diamati agar dapat ditangkap makna yang tersirat dalam dokumen dan benda (Siyoto & Sodik, 2015).

B. Sumber Data

Dalam penelitian ini sumber data yang digunakan oleh peneliti adalah sumber data primer dan sumber data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari wawancara terhadap responden dan dokumentasi. Selain itu penelitian ini juga menggunakan data sekunder sebagai pendukung dan penguat dari data primer, yaitu diambil dari Al-Qur’an, hadits, buku-buku, jurnal dan pustaka penelitian lainnya yang berkaitan dengan penelitian ini.

C. Teknik Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan semua data yang dibutuhkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Karena ingin menciptakan wawancara yang tidak terlalu formal, maka dalam hal ini peneliti akan menggunakan *interview* semi terstruktur. Dimana peneliti akan

menyusun terlebih dulu pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan kepada responden, namun tidak menutup kemungkinan diajukan pertanyaan lain sekiranya ditemukan data baru yang penting di lapangan. Adapun yang menjadi sasaran wawancara yaitu para pedagang, pemilik lapak, dan pembeli lapak. Setelah kita melakukan interview langkah selanjutnya adalah observasi, observasi yaitu melakukan (pengamatan) langsung terhadap objek penelitian.

D. Analisis Data

Metode analisis data yang akan penulis uraikan adalah metode deskriptif, yaitu suatu teknik analisis data dimana menjabarkan data-data yang diperoleh dari hasil wawancara dilapangan, kemudian menganalisisnya dengan merujuk pada buku-buku dan pendapat ahli yang berkaitan dengan masalah yang akan dipaparkan dalam skripsi ini, dengan menyimpulkan dan menimbang hasil yang didapatkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN: TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP PELAKSANAAN JUAL BELI LAPAK PEDAGANG KAKI LIMA DI PASAR MALANGBONG

Muamalah merupakan suatu ilmu yang mengatur bagaimana hubungan antara manusia dalam kaitannya dengan cara memperoleh dan mengembangkan harta benda (Jazil, 2014). Salah satu bentuk muamalah yang sangat fenomenal dari zaman dahulu hingga sekarang adalah kegiatan jual beli. Dalam kegiatan ekonomi, jual beli merupakan suatu kegiatan transaksi berupa pertukaran harta dengan harta dengan saling meridhai, atau pemindahan kepemilikan dengan penukar dalam bentuk yang diizinkan (Sabiq, 2018).

Aturan tentang jual beli telah dijelaskan dalam Al-Qur'an dan hadits. Seperti pada firman Allah dalam QS. An-Nisa' ayat 29, yaitu:

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

“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.”

Dalam tafsir al-Munir, Wahbah Zuhaili menjelaskan bahwa maksud ayat ini adalah Janganlah kalian mengambil harta orang lain dengan cara haram dalam jual beli, jangan pula dengan riba, judi, merampas dan menipu. Akan tetapi dibolehkan bagi kalian untuk mengambil harta milik selainmu dengan cara dagang yang lahir dari keridhaan dan keikhlasan hati antara dua pihak dalam koridor syar'i. Tijarah adalah usaha memperoleh untung lewat jual beli. Sedangkan taradhi adalah kesepakatan yang sama-sama muncul antara kedua pihak pelaku transaksi, jual beli tanpa ada unsur penipuan (Zuhaili, 2016).

Hubungan ayat tersebut dengan penelitian ini ialah transaksi jual beli yang dilakukan dalam bentuk apapun harus dilakukan secara suka rela serta adanya keridhaan dan keikhlasan. Sehingga terhindar dari perilaku adanya unsur paksaan, pemalsuan dan penipuan yang dapat merugikan orang lain pada transaksi jual beli khususnya terhadap jual beli akun *game online Free Fire*.

Dalam Islam kegiatan jual beli harus memenuhi rukun dan syaratnya sebagaimana yang telah penulis jelaskan pada bab sebelumnya, yaitu adanya pelaku transaksi (penjual dan pembeli), objek transaksi serta ijab dan qobul. Secara umum kegiatan jual beli akun *game online free fire* sama seperti jual beli biasa dimana adanya pelaku transaksi, yaitu penjual mempromosikan akun kemudian pembeli tertarik sehingga terjadinya tawar-menawar atau negosiasi antara penjual dan pembeli. Objek transaksi atau barang yang diperjualbelikan juga terpenuhi dengan adanya akun

game online free fire sebagai, uang yang diberikan baik dalam bentuk transfer ataupun bertemu secara langsung. Kemudian ijab dan qabul yang dilakukan dengan adanya pertemuan ataupun secara virtual sesuai dengan kesepakatan yang telah ditetapkan antara penjual dan pembeli. Maka pelaksanaan jual beli akun *game online free fire* sudah sesuai dengan rukun dan syaratnya dalam Islam sehingga jual belinya sudah dianggap sah. Adapun jika terjadi penipuan, seperti ketika pembeli telah mentransfer uangnya ke penjual tiba-tiba penjual memblokir pembeli sebelum menyerahkan akunnya kepada pembeli maka ini merupakan kejahatan yang dilakukan penjual.

Namun dalam jual beli akun *game free fire* pada transaksi *online* terdapat cara yang melibatkan pihak ketiga yaitu rekber atau rekening bersama dengan adanya tambahan biaya admin. Transaksi ini bisa dianalisis atau dihukumi sebagai wakalah bil ujah. Adapun rukun dan syaratnya yang harus dipenuhi pada praktek jual beli akun *game online free fire*, ialah:

1. Adanya pihak muwakkil dan wakil, yaitu muwakkil merupakan orang yang memberikan kuasa, sedangkan wakil ialah orang yang diberi kuasa. Maka disini kedudukan pembeli adalah muwakkil dan rekber sebagai wakil.
2. Adanya tugas yang diserahkan, yaitu tugas yang diserahkan oleh muwakkil dengan adanya unsur kejelasan tentang objeknya atau spesifikasinya, seperti jenis, kualitas, harga, ukuran dan waktu serta kemampuan pihak wakil mampu untuk melaksanakan urusan tersebut. Adapun pada jual beli akun *game online free fire* tugas rekber ialah mengamankan uang yang diberikan oleh pembeli dan akun yang dijual oleh penjual. Kemudian rekber akan memverifikasi atau mengecek apakah akun tersebut telah sesuai atau tidak. Jika akun *game* tersebut sesuai dengan spesifikasi yang telah ditawarkan sebelumnya maka rekber akan memberikan akunnya kepada pembeli dan uang yang telah pembeli serahkan ke rekber akan diberikan kepada penjual.
3. Sighat, harus dinyatakan secara jelas, tegas dan dapat dimengerti oleh kedua belah pihak. Hal ini dapat dilakukan dengan tulisan, lisan ataupun isyarat dan juga bisa berupa perbuatan tindakan bahkan pada masa sekarang sighat dapat dilakukan dengan internet. Pada transaksi rekber ini bertujuan untuk mencegah terjadinya penipuan serta dilakukan secara *online* dan sesuai dengan kesepakatan kedua belah pihak.
4. Upah, ini harus diberikan secara jelas dari segi kualitas maupun kuantitasnya begitu juga dengan angka dan nominalnya yang harus diketahui oleh kedua belah pihak agar tidak ada pihak yang dirugikan. Pada praktek jual beli akun *game online free fire* pembayaran rekber ini terdapat biaya admin dan biaya tersebut tergantung dengan harga akunya, misalkan jika harga akun 100.000-300.000 maka biaya jasa atau adminnya 15.000. Jika harga akun 300.000-500.000 maka biaya adminnya 20.000. Dan jika harga akunnya 500.000-1.000.000 maka biaya adminnya 50.000. Namun ini tergantung bagaimana kesepakatan pembeli dan rekber. Dalam hal ini biaya tambahannya merupakan biaya jasanya atau upah yang diberikan pihak muwakkil kepada admin atau rekber.
5. Berakhirnya wakalah bil ujah yaitu jika tujuan yang terdapat pada wakalah sudah terselesaikan. Dalam praktek jual beli akun *game online free fire*, tujuannya dianggap terselesaikan ketika rekber telah menyerahkan akun kepada pembeli dan uang yang diberikan pembeli telah diserahkan ke penjual.

Berdasarkan penjelasan di atas, hukum jual beli akun *game online free fire* telah memenuhi rukun dan syaratnya sehingga jual belinya dikategorikan sah. Adapun pada transaksi menggunakan rekening bersama status adminnya ialah sah secara syar'i serta rukun dan syaratnya dalam praktek jual belinya telah terpenuhi. Sehingga jual beli akun *game online free fire* dengan menggunakan akad wakalah bil ujah hukumnya adalah boleh.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa dari Pandangan Hukum Islam terhadap pelaksanaan jual beli lapak di Pasar Malangbong tidak diperbolehkan karena belum sesuai dengan

tinjauan hukum Islam. Hal ini dikarenakan dalam melakukan jual beli bertentangan dengan prinsip-prinsip jual beli dan status kepemilikan lapak atau tanahnya tidak dimiliki oleh penjual. Maka yang menempati tanah tidak berhak memperjual belikan lapak yang mereka tempati dimana hal ini bertentangan dengan dalil Al Qur'an surat An-Nisa ayat 29 tentang larangan memakan harta orang lain.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian yang telah penulis paparkan sebelumnya terdapat beberapa kesimpulan sebagai berikut:

Pertama, mekanisme jual beli akun *game online free fire* biasanya dilakukan dengan mempromosikan akun tersebut. Adapun cara mempromosikannya dengan memposting akun yang akan dijual ke sosial media seperti instagram, facebook ataupun media sosial lainnya. Kemudian postingan tersebut disertakan deskripsi atau spesifikasi akun yang akan dijual, misalkan mencantumkan harga akunnya, keistimewaannya (koleksi baju, dan lainnya), ataupun kekurangan akun tersebut.

Adapun cara transaksinya terdapat 2 alur, yaitu: Secara *online*. Transaksi ini terdapat dua cara, yaitu: Pertama, pembeli akan mentransfer langsung uang kepada penjual, metode pembayarannya bisa melalui transfer antar bank atau digital money seperti dana, gopay dan lainnya. Kedua, menggunakan rekber atau rekening bersama yaitu menggunakan jasa admin sehingga nantinya pembeli akan mentransfer uang ke admin, kemudian admin akan mengecek akun yang akan diserahkan ke pembeli apakah telah sesuai yang dijual atau belum. Jika akun tersebut telah sesuai, maka admin akan mentransfer uangnya ke penjual. Secara *offline*. Transaksi ini merupakan pembayaran secara tatap muka atau bertemu langsung antara penjual dan pembeli. Biasanya yang melakukan transaksi ini ialah mereka yang daerah rumahnya masih satu kota atau se daerah sehingga masih bisa dijangkau.

Kedua, jual beli akun *game online free fire* secara umum kegiatannya sama seperti jual beli biasa dimana adanya pelaku transaksi (penjual dan pembeli), objek transaksi serta ijab dan qabul. Kegiatan ini telah memenuhi rukun dan syaratnya sehingga jual belinya dikategorikan sah. Adapun pada transaksi rekening bersama (rekber) akad yang digunakan adalah wakalah bil ujah. Posisi admin disini sebagai wakil dari pembeli untuk memastikan atau memeriksa kebenaran akunnya dan pada prakteknya tersebut dikenakan fee atau ujah. Sehingga jual beli akun menggunakan akad ini pada transaksi rekber status adminnya sah secara syar'i serta rukun dan syaratnya dalam praktek jual belinya telah terpenuhi, maka hukumnya adalah boleh.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, A. (2021). *Analisis Jual Beli Akun Game Online (Pubg) Playerunknown's Battlegrounds (Kajian Perbandingan Hukum Positif Dan Hukum Islam)* [Universitas Hasanuddin Makassar]. <http://repository.unhas.ac.id/id/eprint/6170/>
- Alamsyah, A. (2021). *Analisis Jual Beli Akun Game Online (Pubg) Playerunknown's Battlegrounds (Kajian Perbandingan Hukum Positif Dan Hukum Islam)* [Universitas Hasanuddin Makassar]. <http://repository.unhas.ac.id/id/eprint/6170/>
- Antara. (2022). Pelajar di Ambon Jual Akun *Game Online* Palsu Rp2 Juta, Korban Remaja asal Samarinda. *INewsMaluku.Id*. <https://maluku.inews.id/berita/pelajar-di-ambon-jual-akun-game-online-palsu-rp2-juta-korban-remaja-asal-samarinda>
- Barata, B. (2021). *Jual Beli Akun Game Online Garena Free Fire Di Facebook Perspektif Hukum Bisnis Syariah* [UIN Shultan Thaha Saifuddin Jambi]. [http://repository.uinjambi.ac.id/9681/%0Ahttp://repository.uinjambi.ac.id/9681/%0Ahttp://repository.uinjambi.ac.id/9681/1/JUAL BELI AKUN GAME ONLINE GARENA FREE FIRE DI](http://repository.uinjambi.ac.id/9681/%0Ahttp://repository.uinjambi.ac.id/9681/%0Ahttp://repository.uinjambi.ac.id/9681/1/JUAL%20BELI%20AKUN%20GAME%20ONLINE%20GARENA%20FREE%20FIRE%20DI)

FACEBOOK PERSPEKTIF HUKUM BISNIS SYARIAH.pdf

- Hadi, A. (2020). *Praktek Jual Beli Akun Game Online Free Fire Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syari'ah Dan Hukum Positif*. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Husna, A. (2019). *Analisis Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Menurut Fatwa Dsn Mui Nomor 110 Tahun 2017*. UIN Sumatera Utara Medan.
- Ikhsani, A. (2019). *Jual Beli Game Online Dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Pada Komunitas Game Online Banda Aceh)*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam-Banda Aceh.
- Meliani, M. (2017). *Analisis Jual Beli Akun Game oOnline Clash-of-Clans Dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif*. UIN Raden Intan Lampung.
- Sabiq, M. S. (2018). *Fiqih Sunnah* (M. I. Santosa (ed.); 1st ed.). Republika Penerbit (PT Pustaka Abdi Bangsa).
<https://books.google.co.id/books?id=pLHcDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#=onepage&q&f=false>
- Saleh, M. (2018). *Analisis Jual Beli Akun Game Online Ditinjau Dari Ekonomi Syariah (Studi Kasus Komunitas Pemain Game Online Mobile Legends di Kecamatan Pare Kediri)* [IAIN Kediri]. http://opac.iainkediri.ac.id/opac/index.php?p=show_detail&id=24009
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. In Ayup (Ed.), *Dasar Metodologi Penelitian* (cet. 1). Literasi Media Publishing.
- Supriyatna, I. (2021). *Bisnis Jual Beli Akun Game Online Cukup menjajikan*. *Suara.Com*.
- Syaikhu, Ariyadi, & Norwili. (1981). *Fikih Muamalah Memahami Konsep dan Dialektika Kontemporer*. In R. Partajaya (Ed.), *K-Media* (Vol. 53, Issue 9). K-Media.
- Zuhaili, W. (2011). *Fiqih Islam Wa Adillatuhu*. In *Jilid 5* (cet. 1). Gema Insani & Darul Fikir.
- Zuhaili, W. (2016). *Tafsir al-Munir*. Gema Insani.