

## TINJAUAN EKONOMI ISLAM TERHADAP JUAL BELI *ONLINE ACCOUNT GAME MOBILE LEGENDS: BANG BANG* DALAM TINJAUAN FIQH MUAMALAH

**Agus Rohmat Hidayat**

Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon (IAI BBC)

Email: ghousun99@gmail.com

---

### INFO ARTIKEL

Diterima

22 April 2020

Diterima dalam bentuk revisi

15 Mei 2020

Diterima dalam bentuk revisi

20 Mei 2020

---

Kata kunci: Jual beli online,  
Fiqh Muamalah

---

### ABSTRAK

Jual beli *online* disebut juga dengan *E-commerce* yang bisa diartikan menjadi sebuah proses berbisnis dengan menggunakan teknologi elektronik yang menyambungkan antara perusahaan, konsumen serta masyarakat dalam wujud transaksi elektronik dan pertukaran/penjualan barang, servis, dan informasi secara elektronik. Itemku.com yaitu itemku ialah lokasi penjual belian *gold*, *item*, *akun*, serta *voucher online game* yang memberikan jaminan keamanan transaksi serta garansi uang kembali 100%. itemku memakai teknologi itemku Safe Trading, yang mengizinkan itemku untuk memantau seluruh transaksi serta melaksanakan pengecekan untuk tiap-tiap pembayaran ataupun pengiriman produk dari penjual maupun pembeli. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif lapangan. Metode ini dipilih karena data yang didapatkan dari hasil wawancara peneliti dengan pihak-pihak yang terkait. Pada penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dan informasi melalui wawancara, studi lapangan dan konsultasi. Dalam pembahasannya peneliti menjelaskan konsep jual beli akun game, mekanisme jual beli online, dan tinjauan fiqh muamalah tentang praktik sistem di itemku.com dan apa saja kelebihan dan kekurangan membeli *account game* di situs forum *itemku.com*. Dan disini peneliti menemukan respon yang berbeda-beda pada setiap jawaban yang diajukan terhadap narasumber, namun adapula jawaban yang serupa yang sebenarnya memiliki maksud yang sama. Dari penelitian yang dilakukan penulis diperoleh hasil sebagai berikut: konsep jual beli online akun *game* menggunakan akad *as-salam* dan *al-istishna*. *As-salam* adalah jual beli

---

---

barang secara tangguh dengan harga yang dibayarkan di muka. *Al-istishna'* adalah akad dengan pihak pengrajin untuk menyelesaikan suatu produk barang terpilih, dalam hal tersebut materi serta biaya produksi ialah tanggung jawab pihak pengrajin. Kedua jenis akad ini bagian dari *bai' ma'dun* (jual beli barang yang belum wujud). Sesuai dengan tinjauan fiqh muamalah setiap praktik jual beli harus dilihat dari seberapa besar kemaslahatan dan kemudharatannya, agar transaksi menjadi sah sesuai dengan ajaran islam.

---

## Pendahuluan

Islam adalah agama dan jalan hidup yang berdasarkan pada firman Allah yang diterangkan didalam Al-Qur'an dan As-Sunnah. Tiap-tiap orang Islam berkewajiban untuk berperilaku dalam hidupnya berdasarkan dengan ketetapan Al-Qur'an serta As-Sunnah. Maka dari itu, semua orang perlu meninjau apa yang dilarang (haram) serta yang dibolehkan (halal).

Dalam fiqh muamalah jual beli tidak dilarang, namun Islam sangat memperhatikan unsur-unsur dalam transaksi jual beli. Maksudnya bahwa seluruh aktivitas bermuamalah mencakup jual beli pada hakikatnya dibolehkan asal tidak ada dalil yang mengaharamkannya, inti tersebut berdasarkan kaidah fikih:

أَصْلُ فِي الْمُعَامَلَةِ الْإِبَاحَةُ إِلَّا أَنْ يَدُلَّ دَلِيلٌ عَلَى تَحْرِيمِهَا

Artinya: “*Hukum asal semua bentuk muamalah adalah boleh kecuali ada dalil yang mengharamkannya.*” (Djazuli, 2006)

Ayat tadi menjelaskan bahwa menurut hukum Islam, transaksi jual beli terjadi karena adanya kerelaan antara dua belah pihak atau lebih untuk memindahkan suatu harta atau benda dengan cara tukar menukar, yaitu dengan memperjualbelikan dan menerima harga sebagai imbalan sesuai nilai tukar dengan rukun dan syarat yang ditentukan oleh hukum Islam. Adapun rukun jual beli menurut jumhur ulama ada empat, yaitu: penjual, pembeli, shighat (ijab dan qobul), dan benda atau barang yang diperjual belikan (Abdul, 2014). Dan syarat yang termasuk dalam jual beli adalah orang yang melakukan transaksi harus berakal, barang yang diperjualbelikan harus mengandung manfaat, barang diserahkan saat akad berlangsung, harga yang disepakati harus jelas, dan adanya kerelaan antar kedua belah pihak.

Dewasa ini tidak dapat dipungkiri lagi, bahwa teknologi kini sudah menjadi kebutuhan dalam kehidupan manusia. Teknologi sekarang telah menyebar beragam sudut, mulai dari pekerjaan, pendidikan, rumah tangga, aktivitas harian, hingga untuk

sekadar hanya hiburan. Teknologi seperti smartphone, tablet, dan PC khususnya telah menjadi sebuah kebutuhan orang-orang terlebih bagi mahasiswa guna untuk kepentingan hiburan semata adalah bermain game online. Game online adalah sebuah perwujudan dari berkembangnya teknologi modern yang ada di dunia ini. Game online merupakan sebuah permainan yang dimainkan di depan PC atau komputer dengan menggunakan jaringan internet.

Tetapi seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi dan semakin banyaknya jenis game online, artian di atas tidaklah berlaku pada masa sekarang, karena pada masa ini game online tidak hanya dapat dimainkan di komputer ataupun PC, melainkan game online dapat juga dimainkan di gadget dengan teknologi canggih yang ditanamkan di dalamnya, seperti android, IOS, dan sebagainya.

Pada awalnya, game online terlebih dulu dikenal sebagai game jaringan, di mana dalam hal ini beberapa personal komputer dihubungkan satu sama lain dan kita pun dapat mulai bermain game sepuasnya. Pada game jaringan, permainan yang sempat menjadi primadona pada masa dulu adalah counter strike. Game jaringan yang cukup bisa membuat beberapa anak bahkan sampai kalangan dewasa duduk betah berjam-jam untuk mendapatkan suatu kepuasan batin. Tetapi seiring dengan bertambahnya tahun, maka teknologi itu mengikuti dengan perkembangan yang juga lebih pesat pula, yang berakibatkan mulai tersingkirnya keberadaan game jaringan dan digantikan oleh game online pada masa ini.

Pada dasarnya, antara game jaringan dengan game online jenisnya hampir sama yaitu bermain dengan menggunakan PC atau gadget sebagai medianya dan bermain dengan beberapa orang. Yang membedakan antara game jaringan dan game online adalah pada game online kita tidak saja dapat bermain dengan orang yang ada di sebelah kita tetapi juga dapat bermain dengan beberapa orang yang ada di lokasi lain, bahkan bisa menjangkau orang di belahan dunia paling jauh jaraknya dari kita sekalipun.

Game online kini juga memiliki banyak genre mulai dari RPG (Role Playing Game), puzzle, hingga MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) (Harsan, 2011). Game dengan genre MOBA ini cukup populer saat ini. Game ini dimainkan oleh beberapa orang sekaligus dalam satu waktu. Dan biasanya dalam permainan akan dibagi menjadi dua tim yang akan bertarung memperebutkan kemenangan. Kemenangan dapat diraih jika tim dapat menghancurkan bangunan tertentu milik lawan. Salah satu game MOBA tersebut adalah Mobile Legends Bang Bang. Game ini dimainkan dengan cara mengontrol salah satu karakter yang disebut hero dari daftar hero yang sudah dimiliki. Kerjasama tim menjadi kunci di permainan ini. Setiap hero juga memiliki skill yang berbeda satu sama lain, karena itu memahami karakter dari hero yang digunakan menjadi hal yang sangat fundamental.

Game Mobile Legends Bang Bang sekarang menjadi salah satu game yang sedang naik daun, bersaing dengan Arena of Valor dan game MOBA Android lainnya. Tetapi, bersama gameplay yang mudah serta tampilan yang lebih menarik juga mudah dimengerti untuk para pemain yang baru mengetahui MOBA membuat Mobile Legends Bang Bang menjadi lebih terkenal serta lebih diminati daripada game MOBA lainnya.

Game tersebut juga bukan lagi untuk hiburan semata,, telah banyak perlombaan yang diselenggarakan di taraf nasional ataupun internasional. Dalam memainkan game ini, pemain Indonesia memiliki pamor yang cukup baik, ditinjau dari dominasi pemain Indonesia pada Leaderboard untuk Ranked Game. Bahkan Moonton (pemilik Mobile Legends Bang Bang) membuat hero bernama “Gatot Kaca” menjadi penghargaan untuk pemain Indonesia.

Dalam Islam, jual beli secara online dapat dikategorikan dalam jual beli salam, yakni jual beli sesuatu yang masih dalam tanggungan karena barangnya belum ada. Secara terminologi, jual beli salam yaitu menjual suatu barang yang pelimpahannya ditunda, ataupun menjual suatu barang yang tanda-tandanya dipaparkan secara jelas dengan pembayaran modal lebih awal, sedangkan barangnya dilimpahkan di kemudian hari. Jual beli salam yaitu menjual sesuatu yang abstrak zatnya, hanya ditetapkan oleh sifat, barang itu ada di dalam tanggungan si penjual.

Selain untuk berbisnis jual beli, manfaat lainnya sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan video game yang terkoneksi dengan internet tersebut dikenal dengan game online. Tidak hanya perbisnisan yang dilakukan dengan internet, game online juga mengalami perkembangan yang sangat pesat.

*Mobile Legends: Bang Bang* adalah sebuah permainan MOBA yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim lawan berjuang untuk meraih serta menghancurkan basis musuh dengan mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, tiga "jalur" yang diketahui sebagai "top", "middle" serta "bottom", yang menyambungkan basis-basis (Prima,Moch, 2019).

Di setiap tim, terdapat lima pemain yang mengendalikan avatar, disebut "hero", dari perangkat mereka sendiri. Karakter terkontrol komputer yang lebih lemah, yang dikenal "minions", bertelur di basis tim serta mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan, melawan musuh serta menara (Saputra, 2019).

Untuk memainkan game ini, pemain harus memiliki koneksi internet kemudian log in game dengan memasukkan Id dan password yang dihubungkan di Email pengguna. Setelah terhubung dan memiliki Id, pengguna dapat memainkan game tersebut.

Game yang berbasis game moba strategi ini tidak lagi di unduh untuk dimainkan namun game ini juga sedang mengalami perkembangan yang pesat dalam jual beli game online, sedangkan game tersebut yang diperjual belikan tidak berbentuk fisik namun hanya berbentuk account yang dimana terdapat Id dan password dari game tersebut.

Di Indonesia yang mayoritas masyarakatnya beragama Islam, penjualan account game yang juga dilakukan secara online tersebut menimbulkan persoalan dikalangan umat Islam diantaranya tidak adanya kepastian hukum Islam yang mengatur tentang jual beli account game online, transaksi dalam proses jual beli account game online, dan halal atau tidaknya jual beli account game online *Mobile Legends Bang Banmg* ini membuat masyarakat mengalami keraguan untuk melakukan bisnis tersebut serta keraguan tentang keabsahannya.

## Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif yaitu penelitian yang bertujuan membangun deskripsi secara terurut, real, serta tepat tentang fakta-fakta dan sifat tertentu. Penelitian kualitatif bertujuan untuk melaksanakan penafsiran tentang realitas sosial atau fenomena sosial. Metodologi penelitian kualitatif yang digunakan ialah multi metodologi, maka kenyataannya tidak ada metodologi yang spesial. Para peneliti kualitatif memakai pendekatan, metode serta teknik-teknik etnometodologi, fenomenologi, wawancara, psikoanalisis, study budaya, penelitian survey dan pengamatan melibat. Maka dari itu, tidak ada metode penelitian tertentu yang dianggap unggul, serta tidak ada teknik yang serta merta bisa disingkirkan (Pujileksono, 2015).

## Hasil dan Pembahasan

### A. Hasil Penelitian

Game merupakan permainan yang sering dilakukan oleh beberapa orang untuk memenuhi kebutuhan hidupnya sebagai sarana hiburan. game online kini menjadi primadona dimata para gamers di tanah air. Orang dapat mengisi waktu luang dengan bermain game dan berhubungan dengan orang-orang lain di dalam game melalui chatting yang terdapat pada game online. Ditambah lagi dengan tampilan yang bagus, fitur lengkap, serta cara permainan game yang menarik, game online terasa sangat sempurna.

Salah satu game online yang kini sedang di gemari dan sedang banyak peminat adalah game *Mobile Legends: Bang Bang* Selain untuk kesenangan dan hiburan, ada juga beberapa diantaranya menjadikan game ini sebagai bisnis jual beli. Yang dijual dari game ini adalah account game dan mereka menjualnya dengan berbagai alasan.

Oleh karena itu, melalui artikel kali ini kami akan membahas lebih detail mengenai definisi *Mobile Legends: Bang Bang* itu sendiri, sejarah diciptakannya *Mobile Legends: Bang Bang* sampai manfaat dari *Mobile Legends: Bang Bang*. Kami berharap dengan artikel ini, para pengguna dapat menggunakan *game* dengan baik. Berikut pembahasan mengenai pengertian *Mobile Legends: Bang Bang* secara detail.

*Mobile Legends: Bang Bang* adalah suatu game MOBA yang disiapkan untuk ponsel. Kedua tim lawan berjuang agar meraih serta menghancurkan basis musuh dengan menjaga basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, tiga "jalur" yang dikenal sebagai "top", "middle" dan "bottom", yang menghubungkan basis-basis.

Di setiap tim, ada lima pemain yang kelimanya mengendalikan avatar, yang disebut sebagai "hero", dari seluler mereka sendiri. Karakter terkontrol komputer yang lebih lemah, yang dikenal "minions", bertelur di basis tim serta mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan, melawan musuh serta menara. Riot Games, perusahaan yang mengembangkan serta menerbitkan game *PC League of Legends*, mengajukan gugatan pada tanggal 11 Juli 2017 bagi pengembang *Mobile Legends: Bang Bang* yaitu Shanghai Moonton Technology ke Pengadilan Negeri California karena telah melanggar beberapa merek dagang dalam permainan tersebut.

Gugatan itu berdasarkan atas prediksi pelanggaran atas kekayaan intelektual oleh Moonton, para pengacara Riot Games mengatakan dalam gugatan

mereka, bahwa Moonton melakukan pelanggaran atas kekayaan intelektual melalui permainan video yang mereka kembangkan, yaitu *Magic Rush: Heroes Mobile*, *Legends: 5v5 MOBA* (nama terdahulu *Mobile Legends: Bang Bang*), dan *Mobile Legends: Bang Bang*. Pelanggaran itu, diantaranya: terkait bagian logo, karakter, rancangan peta, rancangan hero, serta rancangan monster. Mereka juga melengkapi surat gugatan dengan ilustrasi dengan memperlihatkan bagian pelanggaran kekayaan intelektual yang dilaksanakan Moonton.

Moonton lalu merilis suatu afirmasi pada hari yang sama dengan halaman Facebook yang mengklaim bahwa "hak ciptanya sudah terdaftar serta dilindungi di banyak negara di seluruh dunia". Selanjutnya diklaim bahwa Moonton memiliki hak kekayaan intelektual dan mengancam tindakan hukum bagi media serta pesaing sebab menyebarkan informasi palsu perihal Moonton serta permainannya.

## B. Pembahasan

### 1) Konsep jual beli Account Game Mobile Legends: Bang Bang

Pada dasarnya segala bentuk jual beli hukumnya sah apabila dalam jual beli tersebut rukun dan syaratnya telah terpenuhi. Namun, islam melarang jual beli yang mengandung unsur ketidakjelasan (*jahalah*), pemaksaan (*al-ikrah*), pembatasan dengan waktu (*at-tauqit*), penipuan (*gharar*), kemudharatan serta syarat-syarat yang merusak (Qardhawi, 1998).

Dalam islam apabila suatu perbuatan masih diperselisihkan kehalalan dan keharamannya, maka hendaklah dipandang kemudharatannya dan kemanfaatannya. Pengharaman terhadap sesuatu terjadi karena adanya keburukan dan kemudharatannya. Karena itu, bila kemudharatannya lebih banyak dari manfaatnya, berarti perbuatan itu dilarang. Sebaliknya, bila kemanfaatannya lebih banyak dari kemudharatannya, berarti perbuatan itu diperbolehkan (*Ibid.*, n.d.).

*Shigat* yang dimaksud disini adalah ungkapan perjanjian- perjanjian yang menyangkut pelaksanaan jual beli handphone *black market* antara penjual dan pembeli yang menunjukkan adanya bukti kesepakatan antara mereka. Syarat akad paling fundamental ialah bahwa *qabul* perlu sinkron dengan *ijab*, artinya pembeli menerima yang di-*ijab*-kan (dinyatakan) oleh penjual. Jika ada perbedaan diantara *qabul* serta *ijab* contohnya pembeli menerima barang yang tidak pas dengan yang dinyatakan oleh penjual, sehingga akad jual belipun tidak sah (Muslich & Muamalat, 2010).

Berdasarkan pembahasan diatas peneliti mengambil pertanyaan yaitu bagaimana konsep jual beli Account Game Mobile Legends: Bang Bang di itemku ?

Dibawah ini hasil wawancara mengenai konsep jual beli Account Game Mobile Legends: Bang Bang di itemku:

**Tabel 1 Hasil Wawancara**

NO.	Nama	Pendapat tentang konsep jual beli <i>Account Game Mobile Legends: Bang Bang</i>
1	Yanwar Khusairi	Memudahkan bagi saya untuk mencari kebutuhan atau menjual melalui media internet, karena tidak perlu menyewa toko secara fisik.
2	Dedi Masluhi	Menurut saya lebih aman terpercaya, sebab terdapat konsekuensi bagi pelaku jual beli yang melanggar.
3	Indra Purwanto	Harga yang relatif lebih murah dibandingkan dengan penjualan lainnya. dan juga dengan adanya sistem keamanan yang mana langsung terlacak bila ada kesalahan
4	Bustomi	Harga yang relatif lebih murah dibandingkan dengan penjualan lainnya dan jangkauannya lebih luas
5	Jajang Supriyadi	Mendapatkan omzet yang tinggi dan Jual beli <i>account game mobile legends online</i> secara online menurut saya sangat membantu dan memudahkan orang-orang yang sedang mencari <i>account</i> ataupun orang yang ingin menjual <i>account</i> , bila kita ingin membeli <i>account</i> secara online kita bisa cari <i>account</i> yang pas yang sesuai kebutuhan kita, dengan banyaknya <i>account</i> yang diposting kita bisa pilih-pilih dahulu <i>account</i> apa yang kira-kira ingin kita beli, sedangkan kalau kita ingin menjual <i>account</i> secara online tinggal diposting saja dan tinggal menunggu
6	Adday Alfayni	Saya jadi lebih mudah mencari yang saya butuhkan, dan banyaknya pilihan yang di iklankan. Dalam agama Islam pun di sah kan.
7	Taufik Riko	Jual beli <i>online</i> adalah jual beli yg dilakukan tanpa tatap muka langsung dengan penjual akan tetapi suatu jual beli yang sangat membantu karena kita bisa memilih produk yang kita cari dengan menggunakan hp android tanpa datang langsung ke toko
8	Danu syaputra	Bagus sangat membantu dalam jual beli yang butuh uang cepat/berkebutuhan mendesak. Karena cash uang kita terima cepat tidak seperti jual beli memakai <i>ecommerce</i> butuh proses waktu
9	Irawan Bahri	Banyak nya penjual yg tidak jujur, atau menjual akun bodong.
10	Deny Raka	Akun yang kita beli aman dan tidak ada kendala saat pemakaian

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa konsep jual beli online di *itemku* menggunakan akad bai salam, yaitu transaksi jual beli yang dilakukan dengan cara pemesanan. Penjual dan pembeli bertemu kemudian penjual menjelaskan kondisi barang tersebut sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dan Pembayaran dilakukan pada saat akad. Transaksi menjadi baik jika dilakukan dengan cara transparan Juga harus dilakukan dengan jalan saling rela antara kedua belah pihak, karena apabila salah satu pihak ada yang merasa terpaksa atau dipaksa maka akan berakibat jual beli tersebut tidak sah atau batal.

Sesuai dengan firman Allah SWT surat An-nisa (4) ayat 29:

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

Artinya: “Hai orang-orang beriman janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil kecuali dengan jalan perniagaan yang dilakukan suka sama suka”.

Dari penjelasan pada pembahasan sebelumnya transaksi yang dilarang dalam islam diantaranya adalah *bai' al-gharar* ( jual beli yang mengandung ketidakjelasan), *bai' al –ma'dum* (jual beli yang objek barang tidak ada), *bai' an-najsh* (jual beli yang mengandung unsur penipuan), dan *talaqi rukban* (jual beli yang menciptakan tidak lengkapnya informasi). Abu Hurairah R.A berkata: “*rasulullah saw melarang jual beli dengan cara melempar batu dan jual beli batu dan jual beli gharar (yang belum jelas harga ,barang waktu dan tempatnya )* .

Pada hadist tersebut dapat dipahami dalam islam dilarang jual beli yang belum jelas keberadaanya waktu dan tempatnya. Dalam islam sendiri melarang jual beli yang mengandung mudharat yang seperti kita ketahui pada *handphone second* itu sendiri (Arief, 2002). Dalam Islam mengenal yang namanya *tadlis* yang merupakan bentuk transaksi yang mengandung suatu hal yang tidak diketahui oleh salah satu pihak. Setiap transaksi dalam islam harus di dasarkan dalam bentuk kerelaan dalam kedua belah pihak (sama-sama ridha). Mereka harus mempunyai informasi yang sama sehingga tidak ada pihak yang merasa dicurangi/ditipu karena ada sesuatu *unknown to one party* (keadaan dimana salah satu pihak tidak mengetahui informasi yang dikenal pihak lain, ini merupakan *asymmetric information*), dalam bahasa fikihnya yaitu *tadlis* (penipuan) , dan dapat terjadi dalam 4 (empat) hal yakni, dalam kuantitas, kualitas, harga dan waktu penyerahan.

Dari penjelasan diatas islam memandang bahwasanya perlu adanya keterbukaan yang dilakukan oleh pelaku usaha atas informasi dari barang yang dia jual. Dan untuk pihak pembeli perlu adanya informasi dari barang yang akan mereka beli tersebut, sehingga antara penjual dan pembeli saling terbuka dan saling ridha di antara mereka berdua. Dengan tujuan untuk mencapai

kemaslahatan yang besar dan tidak merusak hak mendzalimi orang lain karena hal demikian dilarang dalam syariat.

### **Kesimpulan**

1. Konsep jual beli online *account game mobile legends: bang bang* menggunakan akad bai salam, yaitu transaksi jual beli yang dilakukan dengan cara pemesanan. Penjual dan pembeli bertemu kemudian penjual menjelaskan kondisi barang tersebut sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dan Pembayaran dilakukan pada saat akad. Transaksi menjadi baik jika dilakukan dengan cara transparan Juga harus dilakukan dengan jalan saling rela antara kedua belah pihak, karena apabila salah satu pihak ada yang merasa terpaksa atau dipaksa maka akan berakibat jual beli tersebut tidak sah atau batal dan uang bisa kembali.
2. Mekanisme jual beli online yaitu penjual memposting barang yang dijualnya di situs forum *itemku.com* atau aplikasi *itemku*, ketika ada pembeli yang berminat biasanya pembeli berkomentar diposting tersebut atau mengirim pesan pribadi dan juga bisa menghubungi nomer handphone penjual yang dicantumkan diposting. Kemudian penjual dan pembeli mengadakan pertemuan di tempat yang telah disepakati. Pembeli bisa mengecek barang tersebut sepuasnya, jika terjadi ketidak cocokan maka transaksi dapat dibatalkan.
3. Jual beli *account mobile legends: bang bang* maka dapat di ambil beberapa kesimpulan sebagai beBahwa dalam jual beli *account game online mobile legends: bang bang* sudah merupakan hal yang biasa dilakukan hampir oleh kalangan pemain *game mobile legends: bang bang* pada umumnya. Jual beli *account game mobile legends: bang bang* tidak jauh berbeda dengan jual beli online lainnya yaitu dengan transaksi tanpa bertatap muka dan dilakukan dengan pihak penjual menjual *accountnya* melalui situs jual beli *account itemku* dan pihak pembeli melakukan kesepakatan harga melalui media sosial karena adanya faktor yang menyebabkan tidak bisanya kedua belah pihak untuk melakukan transaksi secara langsung. Jaminan bertransaksi jual beli *account game mobile legends: bang bang* yang dilakukan secara online tidak dikatakan jauh dari unsur penipuan yang dilakukan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab, oleh karena itu terkadang ketika bertransaksi salah satu pihak menggunakan jasa orang ketika yang sering disebut dengan rekber sebagai penengah dan untuk menghindari adanya unsur penipuan.

## BIBLIOGRAFI

- Abdul, A. M. A. (2014). *Fiqih Muamalah Sistem Transaksi Dalam Fiqih Islam*. Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- Arief, A. (2002). *Pengantar ilmu dan metodologi pendidikan islam*. Ciputat Pers.
- Djazuli, A. (2006). *Kaidah-kaidah Fikih: Hukum Islam dalam Menyelesaikan Masalah-masalah yang Praktis*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.. Cet.
- Harsan, A. (2011). *Jago Bikin: Game Online*. MediaKita.
- Ibid.*,. (n.d.).
- Muslich, A. W., & Muamalat, F. (2010). edisi 1. *Jakarta: Amzah*.
- Prima, Moch, F. (2019). Tips dan Trik Bermain “Mobile Legends: Bang Bang”.
- Pujileksono, S. (2015). Metode penelitian komunikasi kualitatif. *Malang: Intrans Publishing*.
- Qardhawi, Y. (1998). Al-Qur’an berbicara tentang akal dan ilmu pengetahuan. *Jakarta: Gema Insani*.
- Saputra, P. (2019). *Kemampuan Kontrol Diri Remaja Pecandu Game Mobile Legends Di Kelurahan Kebun Beler Kota Bengkulu*. Iain Bengkulu.