



**JUAL BELI (*TOP-UP*) DIAMOND
GAME ONLINE MOBILE LEGEND
BANG-BANG DALAM PERSPEKTIF
MAQOSID SYARI'AH
(STUDI TERHADAP PARA PEMAIN
MOBILE LEGENDS DI KOTA
PEKALONGAN)**



ALVIAN SUBHAN MUZAKI
NIM. 10222115

2026

**JUAL BELI (*TOP-UP*) DIAMOND GAME ONLINE
MOBILE LEGEND BANG-BANG DALAM
PERSPEKTIF MAQOSID SYARI'AH
(STUDI TERHADAP PARA PEMAIN MOBILE
LEGENDS DI KOTA PEKALONGAN)**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh
Gelar Sarjana Hukum (S.H)



Oleh:

ALVIAN SUBHAN MUZAKI

NIM. 10222115

**PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH
FAKULTAS SYARIAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2026**

**JUAL BELI (*TOP-UP*) DIAMOND GAME ONLINE
MOBILE LEGEND BANG-BANG DALAM
PERSPEKTIF MAQOSID SYARI'AH
(STUDI TERHADAP PARA PEMAIN MOBILE
LEGENDS DI KOTA PEKALONGAN)**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh
Gelar Sarjana Hukum (S.H)



Oleh:

ALVIAN SUBHAN MUZAKI

NIM. 10222115

**PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH
FAKULTAS SYARIAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2026**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Alvian Subhan Muzaki

NIM : 10222115

Judul Skripsi : Jual Beli (*Top-Up*) Diamond Game Online Mobile Legend Bang-Bang Dalam Perspektif Maqosid Syari'ah (Studi Terhadap Para Pemain Mobile Legends Di Kota Pekalongan)

Menyatakan bahwa Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya. Apabila dikemudian hari Skripsi ini plagiat, penulis bersedia mendapat sanksi akademik yaitu dicabut gelarnya.

Demikian pernyataan ini telah dibuat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 25 Juni 2026

ng menyatakan,



Alvian Subhan Muzaki

NIM. 10222115

NOTA PEMBIMBING

Abdul Hamid, M.A.

Jl. Pahlawan, Rowolaku, Kec. Kajen, Kab. Pekalongan

Lampiran : 2 (dua) eksemplar
Hal : Naskah Skripsi Sdra. Alvian Subhan Muzaki

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Syariah
UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
c.q. Ketua Program Studi Hukum Ekonomi Syariah
di
Pekalongan

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah skripsi saudara:

Nama : Alvian Subhan Muzaki

Nim : 10222115

Judul : Jual Beli (*Top-Up*) Diamond Game Online Mobile Legend
Bang-Bang Dalam Perspektif Maqosid Syari'ah (Studi
Terhadap Para Pemain Mobile Legends Di Kota Pekalongan)

Dengan permohonan agar skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqasahkan. Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya saya sampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 2 Juni 2026
Pembimbing,



Abdul Hamid, M.A.

NIP. 197806292011011003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS SYARIAH**

Alamat : Kampus 2 Jl. Pahlawan Km 5, Rowolaku, Kajen, Kab. Pekalongan ; Telp. 082329346517
Website : fasya.uingusdur.ac.id | Email : fasya@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Sebelum Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan,
mengesahkan Skripsi atas nama :

Nama : ALVIAN SUBHAN MUZAKI

NIM : 10222115

Program Studi : HUKUM EKONOMI SYARIAH

Judul Skripsi : Jual Beli (Top-Up) Diamond Game Online Mobile Legend Bang-Bang
dalam Perspektif Maqosid Syaria'ah (Studi Terhadap Para Pemain Mobile
Legends di Kota Pekalongan)

telah diujikan pada hari Kamis tanggal 2 Juli 2026 dan dinyatakan **LULUS**, serta telah
sesuai dengan masukan dan saran dari penguji.

Pengesahan ini digunakan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H).

Pembimbing

ABDUL HAMID, M.A
NIP. 197806292011011003

Dewan penguji

Penguji I

Dr. Akhmad Jalaludin, M.A.
NIP. 197306222000031001

Penguji II

Herning Hambarrukmi M.H.I.
NIP. 198312092025212003

Pekalongan, 6 Juli 2026

Melakukan Oleh



Dr. Akhmad Jalaludin, M.Ag.
NIP. 197306222000031003

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam penulisan skripsi ini berpedoman pada *Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia*, tertanggal 22 Januari Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor 0543b/U/1987.

A. Konsonan

Fonem-fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	Ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	Ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Ẓ	zet (dengan titik di

			atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad	Ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	Ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	Ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	Ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
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 bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَ ـِ	Fathah	a	a
ـَـِ ـِـِ	Kasrah	i	i
ـَـِـِ ـِـِـِ	Dammah	u	u

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَـِـِ ـِـِـِ	Fathah dan ya	ai	a dan u
ـَـِـِـِ ـِـِـِـِ	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ *kataba*
- فَعَلَ *fa'ala*
- سَأَلَ *suila*
- كَيْفَ *kaifa*
- حَوْلَ *hauila*

C. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ...إِ	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
إ...ي	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
و...ؤ	Dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ *qāla*
- رَمَى *ramā*
- قِيلَ *qīla*
- يَقُولُ *yaqūlu*

D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup

Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah “t”.

2. Ta' marbutah mati

Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah “h”.

3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan “h”.

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ *raudah al-atfāl*

- | | | | |
|---|-----------------------------|------------|-----|
| - | الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ | al-madīnah | al- |
| | munawwarah | | |
| - | طَلْحَة | talhah | |

E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ *nazzala*
- الْبِرُّ *al-birr*

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf “I” diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ *ar-rajulu*
- الْقَلَمُ *al-qalamu*
- الشَّمْسُ *asy-syamsu*
- الْجَالُ *al-jalālu*

G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ *ta'khuẓu*

- شَيْءٌ *syai'un*
- النَّوْءُ *an-nau'u*
- إِنَّ *inna*

H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَ إِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ *Wa innallāha fahuwa khair ar-rāziqīn*

- بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا *Bismillāhi majrehā wa mursāhā*

I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu

didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ *Alhamdu lillāhi*
rabbi al-`ālamīn
- الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ *Ar-rahmānir rahīm*

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila 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.

Contoh:

- اللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ *Allaāhu gafūrun rahīm*
- لِلَّهِ الْأُمُورُ جَمِيعًا *Lillāhi al-amru jamī`an*

PERSEMBAHAN

Puji syukur atas segala nikmat dan karunia Allah S.W.T yang telah memberikan kekuatan, kesabaran, dan petunjuk hingga penulis berhasil menyelesaikan skripsi ini. Selanjutnya, skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua yang tiada henti memberikan segenap tenaga, pikiran, dan do'anya demi pembelajaran saya berjalan dengan lancar.
2. Kakak yang selalu membantu dalam kegiatan pembelajaran.
3. Dosen pembimbing skripsi yang senantiasa memberikan arahan dan gambaran tentang penulisan naskah ini.
4. Teman-teman semua yang telah memberikan tempat bertukar pikiran semasa perkuliahan
5. Persembahan ini juga saya tujukan untuk diri sendiri. Terimakasih karena telah bertahan, tidak menyerah pada rasa lelah, dan tetap melangkah maju meski jalannya tidak selalu mulus.

MOTTO

“Jadilah Manusia Selayaknya Manusia yang Bisa Memanusiakan Manusia”



ABSTRAK

Aktivitas pengisian ulang (top-up) diamond dalam permainan Mobile Legends Bang-Bang saat ini telah bertransformasi menjadi komoditas ekonomi digital yang populer di kalangan masyarakat Muslim Kota Pekalongan. Karakteristik objeknya yang berbentuk virtual serta maraknya jalur pasokan non-resmi memicu diskursus mengenai pemenuhan rukun-syarat akad serta implikasi kemaslahatan transaksinya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keabsahan transaksi top-up diamond berdasarkan Hukum Ekonomi Syariah serta mengkaji dampak hukum dari mekanisme pelaksanaan akadnya melalui kacamata Maqashid Syariah.

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (field research) dengan pendekatan yuridis-empiris. Data primer diperoleh melalui teknik observasi dan wawancara menggunakan teknik purposive sampling terhadap penyedia jasa layanan top-up resmi seperti ArgaGaming Sho), outlet offline, serta para pemain aktif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa praktik top-up diamond secara umum telah memenuhi rukun dan syarat sah jual beli. Diamond diklasifikasikan sebagai aset virtual yang sah karena memiliki nilai ekonomi dan nilai guna manfaat yang stabil di dalam ekosistem permainan, sehingga hukum asalnya adalah mubah sepanjang dilakukan melalui platform resmi. Dalam perspektif Maqashid Syariah, dampak hukum dari pelaksanaan akadnya terbagi secara pasti berdasarkan jalur transaksinya. Pelaksanaan akad pada jalur resmi dihukumi mubah (Diperbolehkan) karena secara nyata mewujudkan kemaslahatan berupa perlindungan harta dan akal melalui transparansi harga baku, kesucian pasokan bebas carding, serta jaminan hak konsumen berupa khiyar aib digital dengan adanya sistem refund otomatis jika terjadi eror sistem. Sebaliknya, pelaksanaan akad pada jalur illegal dihukumi Mendekati Haram karena mencederai nalar keuangan yang sehat dan merusak perlindungan harta akibat penggunaan modalitas pembayaran manipulatif yang menimbulkan risiko fatal bagi pembeli berupa penyitaan aset digital hingga pemblokiran akun secara permanen oleh pengembang gim.

Kata Kunci: Top-Up Diamond, Mobile Legends, Hukum Ekonomi Syariah, Maqashid Syariah.

ABSTRACT

The practice of recharging (top-up) diamond credits in Mobile Legends: Bang Bang has currently transformed into a massive digital economic commodity among the public, including in Pekalongan City. The virtual nature of the object and the involvement of underage users trigger a discourse regarding the fulfillment of the pillars and conditions for a valid transaction. This study aims to analyze the legal validity of diamond top-up transactions based on Shariah Economic Law and examine the legal impact of these transactions through the analytical lens of Maqashid Shariah.

This study is a qualitative field research utilizing a juridical-empirical approach with a descriptive-analytical method. Primary data collection was conducted through participant observation and in-depth interviews using a purposive sampling technique with official top-up service providers (ArgaGaming Shop), offline stores, and active players. Data analysis was performed qualitatively through stages of data examination, categorization, validation, and drawing conclusions based on Islamic transaction theory (muamalah) and Islamic jurisprudence (fiqh) maxims.

The results indicate that the practice of diamond top-up generally fulfills the pillars and requirements of buying and selling in Islam, where diamonds are classified as valid digital property because they possess stable economic value and utility value within the gaming ecosystem. The default legal status of this transaction is permissible (mubah), provided it is conducted through official platforms that guarantee price transparency, authentic supply, and real-time account data validation. From the Maqashid Shariah perspective, the legal impact of this transaction is strictly definitive based on its transaction system. The transaction for a fixed-price item purchase is deemed permissible (mubah) because it realizes benefit in the form of wealth preservation and intellect preservation through digital invoice proof and standard operating procedures for complaints as the option of defect khiyar aib. Conversely, the transaction for the speculative gacha system is deemed highly discouraged or prohibited haram because it contains elements of uncertainty and gambling that trigger digital shopping addiction and wastefulness, which mends the principles of intellect and wealth preservation.

Keywords: *Diamond Top-Up, Mobile Legends, Shariah Economic Law, Maqashid Shariah.*

KATA PENGANTAR

Rasa syukur yang mendalam penulis sampaikan kepada Allah SWT karena atas izin-Nya, proposal penelitian bertemakan “Dampak Hukum Jual Beli (Top-Up) Diamond Game Online Mobile Legends Bang-Bang dalam Perspektif Maqasid Syariah” telah berhasil diselesaikan. Penulis menyadari bahwa kelancaran proses ini tidak terlepas dari rahmat dan karunia-Nya.

Penyusunan naskah ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat akademik dalam rangka menempuh ujian munaqasyah pada Program Strata-1 Program Studi Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Syariah, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan penyusunan proposal ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, dan kontribusi berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih yang tulus kepada: Bapak Khafid Abadi, M.H.I., selaku Ketua Program Studi Hukum Ekonomi Syariah dan Bapak Abdul Hamid, M.A., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, saran konstruktif, serta motivasi dalam penyempurnaan naskah ini.

Penulis menyadari adanya ruang perbaikan dalam usulan penelitian ini, khususnya pada kedalaman materi maupun sistematika penulisan. Sehubungan dengan hal tersebut, masukan konstruktif sangat diharapkan guna menyempurnakan kualitas karya ilmiah ini ke depannya. Besar harapan agar hasil pemikiran ini mampu memberikan

sumbangsih, baik secara konseptual maupun aplikatif, bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan pemangku kepentingan terkait.

Pekalongan, 25 Juni 2026



Alvian Subhan Muzaki



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	v
PERSEMBAHAN	xiv
MOTTO.....	xv
ABSTRAK.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
KATA PENGANTAR	xviii
DAFTAR ISI	xx
DAFTAR TABEL.....	xxii
DAFTAR GAMBAR	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Kegunaan Penelitian.....	7
E. Kajian Penelitian Terdahulu	8
F. Kerangka Teoritik.....	12
G. Metode Penelitian.....	18
H. Sistematika Penelitian	25

BAB II LANDASAN TEORI DAN KONSEPTUAL	27
A. Teori Jual Beli	27
B. Teori Maqoshid Syari'ah.....	65
BAB III PROFIL DAN MEKANISME TOP-UP DIAMOND GAME ONLINE MOBILE LEGENDS BANG-BANG..	77
A. Sejarah Game Online Mobile Legends Bang-Bang	77
B. Mekanisme Transaksi Jual-Beli Diamond Game Online Mobile Legends Bang-Bang.....	100
C. Hambatan dalam Melakukan Transaksi Jual-Beli Diamond dan Langkah Penyelesaiannya	117
BAB IV ANALISIS HUKUM JUAL-BELI (TOP-UP) DIAMOND GAME ONLINE MOBLE LEGENDS BANG-BANG DALAM PERSPEKTIF HUKUM EKONOMI SYARI'AH DAN ANALISIS DAMPAK HUKUM JUAL-BELI (TOP- UP) DIAMOND GAME ONLINE MOBILE LEGEND BANG-BANG DALAM PERSPEKTIF MAQOSID SYARI'AH	130
A. Analisis Hukum Jual-Beli (Top-Up) Diamond Game Online Moble Legends Bang-Bang dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syari'ah	130
B. Analisis Dampak Hukum Jual-Beli (Top-Up) Diamond Game Online Mobile Legend Bang-Bang dalam Perspektif Maqosid Syari'ah	145
BAB V PENUTUP	154
A. Simpulan	154
B. Saran.....	155
DAFTAR PUSTAKA	157
LAMPIRAN	173

DAFTAR TABEL

Table 1. 1 Studi Terdahulu	10
Table 1. 2 Data Keberhasilan Mlbb Sebagai Mitra Strategis Global .	77
Table 1. 3 Daftar Karakter Hero Mobile Legends.....	87
Table 1. 4 Daftar Informan Penelitian	128



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1	82
Gambar 1. 2	83
Gambar 1. 3	84
Gambar 1.4	85
Gambar 1.5	85
Gambar 1.6	86
Gambar 1.7	97
Gambar 1.8	102
Gambar 1.9	103
Gambar 2. 1	104
Gambar 2. 2	105
Gambar 2. 3	105
Gambar 2. 4	109
Gambar 2. 5	110
Gambar 2. 6	111
Gambar 2. 7	111
Gambar 2. 8	112

DAFTAR LAMPIRAN

A. Lampiran 1.....	173
B. Lampiran 2.....	174
C. Lampiran 3.....	204



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Fakta bahwa manusia diciptakan sebagai makhluk sosial merupakan ketetapan Allah SWT yang tidak dapat dihindarkan. Manusia dituntut untuk bersosialisasi guna membangun relasi dan kooperasi dalam memenuhi hajat hidupnya. Namun, di tengah dinamika sosial tersebut, seorang Muslim harus memegang teguh prinsip akidah, yaitu menjadikan Allah SWT sebagai satu-satunya tempat bersandar dan tujuan akhir, mereka tidak dapat hidup sendiri karena mereka diciptakan untuk bersosialisasi. Syari'at Islam tidak hanya memberikan aturan tentang cara manusia beribadah kepada Allah, tetapi juga mengatur cara orang berinteraksi satu sama lain dalam kehidupan sosial mereka.¹

Dalam perspektif muamalah, bisnis merupakan kegiatan tukar-menukar yang berpijak pada kerelaan antarpihak demi meraih laba. Transaksi jual beli memegang peranan sentral dalam dunia perniagaan. Meskipun kaidah dasar menyatakan bahwa segala bentuk muamalah adalah boleh, namun ada pengecualian pada transaksi-transaksi tertentu yang mengandung unsur terlarang. Hal ini menuntut umat Islam untuk memiliki pemahaman yang mendalam mengenai syarat

¹ Mudzakhy Abdul, "Tinjauan Hukum Islam Tentang Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Bang Bang," *Skripsi*, 2022, 1.

dan rukun yang menentukan sah atau tidaknya suatu akad jual beli.²

Jual beli merupakan transaksi bilateral yang melibatkan dua pihak, yakni penjual dan pembeli, dengan tujuan utama untuk mencapai kemanfaatan bersama. Aktivitas ini berlangsung secara fleksibel sehingga tidak lagi terhambat oleh keterbatasan lokasi fisik maupun periodisasi waktu. Terlebih lagi, kehadiran teknologi mutakhir telah mengakselerasi proses transaksi menjadi jauh lebih cepat dan efisien. Dalam perspektif teologis, Allah SWT menghalalkan praktik jual beli yang selaras dengan koridor syariat. Regulasi yang berlandaskan Al-Qur'an dan As-Sunnah dengan tujuan untuk memberikan pedoman yang jelas, sehingga keadilan dapat terwujud serta hak antara kedua belah pihak dapat terpenuhi secara proporsional. Karena semua transaksi dilakukan berdasarkan akad yang jelas, maka tidak akan ada pihak yang didzalimi, adil, dan transparan.³

Jual beli disebut dengan al-ba'i, yang artinya menjual, mengganti, atau menukar sebuah barang dengan barang lainnya. Secara etimologis, al-ba'i didefinisikan sebagai pertukaran sesuatu dengan sesuatu. Adapun secara istilah, jual beli adalah akad tukar-menukar barang dengan tujuan untuk memindahkan

² Ermawati Ermawati, Nadiah Rahmani, and Nurdin Nurdin, "Analisis Transaksi Jual Beli Account Game Online Mobile Legends Menurut Perspektif Ekonomi Islam (Studi Pada Mobile Legends Community Hero Di Palu)" 3, no. 1 (2021): 2.

³ Hidayatul Azqia, "Jual Beli Dalam Perspektif Islam," *Jual Beli Dalam ... Al-Rasyad*, vol. 1,.

hak kepemilikan kepada pihak lain berdasarkan prinsip saling rela.⁴

Game online pada saat ini terdapat banyak jenisnya yang diminati berbagai kalangan, contohnya Mobile Legenda Bang-Bang. Game ini sendiri dibuat oleh Developer China yaitu Moonton, pada tanggal 11 juli 2016. Istilah Moonton sendiri didasarkan dari perusahaan Shanghai Moonton Technology Co.Ltd. Pada awalnya para pemain game ini hanya sebatas sebagai hiburan saja namun seiring berjalanya waktu banyak orang yang memanfaatkan game ini sebagai sarana untuk mencari keuntungan seperti jual beli akun, perjokian akun, dan jual-beli diamond.⁵

Pengisian ulang (top-up) kredit diamond dalam permainan Mobile Legends: Bang Bang merupakan kegiatan transaksi antara penjual dan pembeli dengan tujuan menukarkan uang pembeli menjadi bentuk diamond game, diamond tersebut akan digunakan oleh pembeli sebagai alat tukar pembelian item game tersebut. Pembelian diamond dilakukan melalui website ataupun langsung pada gamenya dengan cara melakukan pemesanan. Pada tahap awal, pembeli diwajibkan memilih paket diamond yang dikehendaki. Setelah nominal ditetapkan, pembeli kemudian menyelesaikan kewajiban pembayaran sesuai

⁴ Shobirin, "Jual Beli Dalam Pandangan Islam," n.d., 204.

⁵ Kompasiana, "Sejarah Mobile Legend: Perjalanan Sukses MOBA Mobile Sejarah Mobile Legend: Perjalanan Sukses MOBA Mobile," 2024, <https://www.kompasiana.com/roby56522/65cac216de948f0c42100b42/sejarah-mobile-legend-perjalanan-sukses-moba-mobile>.

harga yang tertera, setelah pembayaran diterima oleh penjual maka diamond tersebut akan dikirimkan ke akun pembeli.⁶

Diamond game mobile legends bang-bang tidak hanya digunakan untuk membeli skin secara langsung yang sudah ditentukan harganya, namun terdapat beberapa skin yang diperoleh dengan sistem gacha menggunakan diamond dimana skin tersebut belum jelas harganya, tetapi menggunakan sistem keberuntungan sedikit atau banyaknya diamond yang digunakan. Unsur spekulasi yang masih terdapat pada pembelian sistem gacha ini menjadikan unsur tersebut belum sesuai dengan konsep maslahat dimana menggunakan diamond yang belum pasti jumlahnya untuk membeli skin tersebut. Beberapa pemain juga melakukan gacha tanpa mengontrol keuangan yang dapat mengakibatkan penyesalan dikemudian hari.⁷

Pada game Mobile Legend Bang-Bang diamond menjadi objek dari akad jual-beli belum sepenuhnya memenuhi syarat sebagai objek akad dari segi wujud barangnya diamond sendiri hanya berupa gambar firtual yang tidak dapat dirasakan dengan indra manusia. Dalam masalah ini perbedaan pendapat tentang hukum jual-beli ini masih menjadi suatu perdebatan masyarakat maupun ulama' tentang hukum dari jual beli tersebut.

⁶ Antasari Dewi, "Pengaruh Uang Elektronik Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Kasus Di Kota Kediri)," *Jurnal Manajemen* 10, no. 1 (2020): 10, <http://jurnalfe.ustjogja.ac.id>.

⁷ Rizki Maulana Ardiansyah and Desy Safitri, "Analisis Pengaruh Kecanduan Game Gacha Terhadap Pola Konsumtif Dan Pengelolaan Keuangan Anak Di Era Digital Analysis of the Influence of Gacha Game Addiction on Children ' s Consumptive Patterns and Financial Management in the Digital Era," 2025, 3130.

Fenomena jual beli top-up diamond ini menimbulkan masalah hukum, terutama dari sudut pandang hukum Islam, dimana barang yang diperjual belikan bersifat digital, bukan fisik. Sehingga dalam pelaksanaan kegiatan jual beli ini masih menimbulkan suatu ketidakjelasan.⁸

Istilah Maqoshid Syari'ah tersusun dari dua kata, yaitu Maqoshid dan Syari'ah. Kata Maqoshid merupakan bentuk jamak dari Maqshad yang berarti maksud atau tujuan, sementara Syariah merujuk pada hukum-hukum Allah yang ditetapkan bagi manusia sebagai pedoman hidup untuk meraih kebahagiaan di dunia maupun di akhirat. Dengan demikian, Maqoshid Syariah dapat dipahami sebagai nilai yang menjadi sasaran dari syariat hukum. Singkatnya, ia adalah tujuan-tujuan yang ingin diwujudkan melalui penetapan hukum Islam.⁹

Maqoshid Syari'ah kini banyak dipandang sebagai pendekatan dalam metodologi hukum Islam karena perannya yang cukup signifikan. Tujuan utama dari penetapan hukum merupakan konsep sentral dalam kajian hukum Islam. Karena urgensinya, para ahli teori hukum menekankan bahwa setiap mujtahid yang berijtihad harus memahami konsep tersebut. Tujuan utamanya adalah optimalisasi kemaslahatan dan prefensi terhadap kemudharatan, guna memastikan bahwa setiap tindakan hukum senantiasa mendatangkan manfaat. Konsep yang

⁸ Koko Khaerudin and Hariman Surya Siregar, *Fiqh Mu'amalah Teori Dan Implementasi, Pt Remaja Rosdakarya*, Pertama (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019).

⁹ Ghofar Shidiq, "Teori Maqashid Al-Syari'Ah Dalam Hukum Islam," *Majalah Ilmiah Sultan Agung* 44, no. 118 (2009): 119.

sepadan dengan maqashid ini adalah maslahat, sebab pada dasarnya setiap ketentuan hukum dalam Islam ditujukan untuk mencapai maslahat tersebut.¹⁰

Dari sudut pandang maqosid syari'ah perlu dikaji apakah aktivitas jual-beli diamond ini akan membawa kemaslahatan atau mendatangkan mudharat bagi para pemainnya. Dampak jual-beli diamond Mobile Legends terhadap masyarakat, terutama anak-anak membuat mereka melakukan top-up diamond berulang kali. Ketika pengembang game mengadakan event penjualan item yang baru dalam game player umumnya melakukan top-up diamond untuk membeli item tersebut. Dikhawatirkan bahwa perilaku konsumtif ini dapat menyebabkan kebiasaan konsumtif terhadap game tersebut. Ada kemungkinan menyebabkan penyesalan di kemudian hari.¹¹

Sehingga kita perlu mengkaji lebih dalam terkait dampak jual-beli diamond yang sering terjadi pada masyarakat dari perspektif maqoshid syari'ah terhadap jual-beli diamond pada game online Mobile Legend Bang-Bang, yang mana topik pembahasannya akan menyangkut hukum jual-beli dan memberikan gambaran menyeluruh tentang keabsahan, kemaslahatan, dan dampaknya terhadap kehidupan masyarakat muslim yang semakin masuk kedalam budaya digital.

¹⁰ Paryadi, "Maqashid Syariah Definisi Dan Pendapat Para Ulama," *Cross-Border* 4, no. 2 (2021): 202.

¹¹ Herdiansyah, "Al-Muwafaqat Karya Masterpiece Imam Asy-Syatibi (W : 790 H / 1388 M) (Kajian Historis, Dan Kandungan Isi Kitab)," *Jurnal Hukum Das Sollen* 3, no. 1 (2019): 8.

B. Rumusan Masalah

Selaras dengan latar belakang masalah tersebut, identifikasi persoalan yang akan dibahas dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana Hukum Jual-Beli (*Top-Up*) *Diamond* Mobile Legends Bang-Bang dalam Hukum Ekonomi Syari'ah?
2. Bagaimana Dampak Hukum Jual Beli *Diamond* (*Top-Up*) Game Online Mobile Legends Bang-Bang dalam Perspektif Maqoshid Syari'ah?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, studi ini dilakukan dengan maksud untuk mencapai beberapa target penelitian, yaitu :

1. Mendeskripsikan Hukum Jual-Beli (*Top-Up*) *Diamond* Mobile Legend Bang-Bang dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syari'ah
2. Mendeskripsikan Dampak Hukum Jual-Beli *Diamond* (*Top-Up*) Game Online Mobile Legend Bang-Bang dalam Perspektif Maqoshid Syari'ah.

D. Kegunaan Penelitian

Adapun signifikansi atau nilai guna yang diharapkan dari pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini berkaitan dengan dampak hukum jual beli (*top-up*) *diamond* gim online mobile legend bang-bang dalam perspektif maqosid syari'ah diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran

yang berharga dalam upaya implementasi dan peningkatan disiplin ilmu dalam bidang hukum ekonomi syariah (muamalah). Penelitian ini juga mengharapkan hasil penelitian yang dapat menjadi pedoman dalam memperkuat kerangka kerja syariat Islam terkait fenomena jual beli diamond gim Mobile Legends Bang Bang.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada masyarakat luas, terutama kepada para pembeli diamond terkait hukum jual-beli dan pandangan maqosid syariah terhadap jual-beli diamond agar mereka dapat menjalankan transaksi mereka secara syariah. Penelitian ini juga diharapkan untuk menambah literatur ilmiah yang relevan untuk kajian atau penelitian selanjutnya.

E. Kajian Penelitian Terdahulu

Sebelum melakukan penelitian ketahap selanjutnya, peneliti melakukan pencarian dan pengecekan terhadap penelitian sebelumnya. Pengecekan dilakukan untuk mencegah plagiasi dan pembahasan yang sama. Dengan demikian, penelitian tersebut dijamin akan menghasilkan penelitian baru atau yang diperbarui. Beberapa penelitian sebelumnya tentang jual beli diamond game online adalah sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Mundir dalam skripsinya yang berjudul "Tinjauan Hukum Islam

Terhadap Pembelian Top-Up Diamond Pada Game Online Mobile Legends: Bang Bang Pada Anak di Kelurahan Rejowinangun, Kotagede, Yogyakarta', menyimpulkan bahwa transaksi tersebut belum memenuhi kriteria syariat. Hasil penelitian menyatakan bahwa praktik jual beli ini dikategorikan tidak diperbolehkan karena tidak terpenuhinya salah satu rukun jual beli. Secara spesifik, objek akad dianggap mengandung unsur ketidakjelasan karena tidak memiliki wujud fisik yang nyata.¹²

Kedua, penelitian dilakukan oleh Adam Reza Valensia yang berjudul 'Tinjauan Hukum Islam Tentang Top-Up Diamond Mobile Legends Melalui Media Sosial'. Studi ini adalah kajian hukum terkait jual beli diamond yang dilakukan pada media sosial dimana pada akad yang digunakain yaitu akad salam sehingga pembeli harus memesan dan membayar terlebih dahulu kepada penjual kemudian penjual mengirimkan diamond tersebut.¹³

Ketiga, Ilham Ayubi Amalan "Analisis Hukum Islam Tentang Jual-Beli Skin Pada Game Online", hasil penelitian skripsi ini adalah jual beli diamond yang terdapat dalam game Mobile Legends dimana diamond tersebut digunakan sebagai alat tukar untuk membeli skin. Secara syariat, transaksi ini dinyatakan valid (sahih) untuk dilaksanakan. Validitas ini

¹² Mundir Muhammad, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Pembelian Top-Up Diamond Pada Game Online Mobile Legends Pada Anak Di Kelurahan Rejowinangun Kota Gede Yogyakarta," *Skripsi*, 2022, 1–95.

¹³ Adam Valensia, "Tinjauan Hukum Islam Tentang Top Up Diamond Game Mobile Legend Melalui Sosial Media," *Skripsi*, 2020, 1–65.

didasarkan pada fakta bahwa mekanisme transaksi telah sesuai dengan ketentuan fikih, yakni terpenuhinya indikator rukun dan syarat jual beli.¹⁴

Table 1. 1 Studi Terdahulu

NO .	Judul penelitian	Penulis	Persamaan	Perbedaan
1.	Tinjauan Hukum Islam Terhadap Pembelian Top-Up Diamond Pada Game Online Mobile Legend Bang-Bag Pada Anak di Kelurahan Rejowinangun Kota Gede Yogyakarta	Muhammad Mundir	Penelitian ini membahas terkait hukum tata cara pembelian mata uang virtual (diamond) melalui mekanisme top-up dalam permainan Mobile Legends.	Pembahasan ini lebih fokus untuk membahas tentang dampak jual-beli diamond Gim Daring Mobile Legends: Bang Bang dalam Perspektif Maqashid Syariah.

¹⁴ Ilham Amalan, "Analisis Hukum Islam Tentang Jual Beli Skin Pada Game Online," *Skripsi*, 2021, 1–60.

2	Tinjauan Hukum Islam Tentang Top-Up Diamond Mobile Legend Melalui Media Social	Adam Reza Valensia	Penelitian ini membahas terkait hukum praktik pembelian mata uang virtual (diamond) melalui mekanisme top-up dalam permainan Mobile Legends.	Pembahasan ini lebih fokus untuk membahas tentang dampak jual-beli diamond Gim Daring Mobile Legends: Bang Bang dalam Perspektif Maqashid Syariah.
3	Analisis Hukum Islam Tentang Jual-Beli Skin Pada Game Online	Ilham Ayubi Amalan	Penelitian ini membahas terkait hukum praktik pembelian mata uang virtual	Pembahasan ini lebih fokus untuk membahas tentang dampak jual-beli diamond Gim Daring

			(diamond) melalui mekanisme top-up dalam permainan Mobile Legends.	Mobile Legends: Bang Bang dalam Perspektif Maqashid Syariah.
--	--	--	--	--

F. Kerangka Teoritik

1. Definisi Jual-Beli

Menurut pandangan para ahli fiqh kontemporer transaksi yang memanfaatkan kemajuan teknologi dan internet dikenal dalam istilah fikih sebagai jual beli modern. Penggunaan media teknologi dalam akad ini tidak menggugurkan syarat utama jual beli, yaitu adanya kejelasan terkait objek transaksi. Secara istilah, jual beli modern merujuk pada segala bentuk perniagaan barang dan jasa yang menggunakan media teknologi sebagai alat bantu. Jual beli yang pelaksanaannya melibatkan jeda waktu, seperti transaksi dengan sistem pembayaran berkala (cicilan) atau transaksi di mana penyerahan barang dilakukan di kemudian hari.¹⁵

¹⁵ Dwika Dewantara, "Tinjauan Hukum Transaksi Jual Beli Diamond Pada Situs Itemku Dalam Game Mobile Legend S Menurut Prespektif Masalahah," *Skripsi*, 2022, 10.

Istilah al-bai' dalam hukum Islam merujuk pada aktivitas jual beli. Menurut bahasa, al-bai' diartikan sebagai pertukaran barang. Sedangkan menurut istilah syara', ia merupakan transaksi pertukaran materi yang berimplikasi pada perpindahan hak milik yang sah, yang didasari oleh kerelaan antara kedua belah pihak.¹⁶

Salah satu dalil naqli yang menjadi dasar legalitas transaksi jual beli termaktub dalam Al-Qur'an Surah Al-Baqarah ayat 275. Allah SWT berfirman:

الَّذِينَ يَأْكُلُونَ الرِّبَا لَا يَقُومُونَ إِلَّا كَمَا يَقُومُ الَّذِي يَتَخَبَّطُهُ الشَّيْطَانُ مِنَ الْمَسِّ
ذَلِكَ بِأَنَّهُمْ قَالُوا إِنَّمَا الْبَيْعُ مِثْلُ الرِّبَا وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا فَمَنْ جَاءَهُ
مَوْعِظَةٌ مِنْ رَبِّهِ فَانْتَهَى فَلَهُ مَا سَلَفَ وَأَمْرُهُ إِلَى اللَّهِ وَمَنْ عَادَ فَأُولَئِكَ أَصْحَابُ
النَّارِ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ

"Orang-orang yang memakan riba tidak dapat berdiri, melainkan seperti berdirinya orang yang kemasukan setan karena gila. Yang demikian itu karena mereka berkata bahwa jual beli sama dengan riba. Padahal, Allah telah menghalalkan jual-beli dan mengharamkan riba. Barang siapa mendapat peringatan dari Tuhannya, lalu dia berhenti, maka apa yang telah diperolehnya dahulu menjadi miliknya dan urusannya (terserah) kepada Allah. Barang siapa mengulangi, maka mereka itu penghuni neraka, mereka kekal di dalamnya."(QS. Al-Baqarah 2: Ayat 275).¹⁷

¹⁶ Shobirin, "Jual Beli Dalam Pandangan Islam," *Bisnis* 3, no. 2 (2015): 241.

¹⁷ Kementerian agama RI, "Https://Quran-Id.Com," n.d.

Berdasarkan penjelasan tersebut, Allah secara tegas menghalalkan praktik jual beli bagi umat Islam, namun sebaliknya mengharamkan semua transaksi yang terdapat unsur riba.

2. Rukun Jual-Beli

Rukun merupakan hal yang harus dirpenuhi atau sesuatu unsur ya bias membuat sesuatu tersebut dapat dilaksanakan. Dalam pelaksanaan akad, terdapat beberapa rukun jual beli yang harus ada, yaitu:

- a) Terdapat dua pihak yang berakad (al-'aqidain), yang terdiri atas penjual (al-ba'i) dan pembeli (al-musytari).
- b) Terdapat uang (sebagai alat tukar untuk barang yang dibeli).
- c) Terdapat barang (barang merupakan objek dari jual-beli).
- d) Pelaksanaan ijab dan kabul, yakni pernyataan atau indikator serah terima barang yang dilakukan berdasarkan kesepakatan antara penjual dan pembeli.¹⁸

3. Syarat Jual-Beli

Syarat didefinisikan sebagai ketentuan yang wajib terpenuhi sebelum atau selama akad berlangsung, namun keberadaannya berada di luar esensi atau unsur pokok perbuatan tersebut istilah lainnya yaitu sesuatu yang harus ada sebelumnya suatu perbuatan dilakukan agar perbuatan tersebut dihukumi sah. Adapun syarat dari jual-beli,yaitu :

¹⁸ Siti Mujiatun, "Jual Beli Dalam Perspektif Islam : Salam Dan Istisna'," *Jurnal Riset Akuntansi Dan Bisnis* 13, no. September (2013): 202–16.

a) Baligh dan Berakal

Baligh maksudnya sampainya usia seseorang pada tahap kedewasaan secara fisik dan medis, hal ini ditandai dengan perubahan biologis, seperti :

1. Bagi laki-laki, keluarnya sperma baik dalam keadaan tidur maupun terjaga. Biasanya terjadi mulai usia 9 tahun.
2. Bagi perempuan, keluarnya darah haid dari rahim. Sama seperti laki-laki, batas minimal usia terjadinya adalah sekitar 9 tahun.
3. Jika seseorang belum mengalami mimpi basah atau haid hingga usia pada usia 15 tahun, maka ia dianggap baligh berdasarkan umur.

Berakal berarti seseorang memiliki fungsi befikir yang normal sehingga mampu membedakan antara yang baik dan buruk, serta memahami konsekuensi dari sebuah akad atau perbuatan. Seseorang dapat dikategori berakal dengan ketentuan, sebagai berikut :

1. Tamyiz, adalah kemampuan untuk membedakan sesuatu seperti membedakan uang asli dan palsu, atau memahami manfaat dan kerugian.
2. Sadar Sepenuhnya, yaitu orang yang sedang pingsan, tidur, atau mabuk dianggap sedang tidak berakal secara temporer, sehingga beban hukumnya gugur selama kondisi tersebut berlangsung.

3. Kesehatan Mental, adalah seseorang tidak dalam kondisi gila atau memiliki keterbelakangan mental yang parah yang menghilangkan nalar
 - b) Atas kerelaan sendiri bukan karena adanya keterpaksaan dari orang lain.
 - c) Objek jual beli disyaratkan harus berupa barang yang suci menurut ketentuan syariat, sehingga tidak sah memperjualbelikan barang yang tergolong najis.
 - d) Barang yang diperdagangkan wajib memiliki status perolehan yang sah , bukan merupakan hasil dari tindakan yang dilarang.
 - e) Jelas wujudnya bukan barang ghoib dan dapat diserahkan.
 - f) Objek transaksi wajib berstatus sebagai milik pribadi penjual. Penjualan barang yang bukan miliknya hanya dianggap sah apabila penjual telah ditunjuk secara resmi untuk mewakili pemilik barang.¹⁹
4. Definisi Maqashid Syari'ah

Secara terminologis, Maqashid Syariah dimaknai sebagai nilai-nilai substansial dan hikmah yang dikehendaki Allah SWT dalam penetapan syariat-Nya. Pada hakikatnya, setiap hukum yang disyariatkan bertujuan untuk mewujudkan kemaslahatan bagi hamba, baik dalam dimensi duniawi maupun ukhrawi. Oleh karena itu, Maqashid Syariah menempati posisi strategis dalam struktur hukum Islam, yakni sebagai landasan

¹⁹ Mujiatun.

fundamental dan metode utama dalam proses istinbat serta perumusan hukum.²⁰

Secara etimologis, kata Maqashid Syariah tersusun dari dua kata, yaitu Maqashid dan Syariah. Kata Maqashid merupakan bentuk jamak dari kata maqsud yang berakar dari kata qashada, yang bermakna menginginkan, menyengaja, atau tujuan. Adapun kata Syariah secara harfiah dimaknai sebagai jalan menuju sumber air, jalan yang harus ditempuh, atau sumber pokok kehidupan.²¹

Istilah masalah dalam bahasa Arab merujuk pada segala perbuatan yang membawa kebaikan. Dalam terminologi yang lebih luas, masalah didefinisikan sebagai upaya untuk meraih manfaat dan menolak kerusakan. Dengan demikian, esensi kemaslahatan memiliki dimensi ganda, yakni dimensi proaktif untuk mendatangkan keuntungan atau kebaikan, serta dimensi preventif untuk menghindarkan diri dari bahaya atau kemudharatan.²²

²⁰ Khairil Anwar Al Jufri, Mohd Soberi Awang, and Mualimin Mochammad Sahid, "Maqasid Syariah Menurut Imam Al-Ghazali Dan Aplikasinya Dalam Penyusunan Undang-Undang Islam Di Indonesia," *Malaysian Journal of Syariah and Law* 9, no. 2 (2021): 76, <https://doi.org/10.33102/mjsl.vol9no2.315>.

²¹ Suhaيمي, Muhamad Rezi, and Maman Rahman Hakim, "Maqāsid Al-Sharī'ah: Teori Dan Implementasi," *Sahaja: Journal Syariah And Humanities* 2, no. 1 (2023): 155.

²² Abbas, "Maslahat Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Sunnah," *Hukum Diktum* 13 (2015): 2.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian dan Sifat Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (field research) dengan pendekatan kualitatif yang diarahkan pada studi komunitas sosiologis. Peneliti akan menggali data primer melalui observasi dan wawancara terkait praktik jual beli diamond di kalangan komunitas pemain Mobile Legends dan toko top-up di kota Pekalongan. Data primer tersebut kemudian akan dikaitkan dengan data sekunder berupa literatur hukum Islam.

Dalam membedah permasalahan ini, peneliti menggunakan dua pendekatan utama penelitian hukum, yaitu pendekatan konseptual (conceptual approach) dan pendekatan kasus (case approach). Pendekatan konseptual digunakan untuk menelaah konsep milkiyah (kepemilikan) yang mencakup kejelasan subjek hukum, objek hukum, serta kewenangan hukum para pihak dalam transaksi. Sementara itu, pendekatan kasus digunakan untuk melihat secara riil bagaimana implementasi akad jual beli top-up diamond tersebut terjadi di dalam komunitas. Secara garis besar, penelitian kualitatif merupakan paradigma ilmiah yang dalam proses perolehan temuannya tidak bersandar pada instrumen statistik maupun kalkulasi matematis. Fokus utamanya terletak pada pemahaman dan penafsiran peneliti terhadap makna perilaku, peristiwa, serta interaksi subjek dalam konteks tertentu berdasarkan sudut pandang partisipan. Tujuan akhirnya adalah untuk menggali wawasan

mendasar terkait dinamika dan fenomena sosial yang melekat pada subjek yang menjadi fokus kajian ini.²³

Adapun sifat penelitian ini adalah dengan menggunakan metode yuridis-empiris, yaitu mengkaji dan menganalisis bagaimana bekerjanya hukum di dalam masyarakat. Teknik analisis yang digunakan yaitu dengan menggunakan metode deskriptif-analitis. Hal ini memaparkan secara sistematis bagaimana mekanisme jual-beli diamond Mobile Legends Bang-Bang mulai dari proses transfer uang hingga masuknya item tersebut ke dalam akun dan digunakan untuk transaksi pembelian skin dan barang lainnya. Metode ini tidak hanya berhenti pada paparan, tetapi menganalisis fenomena tersebut menggunakan sudut pandang maqashid syari'iah dan kemaslahatan (masalah), guna menemukan apakah terdapat unsur yang mencederai prinsip-prinsip syariat, serta bagaimana status hukum dan dampak bagi kemaslahatan manusia.²⁴

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini dipilih berdasarkan relevansinya dengan objek kajian dan rumusan masalah. Adapun sumber data yang digunakan terbagi menjadi dua kategori, yaitu:

1. Data primer didefinisikan sebagai informasi yang dikumpulkan secara langsung dari sumber utama di

²³ Feny Rita Fiantika et al., *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022).

²⁴ Parulian Purba, Elvis; Simanjuntak, *Metode Penelitian* (Medan: Percetakan Sadia, 2012).

lapangan. Dalam penelitian ini, pemerolehan data tersebut dilakukan melalui teknik observasi partisipatif terhadap perilaku dan aktivitas para pengguna saat melangsungkan transaksi pengisian ulang (top-up) diamond pada gim Mobile Legends: Bang Bang.

2. Sumber Data Sekunder, yaitu data yang bersumber dari dokumentasi dan literatur yang tersedia. Pengumpulan data sekunder dilakukan melalui studi pustaka dengan berbagai rujukan, seperti buku teks, publikasi ilmiah, maupun dokumen lain yang terkait pada topik pembahasan.

3. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Peneliti selama tahap observasi dengan cara tidak langsung, sehingga memberi penulis kemampuan untuk mengumpulkan data secara menyeluruh dan leluasa. Fokus observasi adalah untuk mengumpulkan data di lokasi dan mengetahui keadaan sebenarnya di tempat penelitian.

2. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara dalam mendapatkan informasi lebih lanjut tentang fenomena yang terkait dengan masalah penelitian. Dalam hal ini, pihak-pihak yang menjadi fokus partisipasi dalam Wawancara adalah penjual dan pembeli diamond game online. Teknik pemilihan

informan wawancara dalam penelitian lapangan ini dilakukan dengan menggunakan metode purposive sampling. Penentuan sumber data atau informan di lapangan didasarkan pada kriteria, pertimbangan, dan karakteristik tertentu yang dinilai paling relevan, memahami, serta menguasai informasi secara mendalam mengenai objek yang sedang dikaji. Metode ini dapat menggali data secara selektif, kontekstual, dan tepercaya langsung dari para pelaku utama yang terlibat aktif di dalam sirkulasi ekonomi digital game tersebut.²⁵

Guna mendapatkan gambaran data yang komprehensif, autentik, dan seimbang, informan dalam penelitian ini diklasifikasikan ke dalam dua kelompok besar pelaku transaksi, yaitu :

1. Kriteria Informan Pihak Penjual

Informan dari pihak penjual dipilih untuk membedah aspek mekanisme akad, kejelasan harga, sistem proteksi konsumen, serta rantai pasokan aset virtual. Kriterianya meliputi, pelaku usaha atau admin yang secara aktif mengelola platform perdagangan elektronik (toko top-up berbasis website) atau gerai fisik (offline) yang menyediakan layanan transaksi top-up game online, dan penyedia

²⁵ Himam Muh., Anam Saeful, Nasrullah, “Teknik Pemilihan Informan Dalam Penelitian Kualitatif: Strategi Dan Implementasi,” *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 5, no. 2 (2026): 1691, <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>.

jasa yang memiliki volume transaksi aktif dan melayani konsumen, penjual yang memahami integrasi sistem otomatis pembayaran (seperti penggunaan QRIS, Virtual Account, atau e-wallet) dan alur validasi masuknya Diamond ke akun konsumen. Dalam riset ini direpresentasikan oleh Admin platform ArgaGaming Shop (mewakili ekosistem toko web digital) dan Saudara Hafidz selaku pemilik outlet fisik perantara pembayaran (mewakili ekosistem transaksi konvensional/offline).

2. Kriteria Informan Pihak Pembeli

Informan dari pihak pembeli dipilih untuk menggali data empiris mengenai pola perilaku belanja digital, motivasi transaksi, tekanan sosial, hingga dampak psikologis-finansial yang mencerminkan konsep maqasid syariah. Kriterianya meliputi: Individu yang secara intensif memainkan game Mobile Legends: Bang-Bang dan memahami fitur-fitur di dalamnya, konsumen yang pernah dan sering melakukan pengisian ulang (top-up) diamond secara mandiri, baik melalui menu in-game maupun platform pihak ketiga, pembeli dipilih dari berbagai latar belakang kematangan ekonomi dan usia guna menakar batasan Israf. Kategori ini mencakup : Kelompok Pelajar atau Mahasiswa yaitu untuk menganalisis pergeseran skala prioritas dana pendidikan demi kebutuhan tersier game. Kelompok

Pemain Mandiri atau Pekerja, untuk melihat perspektif pengguna yang sudah memiliki kemandirian finansial. Diutamakan pembeli yang memiliki pengalaman menggunakan Diamond untuk sistem Gacha (undian skin) atau pernah menghadapi kendala teknis (seperti Diamond pending) untuk melihat fungsi proteksi konsumen. Diwakili oleh para pemain aktif di wilayah Pekalongan yang diwawancarai secara mendalam, antara lain Saudara Yunan, Saudara Putra, Saudara Miftahul, Saudara Imam, Saudari Tasya, dan Saudari Elizabeth.

3. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi mencakup pengumpulan data dari sumber tertulis seperti arsip surat dan pernyataan kebijakan. Dokumentasi juga meliputi bahan visual seperti foto dan video yang relevan untuk mendukung kelengkapan data penelitian.

4. Studi Kepustakaan

Mengumpulkan, mengamati, dan mempelajari dokumen yang terkait dengan masalah penelitian dikenal sebagai studi pustaka. Dokumen ini dapat berupa teori, buku, hukum, penelitian ilmiah, catatan, rekaman, dan sebagainya merupakan sarana penelitian untuk menafsirkan dan mengalihkan data dari inti masalah penelitian.

4. Analisis Data

Setelah data dikumpulkan, data dianalisis dengan pendekatan kualitatif. Berikut merupakan tahapan yang digunakan untuk melakukan analisis data :

1. Pemeriksaan data, yaitu meneliti kembali keabsahan seluruh data yang diperoleh dari lapangan maupun dari studi pustaka tentang teori dan praktek tentang jual-beli diamond game online Mobile Legends Bang-Bang guna memastikan kesesuaiannya, baik pada sumber data utama maupun data pendukung.
2. Kategorisasi data, yaitu mengkategorikan semua data ke dalam satuan-satuan berdasarkan dengan topik yang dibahas.
3. Validasi data, yaitu melakukan proses validasi terhadap kelompok data yang telah dikategorikan untuk memastikan keabsahannya.
4. Analisis data menggunakan metode deskriptif-analitis, yaitu menghubungkan berbagai data yang ada untuk membentuk pemahaman yang utuh melalui pemaparan narasi untuk mendapatkan jawaban dari data lapangan dan teori.
5. Penarikan kesimpulan, yaitu mempelajari, memahami, dan membuat kesimpulan berdasarkan informasi yang dikumpulkan dengan cara menganalisis hukum jual beli (top-up) diamond pada game Mobile Legends Bang-Bang melalui kacamata hukum Islam dan mengkaji dampak yang

ditimbulkan dari transaksi tersebut dalam Perspektif Maqashid Syariah, terutama yang berkaitan dengan penarikan manfaat dan penghindaran kerusakan.

Tujuan akhir dari tahap ini adalah untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai:

- 1) Keabsahan legalitas transaksi diamond yang bersifat virtual dalam hukum ekonomi syariah.
- 2) Keuntungan dan Dampak dengan cara menilai sejauh mana praktik ini memengaruhi kehidupan masyarakat muslim di era budaya digital, terutama terkait perilaku konsumtif dalam konsep maqosid syariah.

H. Sistematika Penelitian

Skripsi ini mengkaji dampak hukum jual beli (*top-up*) *diamond* pada gim Mobile Legends Bang-Bang ditinjau dari perspektif Maqashid Syariah. Guna memberikan gambaran yang komprehensif dan terstruktur, sistematika penulisan skripsi ini disusun menjadi lima bab dengan penjelasan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pertama merupakan pendahuluan yang memberikan gambaran umum mengenai keseluruhan isi skripsi. Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat penelitian, kerangka teori, tinjauan pustaka, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab dua menguraikan dasar teoretis mengenai ketentuan jual beli dalam Islam dan konsep kemaslahatan. Pembahasan

secara spesifik menyoroti tinjauan hukum serta implikasi transaksi *top-up* diamond dalam gim Mobile Legends Bang Bang dalam perspektif Maqashid Syariah.

BAB III PROFIL PERUSAHAAN GAME MOBILE LEGENDS BANG-BANG

Bab tiga menguraikan profil Mobile Legends Bang Bang, meliputi sejarah pengembangan game, bagaimaa sistem dalam permainan Mobile Legends Bang-Bang, serta mekanisme *top-up* diamond yang dilakukan.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab empat ini membahas teerkait analisis hukum dari transaksi jual beli (*top-up*) pada game online Mobile Legends: Bang Bang. Fokus utama pembahasan diarahkan pada analisis hukum jual-beli diamond game Mobile Legends Bang-Bang dalam prespektif hukum ekonomi syari'ah dan dampak hukum jual-beli diamond game Mobile Legends Bang-Bang dalam prespektif maqosid syari'ah. Kemudian analisis tersebut dikaji secara kritis untuk memperoleh hasil yang komprehensif.

BAB V PENUTUP

Bab lima adalah penutup bagi penelitian, yang didalamnya memuat kesimpulan saran yang ditutup dengan daftar pustaka dan lampiran.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian lapangan dan analisis mendalam yang telah dilakukan di Kota Pekalongan, maka ditarik kesimpulan definitif untuk menjawab dua rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

Hukum jual-beli (top-up) diamond game online Mobile Legends Bang-Bang dalam perspektif hukum ekonomi syariah, secara umum memenuhi rukun dan syarat sah jual beli dalam Islam. Subjek hukum akad telah jelas, yaitu developer game atau pemilik toko selaku penjual dan pemain selaku pembeli. Pernyataan sighat mengalami transformasi digital dari lisan menjadi klik konfirmasi kontrak elektronik, namun esensinya tetap mencerminkan prinsip saling rela. Status objek akad berupa diamond diklasifikasikan sebagai aset virtual atau properti digital yang sah. Meskipun tidak memiliki wujud fisik yang kasat mata, diamond memiliki nilai ekonomi nyata karena dibeli dengan uang sah serta memberikan nilai guna manfaat yang stabil sebagai alat tukar eksklusif di dalam ekosistem permainan. Penggunaan uang riil sebagai alat tukar yang diakui juga memberikan kepastian nilainya. Oleh karena itu, hukum asal transaksi top-up diamond adalah mubah (Boleh) selama dilakukan melalui platform resmi yang menjamin transparansi harga, kejelasan identitas akun lewat validasi real-time, serta terbebas dari unsur penipuan, maupun pasokan diamond illegal.

Dampak hukum jual-beli (top-up) diamond game online Mobile Legends Bang-Bang dalam perspektif maqosid syariah, berdasarkan kaidah fikih muamalah Dar'u al-mafasid muqaddamun 'ala jalb al-mashalih, ketetapan dampak hukum dari mekanisme pelaksanaan akad transaksi top-up terbagi secara pasti berdasarkan jalur transaksinya, di mana pelaksanaan akad pada jalur resmi seperti Google Play Store, App Store, atau website mitra resmi terverifikasi seperti ArgaGaming Shop dihukumi mubah (Boleh) karena secara nyata mewujudkan kemaslahatan berupa perlindungan harta dan akal melalui transparansi harga baku, keaslian pasokan bebas carding, serta jaminan hak konsumen berupa khiyar aib digital sistem refund otomatis jika terjadi eror sistem sebaliknya, pelaksanaan akad pada jalur illegal dihukumi haram karena mencederai nalar keuangan yang sehat dan merusak perlindungan harta akibat penggunaan modalitas pembayaran manipulatif yang menimbulkan risiko fatal bagi pembeli berupa penyitaan aset digital hingga pemblokiran akun secara permanen oleh pengembang game.

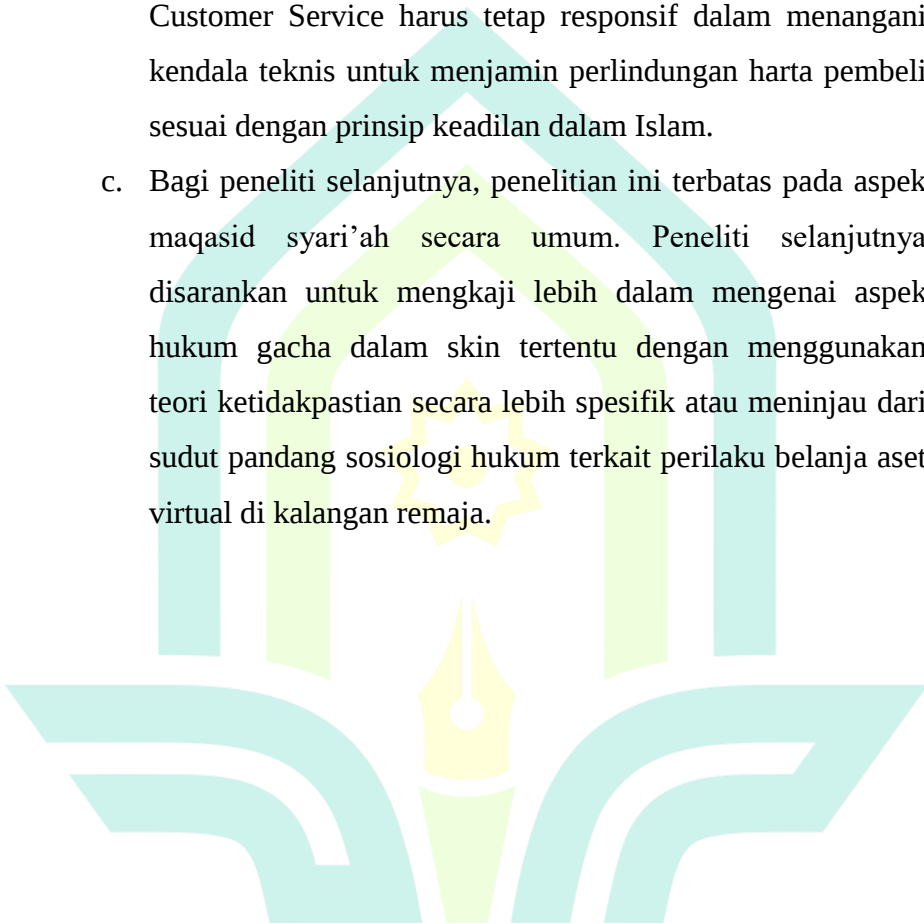
B. Saran

Sejalan dengan simpulan di atas, penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut :

- a. Bagi orang tua, diperlukan pengawasan yang lebih intensif terhadap aktivitas anak-anak dalam bermain game, terutama terkait transaksi finansial. Orang tua hendaknya memastikan anak-anak memahami nilai uang dan hanya melakukan

pembelian jika didampingi atau telah memenuhi kriteria kedewasaan berpikir.

- b. Bagi penyelenggara layanan developer dan pihak ketiga, diharapkan terus meningkatkan sistem keamanan dan transparansi informasi produk. Layanan pengaduan Customer Service harus tetap responsif dalam menangani kendala teknis untuk menjamin perlindungan harta pembeli sesuai dengan prinsip keadilan dalam Islam.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini terbatas pada aspek maqasid syari'ah secara umum. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengkaji lebih dalam mengenai aspek hukum gacha dalam skin tertentu dengan menggunakan teori ketidakpastian secara lebih spesifik atau meninjau dari sudut pandang sosiologi hukum terkait perilaku belanja aset virtual di kalangan remaja.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Abdulhanaa. *Dasar-Dasar Pengembangan Fiqh Muamalah (Landasan Hukum Ekonomi Islam)*. Edited By Mardhaniah. Pertama. Bantul: Mata Kata Isnpirasi, 2022
- Ahmad, Sarwat. *Fiqh Jual-Beli*. Edited By Fatih. Pertama. Jakarta Selatan: Rumah Fiqih Publishing, 2018.
- Fathurrahman, Azhari. *QAWAID FIQHIYYAH MUAMALAH*. Edited By Hadi Abdul. Pertama. Banjarmasin: Lembaga Pemberdayaan Kualitas Ummat (LPKU) Banjarmasin., 2015.
- Fiantika, Feny Rita, Mohammad Wasil, S R I Jumiati, Leli Honesti, S R I Wahyuni, Erland Mouw, Imam Mashudi, Et Al. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sumatera Barat: Pt. Global Eksekutif Teknologi, 2022.
- Hidayati Husnul, Suharti. *HADIS-HADIS FIQH MUAMALAH*. Edited By Sanuri. Pertama. Mataram: UIN Mataram Press Redaksi:, 2024
- Abdi, Widjaja. *Fikih Muamalah*. Pertama. Gowa, 2022.
- Koko Khaerudin, And Hariman Surya Siregar. *Fiqh Mu'amalah Teori Dan Implementasi*. Pt Remaja Rosdakarya. Pertama. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019.
- Purba, Elvis;Simanjuntak, Parulian. *Metode Penelitian*. Medan: Percetakan Sadia, 2012.

Sukiyat, Ulya Miftahul, Nurliana. *HADIS-HADIS MU'AMALAH*.
 Edited By Yovie AF. Pertama. Riau: Kalimedia, 2020.

Jurnal/Artikel

Ajir, Deddi. "Fikih Perbandingan Tentang Syarat Dan Rukun Jual Beli Serta Relevansinya Dengan Jual Beli Modern." *Risalah Iqtisadiyah* 1, No. 1 (2022): 39.

Abbas. "Maslahat Dalam Perspektif Al-Qur`An Dan Sunnah." *Hukum Diktum* 13 (2015): 2.

Ade, Saputra. "Maqashid Syariah: Term Hoaks Dalam Al-Quran Dan Hikmah Untuk Kemaslahatan Manusia Abstract." *Lorong* 7, No. 1 (2018): 51.

Angelia Frimadona, Dantes Raymond. "Analisis Jual Beli Diamond Pada Game Online Mobile Legend Menurut Fatwa Dsn Mui No . 146 / Xii / 2021 (Studi Kasus Di Nagari Kubang Putih Kecamatan Banuhampu Kabupaten Agam)." *JURNAL INOVASI EKONOMI KREATIF* 6, No. 4 (2025): 481.
<https://ejournals.com/ojs/index.php/jiek>.

Apipudin. "Konsep Jual Beli Dalam Islam (Analisis Pemikiran Abdu Al-Rahman Al-Jaziri Dalam Kitab Al-Fiqh 'Ala Al- Madahib Al-Arba' Ah)." *Jurnal Islaminomic* 2 (2016): 78.
<https://media.neliti.com/media/publications/267929-Konsep-Jual-Beli-Dalam-Islam-Analisis-Pe-5844a4de.Pdf>.

- Apriyanto Aap, Nurhaida, Gama Pratama, Dkk. “Penerapan Maqashid Syariah Dalam Asuransi Rumah.” *Change Think Journal* 2, No. 3 (2023): 240.
- Ardiansyah, Rizki Maulana, And Desy Safitri. “Analisis Pengaruh Kecanduan Game Gacha Terhadap Pola Konsumtif Dan Pengelolaan Keuangan Anak Di Era Digital Analysis Of The Influence Of Gacha Game Addiction On Children ’ S Consumptive Patterns And Financial Management In The Digital Era,” 2025, 3130.
- Agil, Bahsoan. “Mashlahah Sebagai Maqashid Al Syariah.” *INOVASI* 8, No. 1 (2011): 115.
- Arifin Mohammad, Luayyin Reza, Pertiwi Fia. “Analisis Keabsahan Jual Beli Perpektif Ekonomi Islam Dan Kuh Perdata.” *Jurnal Sharia Economica* 3, No. 1 (2023): 11.
- Azqia, Hidayatul. “JUAL BELI DALAM PERSPEKTIF ISLAM.” *Jual Beli Dalam ... Al-Rasyad*. Vol. 1, N.D.
- Dede, Mustaqim. “Strategi Pengembangan Pariwisata Halal Sebagai Syariah.” *Ab-Joiec : Al-Bahjah Journal Of Islamic Economics* 1, No. 1 (2023): 30. <https://doi.org/10.61553/Abjoiec.V1i1.22>
- Himam Muh., Anam Saeful, Nasrullah. “TEKNIK PEMILIHAN INFORMAN DALAM PENELITIAN KUALITATIF: STRATEGI DAN IMPLEMENTASI.” *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 5, no. 2 (2026): 1691. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>

Dewi, Antasari. “Pengaruh Uang Elektronik Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Kasus Di Kota Kediri).” *Jurnal Manajemen* 10, No. 1 (2020): 10. [Http://Jurnalfe.Ustjogja.Ac.Id](http://Jurnalfe.Ustjogja.Ac.Id).

Dimas, Fadilah. “Peran Kebijakan Pemerintah Indonesia Dalam Menjaga Stabilitas Ekonomi : Tinjauan Maqasid Syariah Tentang Hifzh Al-Mal.” *Jurnal Global Ilmiah* 2, No. 6 (2025): 9.

Dyahsitasari Febrianti, Yassir Muhammad. “Aset Digital Bitcoin Sebagai Objek Harta Waris Dalam Perspektif Hukum Islam Kontemporer.” *Bustanul Fuqaha: Jurnal Bidang Hukum Islam* . Vol. 4, No. 2 (2023): 222–29. <https://doi.org/10.36701/Bustanul.V4i2.961.Febrianti>

Eni, Bahri. “Green Economy Dalam Perspektif Maqashid Syariah.” *Tansiq: Jurnal Manajemen Dan Bisnis Islam* 5, No. 2 (2022): 9.

Erianto Ridho, Hasibuan Indra, Batubara Maryam. “Blue Economy Perspektif Maqashid Syariah.” *Jurnal Ekonomi Syariah Pelita Bangsa* 09, No. 01 (2024): 10. <https://doi.org/10.37366/Jespb.V9i01.1143>.

Ermawati, Ermawati, Nadiah Rahmani, And Nurdin Nurdin. “Analisis Transaksi Jual Beli Account Game Online Mobile Legends Menurut Perspektif Ekonomi Islam (Studi Pada Mobile Legends Community Hero Di Palu)” 3, No. 1 (2021): 2.

Eva, Muzlifah. “Maqashid Syariah Sebagai Paradigma Dasar Ekonomi Islam.” *Economic: Jurnal Ekonomi Dan Hukum Islam* 3, No. 2 (2013): 83.

Febriandina Yudhanti, Rohmawati Siti. “Maqashid Syariah Sebagai Paradigma Pengembangan Inovasi Produk Pada Perbankan Syariah.” *Jurnal Rumpun Manajemen Dan Ekonomi* 2, No. 6 (2025): 82.

Feny, Rangkuti Fadhilah, Rokan Nur, Dkk. “Preferensi Generasi Z Dalam Metode Pembayaran Digital Pada E- Business: Upaya Meminimalkan Hambatan Transaksi Online.” *Jurnal Ekonomi, Akutansi Dan Manajemen Nusantara* 4, No. 3 (2026): 448–49. <https://doi.org/10.55338/Jeama.V4i3.504>.

Gustia Refa, Ashari Didi, Hartini Titin. “Manajemen Keuangan Syariah Dalam Perspektif Maqasid Syariah.” *Jurnal Bisnis Dan Manajemen (JURBISMAN)* 3, No. 2 (2025): 261.

Haqiqi, Rafsanjani. “Etika Produksi Dalam Kerangka Maqashid Syariah.” *Masharif Al-Syariah* 1, No. 2 (2016): 30.

Herdiansyah. “Al-Muwafaqat Karya Masterpiece Imam Asy-Syatibi (W : 790 H / 1388 M) (Kajian Historis, Dan Kandungan Isi Kitab).” *Jurnal Hukum Das Sollen* 3, No. 1 (2019): 8.

Herrman, Biddinika M, Suwanti, Dkk. “Kerangka Sistem Aset Digital Pada Infrastruktur Blockchain Yang Sejalan Dengan Syariah Islam.” *Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika* 9, No. 2 (2024): 772. <https://jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id/index.php/jipi>.

Ibnu, Pa'qih. "Childfree Dalam Dialektika Ham Dan Syariat : Antara Hak Atas Otonomi Tubuh Dan Hifz Al- Nasl Inclusive Human Rights Norms ." *Maqashid : Jurnal Hukum Islam* 8, No. 1 (2025): 120–24

Shobirin. "Jual Beli Dalam Pandangan Islam".

Isman Ainul, Isman Ikhwanul. "Realisasi Konsep Maqashid Syariah Pada Lembaga Zakat Di Indonesia (Studi Komparatif Pada Laz Rumah Zakat Dan Laz Dompot Dhuafa)." *El-Mal Jurnal Kajian Ekonomi Dan Bisnis Islam* 5, No. 3 (2024): 1967.

Jufri, Khairil Anwar Al, Mohd Soberi Awang, And Muallimin Mochammad Sahid. "Maqasid Syariah Menurut Imam Al-Ghazali Dan Aplikasinya Dalam Penyusunan Undang-Undang Islam Di Indonesia." *Malaysian Journal Of Syariah And Law* 9, No. 2 (2021): 76. <https://doi.org/10.33102/Mjisl.Vol9no2.315>.

Juhrotul, Khulwah. "Jual Beli Dropship Dalam Prespektif Hukum Islam." *Al-Mashlahah: Jurnal Hukum Dan Pranata Sosial Islam* 7, No. 1 (2019): 105.

K Rachmad, Arviansyah. "Implementasi Akad Al-Musawamah Pada Pasar Tradisional." *Hukum Ekonomi Syariah* 5, No. 1 (2021): 4.

Khoiriyah Alfi, Achmad Fageh. "Tinjauan Qawaid Fiqhiyah Muamalah Terhadap Transaksi Dropship." *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam* 9, No. 03 (2023): 4662.

Kurniawan Agung, Hamsah Hudafi. "Konsep Maqashid Syariah Imam Asy-Syatibi." *Al-Mabsut* 15, No. 1 (2021): 34.

- Kurniawan, Danang. "Prespektif Hukum Islam Tentang Jual Beli Pakaian Bekas." *Tawazun: Journal Of Sharia Economic Law* 2, No. 1 (2019): 90.
- M, Anhar. "Teori Maqashid Al- Syari'ah Dan Penerapannya Pada Perbankan Syariah." *Jessya : Jurnal Ekonomi & Ekonomi Syariah* 5, No. 1 (2022): 901.
- Maulana Andi, Suryandari Ilsa, Kristanto Agustinus. "Analisis Valuasi Aset Virtual Dalam Game Mobile Legend." *JRAK* 20, No. 1 (2024): 2–5.
- Maylinda Rani, Wirman. "Analisis Transaksi Akad Istishna' Dalam Praktek Jual Beli Online." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9, No. 6 (2023): 483.
- Moh, Winario. "Esensi Dan Standardisasi Mahar Perspektif Maqashid Syariah." *Jurnal Al-Himayah* 4, No. 1 (2020): 78
- Mucshin, Agus. "Polemik Usia Baligh Sebagai Kriteria Pemimpin Dalam Fikih Islam Ahmad." *MAQASID: Jurnal Studi Hukum Islam* 14, No. 3 (2025): 104.
- Muhammad, Amin. "Kedudukan Akal Dalam Islam." *TARABAWI : Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, No. 1 (2018): 85.
- Muhammad, Farid. "Murabahah Dalam Perspektif Fikih Empat Mazhab." *Episteme* 8 (2013): 115.
- Muhammad, Hanif. "Hukum Dan Ancaman Riba Pelajaran Dari Al-Qur'an Surah Al-Baqarah Ayat 275, 278,." *Jurnal Ayat Dan*

Hadits Ekonom 4, No. 5 (2026): 40.

Muhammad, Umardani. “Jual Beli Berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Dan Hukum Islam (Al Qur’an-Hadist) Secara Tidak Tunai.” *Journal Of Islamic Law Studies* 4, No. 1 (2021): 21.

Muhammad, Zaki. “Jual Beli Terlarang Dalam Perspektif Fikih Mu’amalah(Ba’i An-Najsy Dan Ba’i Al-Ghubn) Muhammad.” *ISTIKHLAF* 3, No. 1 (2021): 21.

Muhammad, Zuhdi. “Prinsip-Prinsip Akad Dalam Transaksi Ekonomi Islam.” *Iqtishaduna Volume* 8, No. 2 (2017): 85.

Mujiatun, Siti. “Jual Beli Dalam Perspektif Islam : Salam Dan Istisna’.” *Jurnal Riset Akuntansi Dan Bisnis* 13, No. September (2013): 202–16.

Muslihin Nasrulloh, Muti Ahmad, Saputra Refki. “Perspektif Hukum Islam Terhadap Jual Beli Diamond Pada Game Online Mobile Legends Via Online (Studi Kasus Di Toko Online Diamond Mobile Legends ‘Kiming Store’).” *Journal Of Student Development Informatics Management* 3, No. 3 (2023): 420. <https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/josdim/article/view/5301/3830>.

Muzayyidatul, Habibah. “Implementasi Maqashid Syariah Dalam Merumuskan Tujuan Laporan Keuangan Bank Syariah.” *AKTSAR: Jurnal Akuntansi Syariah* 3, No. 2 (2020): 183. <https://doi.org/10.21043/aktsar.v3i2.8414>.

- Nanda, Putri. “Prinsip Perdagangan Dalam Islam Menurut Tafsir Al-Qur’an: Analisis Q.S. Al-Baqarah Ayat 275 Dan Q.S. An-Nisa Ayat 29.” *Jurnal Sahmiyya* 3, No. 2 (2024): 353–54.
- Nur, Zia. “Implementasi Prinsip Maqashid Syariah Dalam Kinerja Keuangan Lembaga Keuangan Syariah.” *Jurnal Ekonomi Islam* 1, No. 1 (2024): 115.
- Nurima Nadel, Mairul. “Kedudukan Aset Digital Dalam Kewarisan Perspektif Hukum Perdata.” *JICL: Jurnal Ilmu Syariah Dan Hukum* 8, No. 3 (2025): 815.
<https://doi.org/10.21111/jicl.v8i3.15003>.
- Nurjaman Muhammad, Dena Ayu, Dkk. “Jual Beli Online Dan Penentuan Hukum Yang Terjadi Di Dalamnya.” *Al-Qanun: Jurnal Pemikiran Dan Pembaharuan Hukum Islam* 24, No. 2 (20212).
- Paryadi. “Maqashid Syariah Definisi Dan Pendapat Para Ulama.” *Cross-Border* 4, No. 2 (2021): 202.
- Rahayu Sri, Sahrudin, Ritonga Sandriana. “Analisis Jual Beli Dalam Perspektif Islam.” *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4, No. 2 (2024): 1176.
<https://doi.org/10.47467/Elmujtama.V4i2.4841>.
- Ramatasita Syakilah, Isradjuningtias Agri. “Analisis Perlindungan Hukum Hak Cipta Dalam Industri Game : Studi Kasus Mobile Legends Dan League Of Legends.” *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi* 2, No. 5 (2025): 31.

<https://Journal.Hasbaedukasi.Co.Id/Index.Php/Jurmie>.

Rasna, Haris Darius, Lim Carlene. “Perancangan Desain Aset Game Untuk Promosi Karakter Vtuber Alenka Inventra” 1, No. 1 (2023): 225.

Reynaldi, Surya. “Kedudukan Akal Dalam Islam : Perdebatan Antara.” *Ushuluna: Jurnal Ilmu Ushuluddin*. Vol. 5, No. 1 (2019): 5.

Ritonga Miftahul, Mawardi. “Landasan Filosofis Pemikiran Ekonomi Syariah : Prinsip Masalah Sebagai Pilar Utama.” *Jurnal Masharif Al-Syariah: Jurnal Ekonomi Dan Perbankan Syariah* 10, No. 204 (2025): 193.

Rizky, Fadilla. “Praktik Jual Beli Dengan Menggunakan Perbuatan (Ba’i Al-Mu’athah) Pada Supermarket Menurut Perspektif ‘Urf.” *Justisia Ekonomika Jurnal Magister Hukum Ekonomi Syariah* 5, No. 1 (2021): 57.

Robbani Burhanudin, Fageh Achmad. “Jual Beli Dalam Perspektif Al-Qur ’ An Dan Hadist.” *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam* 9, No. 02 (2023): 2049.

Rofiqoh, Ferawati. “Pelaksanaan Bai’ Al-Murabahah Pada Bank Syariah Mandiri Cabang Jambi.” *Nur El-Islam* 1, No. 1 (2014): 77.

Ropei Ahmad, Adaiyah Endah. “Formulasi Hukum Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual Dalam Kerangka Maqoshid As-Syari’ah.” *Jurnal Hukum Ekonomi Syariah* 04, No. 2 (2020): 117.

- Sari Diana, Fitri Anggun, Fasa Muhammad. “Implementasi Prinsip Maqashid Operasional Perbankan Syariah Syariah Dalam Inflasi : Jurnal Ekonomi , Manajemen Dan Perbankan.” *Inflasi : Jurnal Ekonomi , Manajemen Dan Perbankan* 2, No. 1 (2025): 53.
- Satria Deddy, Muntasir, Suriadi Aan. “Perancangan Aset Konten Digital Untuk Kegiatan Promosi Agrowisata.” *SABAJAYA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Vol 1*, No. 4 (2023): 225–27. <https://journal.stiba.ac.id/index.php/bustanul/article/view/961/437>.
- Shidiq, Ghofar. “Teori Maqashid Al-Syari’Ah Dalam Hukum Islam.” *Majalah Ilmiah Sultan Agung* 44, No. 118 (2009): 119.
- Siahaan Revi, Sianturi Riyanthi. “Analisis Perbandingan Payment Gateway Untuk Sistem Comparative Analysis Of Payment Gateway For Application-Based.” *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)* 11, No. 2 (2024): 293–95. <https://doi.org/10.25126/jtiik.20241127680>.
- Shobirin. “Jual Beli Dalam Pandangan Islam.” *Bisnis* 3, No. 2 (2015): 241.
- Siska, Sulistiani. “Analisis Maqashid Syariah Dalam Pengembangan Hukum Industri Halal.” *Law & Justice* 3, No. 2 (2018): 95.
- Siswadi, Najihah Wilda. “Jual Beli Yang Dilarang (Fasid / Bathil) Dalam Pandangan Hukum Islam.” *Opportunity Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat* 1 (2023): 92–93.

- Sugari Dedi, Hilalludin Hilalludin. “Peran Maqashid Syariah Dalam Pengembangan Produk Perbankan Islam Yang Berkelanjutan Paradigma Yang Signifikan , Dari Sekadar Mengejar Profit Menuju Pencapaian Dan Memperkuat Peran Perbankan Islam Dalam Pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (Sustain.” *Al-Hilali : Jurnal Perbankan Dan Ekonomi* 1, No. 1 (2025): 8.
- Suhaimi, Muhamad Rezi, And Maman Rahman Hakim. “Maqāṣid Al-Sharī’ah: Teori Dan Implementasi.” *Sahaja: Journal Shariah And Humanities* 2, No. 1 (2023): 155.
- Syakra Nabila, Yasintha Fitriana, Rawdia Tuzahara, Dkk. “Konsep Jual Beli Dalam Perspektif Fiqih Muamalah Dan Implikasinya Terhadap Ekonomi Syariah.” *Hikmah : Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam* 1, No. 4 (2024): 115.
- Syaifullah. “Etika Jual Beli Dalam Islam.” *Hunafa : Jurnal Studia Islamika* 11, No. 2 (2014): 377.
- Tri, Setiady. “Pembiayaan Murabahah Dalam Perspektif Fiqh Islam , Hukum Positif Dan Hukum.” *Fiat Justisia Jurnal Ilmu Hukum* Volume 8, No. 3 (2014): 552.
- Zurohman Ahmad, Eka Rahayu. “Jual Beli Online Dalam Perspektif Islam.” *Iqtishodiyah* 5, No. 1 (2019): 21–27.
- Wulandari Sekar, Fuad Fokky, Suartini. “Valuasi Aset Hak Kekayaan Intelektual Dalam Jaminan Fidusia.” *Binamulia Hukum* 13 (2024): 554. <https://doi.org/10.37893/Jbh.V13i2.972>.

Wijaya Gladwin, Urbanisasi. “Rekontruksi Konsep Kekayaan Dalam Hukum Keperdataan: Kajian Terhadap Status Hukum Aset Kripto Di Indonesia Gladwin.” *Jurnal Multilingua* 5, No. 1 (2025): 520.

Kitab/ Kitab Suci

RI, Kementerian Agama. “Al-Qur’an Indonesia,”. <https://Quran-Id.Com>.

Al-Hadrami, Syaikh Salim Bin Samir. “Safinatun Najah,”.

Peraturan

Dewan Syariah Nasional-Majelis Ulama Indonesia.” *Fatwa Nomor : 146/DSN-MUI/XII/2021 Tentang Oline Shop Berdasarkan Prinsip Syariah.*

Dewan Syariah Nasional-Majelis Ulama Indonesia (DSN-MUI).” *Fatwa Nomor 101 DSN-MUI/XI/2017.*

Dewan Syariah Nasional-Majelis Ulama Indonesia (DSN-MUI).” *Fatwa Nomor : 144/DSN-MUI/XII/2021 Tentang Marketplace Berdasarkan Prinsip Syariah.*

Dewan Syariah Nasional-Majelis Ulama Indonesia (DSN-MUI).
“Fatwa DSN-MUI Nomor 28 Tahun 2002 Tentang Jual Beli Mata Uang (Ash Sharf).” *Majelis Ulama Indonesia*, 2002, 4.

Indonesia, Peraturan Mahkamah Agung Republik.

Skripsi

Abdul, Mudzakhy. “Tinjauan Hukum Islam Tentang Jual Beli Akun Game__Online Mobile Legends_ Bang Bang.” *Skripsi*, 2022, 1.

Amalan, Ilham. “Analisis Hukum Islam Tentang Jual Beli Skin Pada Game Online.” *Skripsi*, 2021, 1–60.

Dewantara, Dwika. “Tinjauan Hukum Transaksi Jual Beli Diamond Pada Situs Itemku Dalam Game Mobile Legend S Menurut Prespektif Masalahah.” *Skripsi*, 2022, 10.

Muhammad, Mundir. “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Pembelian Top-Up Diamond Pada Game Online Moblie Legends Pada Anak Di Kelurahan Rejowinangun Kota Gede Yogyakarta.” *Skripsi*, 2022, 1–95.

Pulungan, Mezalia. “Analisis Pendapat Imam Sy Fi’[–] Dan Imam M̄Liki Tentang Bai’ Al-Talji’ah.” *Skripsi*, 2019, 44.

Wawan, Munandar. “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual-Beli Pupuk Pertanian Dengan Sistem Pembayaran Tangguh (Studi Pada Masyarakat Desa Siandong Kecamatan Larangan Kabupaten Brebes).” *Skripsi*, 2016, 13.

Valensia, Adam. “Tinjauan Hukum Islam Tentang Top Up Diamond Game Mobile Legend Melalui Sosial Media.” *Skripsi*, 2020, 1–65.

Muhammad, Siregar. “Penggunaan Unsur Kekerasan Komunikasi Verbal Dalam Permainan Mlbb Pada Squad Lost Hope Terhadap Ukhuwah Islamiyah.” *Skripsi*, 2025, 26–30.

Web Page

Argagming. “Toko Top-Up Diamond Game.” Diakses Pada 11 April 2026. <https://Www.Argamingshop.Com/Id-Id/Mobile-Legends>

Hitekno. “Sejarah Dan Pembuat Mobile Legends,”. <https://Www.Hitekno.Com/Games/2023/04/29/144444/Sejarah-Dan-Pembuat-Mobile-Legends-Lengkap-Perkembangannya>

Indonesia, CNN. “Cara Main Mobile Legend Untuk Pemula Agar Cepat Naik Level.” Diakses Pada 11 April 2026, N.D. <https://Www.Cnnindonesia.Com/Teknologi/20240117111631-190-1050626/Cara-Main-Mobile-Legend-Untuk-Pemula-Agar-Cepat-Naik-Level>

Kompasina. “Sejarah Mobile Legend: Perjalanan Sukses MOBA Mobile Sejarah Mobile Legend: Perjalanan Sukses MOBA Mobile,” 2024. <https://Www.Kompasiana.Com/Roby56522/65cac216de948f0c42100b42/Sejarah-Mobile-Legend-Perjalanan-Sukses-Moba-Mobile>

Kumparan. “Apa Itu Mobile Legends? Ini Cara Memainkannya”. <https://Kumparan.Com/Info-Sport/Apa-Itu-Mobile-Legends-Ini-Cara-Memainkannya-1w6ho5wk6gh/Full>

Wikipedia. “Sejarah Moonton,”. <https://Id.Wikipedia.Org/Wiki/Moonton>

Moonton. “Mobile Legend Bang-Bang,” 2016. <https://En.Moonton.Com/Games/Index.Html>

Moonton. "Aplikasi Mobile Legends Bang-Bang".
<https://En.Moonton.Com/About/Index.Html>

Fandom. "Mobile Legend Bang-Bang Wiki." Di Akses Pada 11 April 2026, N.D. <https://Mobile-Legends.Fandom.Com/Wiki/Classic>.

Wawancara

Admin, Argagamingshop. "Wawancara Oleh Penulis" 20 April 2026.

Fatah, Rivaldi. "Wawancara Oleh Penulis" 1 Mei 2026.

Hidayat, Saputra Maghfur. "Wawancara Oleh Penulis" 20 April 2026.

Ulum, Miftahul. "Wawancara Oleh Penulis". 1 Mei 2026.

Tasya. "Wawancara Oleh Penulis," 1 Mei 2026.

Nafi, Muhammad Yunan. "Wawancara Oleh Penulis" 20 April 2026.

Mustofa, Imam. "Wawancara Oleh Penulis" 1 Mei 2026.

Kurniawan, Hafidz Ilham. "Wawancara Oleh Penulis" 23 April 2026.

Kanalung, Elizabeth. "Wawancara Oleh Penulis" 1 Mei 2026.

Hidayatullah, Bangkit Rizka. "Wawancara Oleh Peneliti" 1 Mei 2026.

Ikhwan, Nurul. "Wawancara Oleh Penulis" 30 April 2026.