

# Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal

Volume 6 No 5 (2024) 1980 -1986 P-ISSN 2656-274x E-ISSN 2656-4691

DOI: 10.47476/reslaj.v6i5.2671

## Hukum Top Up Pembelian Diamond Game Online Anak Dibawah Umur Prespektif Fatwa MUI No:110/DSN-MUI/IX/2017: Studi Kasus Jalan Batang Serangan Kecamatan Padang Tualang Kabupaten Langkat

Devi Amalia Putri Hasibuan<sup>1</sup>, Tetty Marlina Tarigan<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

deviamelia014@gmail.com<sup>1</sup>,tettymarlina@uinsu.ac.id<sup>2</sup>

### ABSTRACT

*Legal Top Up by Minors for Purchasing Online Game Diamonds Perspective of DSN MUI Fatwa No. 110 of 2017 (Case Study of Jalan Batang attack Padang Tualang District, Langkat Regency) Devi Amalia Putri Hasibuan, North Sumatra State Islamic University, Medan, Indonesia The aim of this research is to find out the view of Islamic law based on the mui fatwa no: 110/dsn-mui/ix/2017 regarding top up online games for minors. This research uses a qualitative method, because this qualitative method places more emphasis on aspects of in-depth understanding of a problem and tends to use analysis, this method is research that is in accordance with field data. Based on these results and discussion, buying and selling diamond top ups is a valid sale and purchase according to Islamic law because it complies with the legal conditions for buying and selling as explained in Islam. Based on this, it can be concluded that mobile legends diamond top ups are included in the Ba'I as Salam category. . In a sale and purchase agreement, payment is made first and delivery of the goods is made afterwards. In language, buying and selling means al-bai, al-tijarah and al-mubadalah.*

**Keyword:** Top Up Diamond, Online Games, Fatwa Mui No:110/DSN-MUI/IX/2017

### ABSTRAK

Hukum Top Up Oleh Anak Di Bawah Umur Untuk Pembelian Diamond Game Online Prespektif Fatwa DSN MUI No 110 Tahun 2017 ( Studi Kasus Jalan Batang serangan Kec. Padang Tualang Kab.Langkat ) Devi Amalia Putri Hasibuan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia,Tujuan Penelitian ini Untuk mengetahui pandangan hukum islam berdasarkan fatwa mui no:110/dsn-mui/ix/2017 tentang top up game online anak di bawah umur. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, karena metode kualitatif ini lebih menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah dan cenderung menggunakan analisis, metode ini merupakan penelitian yang sesuai dengan data lapangan. Berdasarkan hasil dan pembahasan ialah Jual beli top up diamond merupakan jual beli yang sah menurut hukum Islam karena telah sesuai dengan syarat sah jual beli yang dijelaskan dalam Islam, Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa top up diamond mobile legends termasuk kategori Ba'I as Salam. Dalam jual beli akad salam pembayaran dilakukan terlebih dahulu yang kemudian penyerahan barang dilakukan setelahnya. Secara Bahasa jual beli berarti al-bai, al-tijarah dan al-mubadalah.

**Kata Kunci:** Top Up Diamond, Game online, Fatwa Mui No:110/DSN-MUI/IX/2017

### PENDAHULUAN

Dalam era digital ini, bermain game online telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan anak-anak di bawah umur. Namun, dibalik keseruan dan kecanggihan teknologi yang ditawarkan oleh game online, terdapat berbagai dampak yang perlu diperhatikan dengan serius. Anak-anak di bawah umur sering kali tidak menyadari potensi risiko dan konsekuensi negatif dari keterlibatan mereka dalam dunia *game online*. Oleh karena itu, perlunya pengawasan dan pendidikan yang tepat menjadi sangat penting. Pertama-tama, bermain game online dapat menyebabkan anak-anak menjadi kecanduan. Fitur-fitur yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan pengguna seringkali membuat anak-anak sulit untuk melepaskan diri dari layar permainan. Kecanduan ini dapat mengganggu pola tidur, keseimbangan waktu antara bermain dan aktivitas lainnya, bahkan berdampak negatif pada kesehatan fisik dan mental mereka.

Tak hanya itu, bermain game online juga dapat menjadi pemborosan uang. Anak-anak di bawah umur sering kali tidak menyadari bahwa uang sungguhan digunakan untuk membeli item virtual dalam permainan. Mereka mungkin tergoda untuk menghabiskan uang tanpa memikirkan konsekuensinya, sehingga meningkatkan risiko terjerumus dalam perilaku konsumtif yang tidak sehat. Tidak hanya dari aspek kesehatan dan keuangan, bermain game online juga dapat memengaruhi performa akademis anak-anak. Terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game online dapat mengakibatkan pengabaian terhadap kewajiban sekolah, tugas-tugas rumah, bahkan interaksi sosial di dunia nyata. Hal ini dapat menghambat perkembangan intelektual dan sosial anak-anak di bawah umur.

Tak kalah pentingnya, bermain game online juga membawa risiko ketidakamanan online. Anak-anak yang terlalu terlibat dalam game online rentan terhadap penipuan, penyalahgunaan data pribadi, bahkan interaksi dengan orang asing yang berbahaya. Karena itu, perlunya pengawasan ketat dari orang tua atau wali sangatlah penting untuk melindungi anak-anak dari potensi bahaya tersebut. Sebagai solusi, pendidikan tentang penggunaan internet yang aman dan bertanggung jawab perlu diberikan kepada anak-anak sejak dini. Orang tua juga perlu terlibat aktif dalam mengawasi aktivitas bermain game anak-anak mereka serta memberikan batasan waktu yang sehat. Komunikasi terbuka antara orang tua dan anak juga sangat penting, agar anak-anak merasa nyaman untuk berdiskusi tentang pengalaman mereka dalam bermain game online dan potensi risiko yang mungkin mereka hadapi.

*Top up game* menjadi sebuah tren yang merajalela, terutama di kalangan anak-anak di bawah umur. Meskipun tampak sebagai sekadar aktivitas menyenangkan di dunia digital, *top up game* sebenarnya memiliki potensi risiko yang perlu diperhatikan dengan serius. Terutama pada anak-anak di bawah umur, dampak dari kegiatan ini dapat sangat signifikan, baik dari segi keuangan, kesehatan mental, maupun interaksi sosial. Oleh karena itu, pengawasan dan pendidikan yang bijaksana sangatlah penting (Syamsuddin, 2021).

# Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal

Volume 6 No 5 (2024) 1980 -1986 P-ISSN 2656-274x E-ISSN 2656-4691

DOI: 10.47476/reslaj.v6i5.2671

Dampak negatif dari *top up game* juga dapat terlihat dalam aspek kesehatan mental anak-anak. Terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* dapat menyebabkan stres, kecemasan, dan depresi. Anak-anak mungkin menjadi terisolasi dari lingkungan sosialnya, kehilangan minat pada aktivitas di dunia nyata, dan bahkan mengalami gangguan tidur akibat terlalu sering begadang untuk bermain game (detik.com, 2021).

Sugiantoro menyebutkan bahwa game online sudah tidak asing bagi masyarakat kala ini. Mulai dari anak-anak hingga orang tua pun memainkan sebuah game atau permainan. Game dapat dimainkan di Handphone maupun di komputer. *Game online* bisa dimainkan dengan orang lain sehingga dapat memicu rasa kompetitif diantara para pemain. Maka untuk menjadi lebih hebat dari pemain lainnya dibutuhkan item dalam game yang lebih bagus dari pemain lainnya (Sugiantoro, 2023).

Item game dibutuhkan para pemain untuk memperkuat karakter *game* mereka. Hal ini memicu para developer untuk membuat item game yang dapat mereka jual menggunakan mata uang game tersebut. Menurut Paragian, developer game mebuat model tersebut untuk mendapatkan pemasukkan dari para pemainnya. Item-item yang dijual tentu akan sangat berguna serta dapat meningkatkan pengalaman bermain para pemain dengan skin atau kosmetik yang menarik dan mempercepat kemajuan dalam bermain. Sehingga membuat para pemain untuk terus melakukan pembelian item game tersebut (Paragian, 2023).

Untuk dapat membeli item-item tersebut, pemain harus memiliki mata uang dalam game yang telah disediakan oleh developer game tersebut. Mata uang tersebut dijual oleh developer melalui sistem BRI-LINK. Sistem ini diharuskan para pemain untuk bertransaksi dengan menukar uang dengan mata uang game. Salah satunya top up melalui *online shop* berbasis website.

Jual beli diharamkan hukumnya serta dibenarkan oleh agama apabila telah memenuhi syarat-syarat serta rukun-rukunnya. Praktiknya tentu seorang muslim harus memperhatikan dan mempertimbangkan apakah transaksi yang baru muncul ini sesuai dengan dasar dan prinsip muamalah yang disyariatkan oleh ajaran Islam. Persoalan muamalah yang *fleksibel* dan *elastis* yang dapat mengakomodir berbagai perkembangan transaksi modern, selama tidak bertentangan dengan Al-Qur'an dan Sunnah. Dalam bertransaksi sudah ada aturan yang tercantum dalam Al-Qur'an, Hadis dan ijma' para para ulama. Akan tetapi dengan adanya perkembangan kemajuan zaman yang ditandai dengan majunya ilmu pengetahuan dan teknologi, membawa manusia pada perubahan secara signifikan." (Syafei, Rahmat;, 2001). Hal ini sebagaimana dalam firman Allah SWT. dalam Q.S. An-Nisa ayat 29 :

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

# **Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal**

**Volume 6 No 5 (2024) 1980 -1986 P-ISSN 2656-274x E-ISSN 2656-4691**

**DOI: 10.47476/reslaj.v6i5.2671**

*“Wahai orang-orang yang beriman, janganlah kamu memakan harta sesamamu dengan cara yang batil (tidak benar), kecuali berupa perniagaan atas dasar suka sama suka di antara kamu. Janganlah kamu membunuh dirimu. Sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu.”(QS An-Nisa’:29)*

Adapun penelitian terdahulu yang membahas mengenai *Top Up Diamonds Mobile Legends* melalui ritel store alfamidi dan tokopedia dilakukan oleh Ghufron menyatakan adanya ketidaksesuaian rukun jual beli menurut Islam, yakni mayoritas pembeli masih belum baligh (M., Ghufron, F., 2019). Objek yang diperjual belikan tidak sah karena pembatasan waktu. Penelitian lainnya dilakukan oleh Aditya mengenai *Real Money Trading* dalam *Game Mobile Legends* menyatakan praktek jual beli real money trading dalam game mobile legends telah memenuhi rukun namun ada syarat yang belum terpenuhi karena ada unsur gharar akibat ketidakjelasan kepemilikan objek jual beli dan masa waktu hingga game Mobile Legends tutup (A., Aditya, M., 2019).

Melihat permasalahan tersebut maka penulis tertarik untuk meneliti permasalahan tersebut yang akan di tuangkan kedalam bentuk jurnal dengan judul "Hukum Jual Beli Pembelian Diamond Game Online Anak Dibawah Umur Prespektif Fatwa Mui No:110/DSN-MUI/IX/2017 ( Studi Kasus Jalan Batang Serangan Kecamatan Padang Tualang Kabupaten Langkat )"

## **METODE PENELITIAN**

Adapun metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif, karena metode ini lebih menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah dan cenderung menggunakan analisis, metode ini merupakan penelitian yang sesuai dengan data lapangan. Selain itu landasan teori juga bermanfaat untuk memberikan gambaran umum tentang latar penelitian dan sebagai bahan pembahasan hasil penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Pengertian Jual Beli Top Up Diamond pada Game Online**

*Top up* yaitu penambahan nominal pinjaman kepada nasabah yang terdaftar sebagai debitur. Top up dapat diartikan sebagai kegiatan membeli atau mengisi saldo sebuah layanan pembayaran, mulai dari e-money, e-wallet, dan lain sebagainya. Dengan memiliki saldo dalam aplikasi layanan pembayaran, masyarakat dapat bertransaksi dengan lebih mudah. Tidak perlu uang fisik dalam pembayarannya, hanya dengan smartphone serta memindai kode transaksi dan pembayaran telah selesai dilakukan. Layanan pembayaran saat ini banyak dipakai oleh

masyarakat guna memudahkan dalam pembayaran di berbagai hal. Bahkan masyarakat tidak perlu mengantri untuk membayar tagihan listrik hingga pajak. Cukup dengan mengoperasikan aplikasi layanan pembayaran yang telah disebutkan (Abror ihsan, Achyar Malika;, 2023).

Top up game adalah kegiatan pemain *game* yang melakukan pembelian atau mengisi ulang mata uang in-game untuk kebutuhan transaksi *in-game*. Mata uang game ini dapat digunakan untuk membeli item-item yang dijual oleh developer didalam toko game tersebut. Item- item tersebut dapat berupa skin, peralatan, dan item lainnya yang tentu saja menambah kekuatan pemain didalam game tersebut. Top up dapat dilakukan melalui layanan m-banking, toko offline yang menyediakan jasa top up, hingga melalui platform *online shop* (Abror ihsan, Achyar Malika;, 2023).

Dalam ajaran Islam telah mengatur tentang bagaiman melaksanakan jual beli dengan baik dan benar, namun pada praktek jual beli diamond dalam game online di katakan masih minim. Pada dasarnya jual beli *online* merupakan jual beli yang sah menurut Islam asalkan memenuhi syarat sah jual beli seperti:

- a. Pihak yang melakukan transaksi harus berakal dan mumayyiz.
- b. Pihak yang melakukan harus lebih dari satu pihak.
- c. Barang yang diperjual belikan harus benar-benar ada dan nyata.
- d. Objek transaksi berupa barang yang bernilai, halal, dan dapat dimiliki, dapat disimpan dan dimanfaatkan sebagaimana mestinya serta tidak menimbulkan kerusakan.
- e. Objek harus dapat diserahkan pada saat melakukan transaksi.
- f. Ijab Qabul harus dilakukan oleh orang yang cakap hukum dan kedua belah pihak harus berakal.

Diamond sendiri merupakan objek yang hanya bisa dilihat dan digunakan kemanfaatannya, dengan kata lain disebut virtual aksecoris. Berdasarkan teori jual beli dalam Islam, jual beli objek yang tak nyata masih diragukan akan keabsahannya, karena ditakutkan adanya unsur penipuan dan juga disisi lain dijelaskan dalam syarat sah jual beli yaitu antara penjual dan pembeli harus saling bertemu dan saling megetahui satu sama lain (Husna, Alfi;, 2019).

Islam juga telah mengatur secara jelas akan barang yang diharamkan untuk diperjual belikan, seperti jual beli khamar, babi, dan narkoba. Adapun alasan kenapa jual beli khamar, babi, dan narkoba dilarang dalam ajaran Islam yaitu tidak adanya kemanfaatan yang baik dan dapat merusak akal dan kesehatan, jika dibandingkan dengan jual beli diamond, sebelumnya peneliti telah mejelaskan apa itu diamond dan bagaiman fungsi diamond dalam *game online*.

Dalam penggunaanya, diamond berarti uang dalam game yang bisa digunakan untuk membeli item-item yang ada dalam *game online*, akan tetapi cara memperoleh diamond sendiri

dengan cara membeli dengan uang asli di beberapa toko yang memperjual belikan diamond dan transaksinya dapat dilakukan dengan cara online ataupun offline.

Berdasarkan hasil observasi, peneliti mengamati secara langsung banyaknya anak-anak di bawah umur atau pelajar dan bahkan orang dewasa di desa Batang Serangan Kec.Padang Tualang yang kecanduan main *game online*, hal inilah yang menjadi alasan dasar peneliti ingin melakukan penelitian terhadap masalah ini terkait sah atau tidaknya jual beli diamond, maka dari itu berdasarkan teori jual beli dalam Islam mengatakan bahwa:

*Top up diamond* merupakan jual beli yang sah menurut hukum Islam karena telah sesuai dengan syarat sah jual beli yang dijelaskan dalam Islam, jika ditinjau dari transaksi jual beli top up diamond yang telah peneliti teliti yaitu:

1. Adanya penjual dan pembeli atau pihak yang melakukan transaksi lebih dari satu.
2. Objek yang diperjual belikan jelas adanya dan bisa diserahkan secara online.
3. Barang yang diperjual belikan adalah barang yang halal, bernilai dan dapat digunakan kemanfaatannya.
4. Tidak ada unsur ribanya.

Berdasarkan hasil wawancara bersama anak-anak yang melakukan top up diamond *game online* ialah " biasanya seminggu saya melakukan top up *game online* nya 2 kali atau lebih kalau ada yang lebih bagus saya pasti top up untuk menambah dan agar lebih canggih ketika bermain. Kalau untuk jumlah top up nya nggak tentu kak sesuai sama harga yang ada di aplikasi bisa Rp. 35.000 bisa jadi lebih karna harga Diamond game itu tidak sama harganya kak, saya top up sendiri dan terkadang juga sama kawan saya karna kawan saya juga mau melakukan top up *game online* juga kak.

## **B. Pandangan Fatwa Mui No:110/DSN-MUI/IX/2017 Tentang Top Up Game Online Anak Di Bawah Umur**

Fatwa MUI No. 110/DSN-MUI/IX/2017 tidak secara khusus membahas top up game online bagi anak di bawah umur, namun fatwa tersebut menyatakan bahwa anak di bawah umur tidak boleh melakukan transaksi pembelian dalam permainan *online* tanpa izin dari orang tua atau wali yang sah. Fatwa tersebut juga menekankan pentingnya perlindungan terhadap anak dari potensi dampak negatif praktik *top up game online*, serta pentingnya peran orang tua atau wali dalam mengawasi dan mengarahkan aktivitas anak dalam bermain game online (MUI, 2017).

Isi Ketentuan Fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017 adalah sebagai berikut:

- a. Jual Beli boleh dalam bentuk barang dan atau berbentuk hak, serta milik penjual secara penuh,

- b. Jual Beli harus berupa barang atau hak yang boleh dimanfaatkan menurut syariah (mutaqawwam) serta boleh diperjual belikan menurut syariah dan peraturan perundang-undangan yang berlaku,
- c. Jual Beli harus wujud, pasti/tertentu dan dapat diserahterimakan (maqdur al-taslim) pada saat akad jual beli dilakukan, atau pada waktu yang disepakati jika akad yang dilakukan menggunakan akad jual beli salani atau akad jual beli istishna.

Secara umum, pandangan MUI tentang anak di bawah umur yang top up game online dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. MUI mengakui pentingnya perlindungan anak-anak dari potensi dampak negatif dari praktik top up game online, seperti kecanduan, pemborosan uang, dan pengabaian terhadap kewajiban agama dan dunia.
2. MUI menekankan peran orang tua atau wali dalam mengawasi dan mengarahkan aktivitas anak dalam bermain game online, termasuk dalam pengelolaan pengeluaran untuk top up game.
3. Anak di bawah umur diperbolehkan untuk melakukan transaksi pembelian dalam permainan *online* dengan izin dari orang tua atau wali yang sah.

Pandangan MUI ini menggaris bawahi pentingnya peran orang tua dalam mendampingi anak-anak dalam menggunakan teknologi secara bijaksana dan bertanggung jawab, serta perlunya kesadaran masyarakat akan risiko dan dampak negatif dari kegiatan *top up game online* bagi anak di bawah umur.

Dari perspektif hukum Islam, Jual beli dikatakan halal apabila memenuhi rukun dan syarat jual beli. Hal ini juga berlaku dalam jual beli yang bersifat elektronik. Mekanisme Top Up *Diamond Mobile Legends* melalui BRI-LINK yang telah dijelaskan sebelumnya dilakukan dengan cara menentukan jumlah diamonds yang diinginkan kemudian dilakukan pembayaran. Diamond yang dibeli akan dikirimkan kemudian sesuai tenggat waktu yang berlaku. Proses pengiriman bisa berlangsung satu menit, Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa *top up diamond mobile legends* termasuk kategori Ba'I as Salam. Dalam jual beli akad salam pembayaran dilakukan terlebih dahulu yang kemudian penyerahan barang dilakukan setelahnya. Secara Bahasa jual beli berarti al-bai, al-tijarah dan al-mubadalah. Dalam Q.S Faathir ayat 29 Allah Swt berfirman:

إِنَّ الَّذِينَ يَتْلُونَ كِتَابَ اللَّهِ وَأَقَامُوا الصَّلَاةَ وَأَنفَقُوا مِمَّا رَزَقْنَاهُمْ سِرًّا وَعَلَانِيَةً يَرْجُونَ تِجَارَةً لَّن تَبُورًا

*“Sesungguhnya orang-orang yang selalu membaca Kitab Allah (Al-Qur’an), menegakkan salat, dan menginfakkan sebagian rezeki yang Kami anugerahkan kepadanya secara sembunyi-sembunyi dan terang-terangan, mereka itu mengharapkan perdagangan yang tidak akan pernah rugi.”(QS Faathir’:29)*

# Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal

Volume 6 No 5 (2024) 1980 -1986 P-ISSN 2656-274x E-ISSN 2656-4691

DOI: 10.47476/reslaj.v6i5.2671

Dalam kompilasi hukum Islam, setiap jual beli harus memenuhi rukun dan syarat yang berlaku, apabila dalam pelaksanaannya terdapat kecacatan dalam sebagian atau keseluruhan akad, maka transaksi tersebut disebut sebagai transaksi fasad dan bathil. Adapun rukun jual beli meliputi:

Rukun jual beli ada 3 (tiga), yaitu:

- a. Pelaku transaksi, yaitu penjual dan pembeli;
- b. Objek transaksi, yaitu harga dan barang;
- c. Akad (transaksi), yaitu segala tindakan yang dilakukan kedua belah pihak yang menunjukkan mereka sedang melakukan transaksi, baik tindakan itu berbentuk kata - kata maupun perbuatan.

Adapun beberapa hal yang berkaitan dengan syarat jual beli menurut mayoritas ulama meliputi:

## 1. Syarat yang Berhubungan dengan Pihak-Pihak yang Berakad

Para ulama berpendapat bahwa akad dari orang gila dan orang mabuk tidak sah, serta akad dari anak dibawah umur yang belum mendapat izin dari orangtuanya. Namun ulama hanafi'yah hanya mensyaratkan berakal dan mumayyiz. Hal ini agar pihak yang berakad cakap dalam melakukan transaksi. Namun dalam jual beli online tidak terjadi pertemuan secara langsung antara penjual dan pembeli untuk memastikan apakah pihak yang bertransaksi sudah cukup umur dan berakal. Ada kemungkinan bahwa pihak yang bertransaksi adalah anak kecil yang belum baligh dan berakal, maka perlu adanya informasi terkait kapasitas aqidain. Ahmad bin Hambal dan Ishaq bin Rahuyah membolehkan jual beli yang dilakukan oleh anak yang telah mencapai tamyiz meski tidak atas izin orang tua dengan catatan nilai dari barang yang menjadi objek transaksi bernilai rendah.

## 2. Syarat yang Berkaitan dengan Ijab Qobul

Orang yang Mengucapkan Telah Baligh dan Berakal Sehat Dalam transaksi *Topup diamond Mobile Legends* Ijab Qabul dilakukan melalui media elektronik dalam bentuk sikap membayar dan menyerahkan sejumlah diamond kepada konsumen. Dalam praktiknya tidak dapat diketahui dengan pasti apakah yang berakad adalah anak yang sudah baligh atau belum, sebab tidak ada informasi tentang hal tersebut. Namun sebagaimana yang dijelaskan sebelumnya, bahwa transaksi anak yang belum baligh dibolehkan apabila benda tersebut adalah benda remeh yang tidak menimbulkan mudharat.

## 3. Syarat yang Berkaitan dengan Objek Transaksi

Menurut hukum Islam transaksi yang mubadzir dan tidak memiliki nilai manfaat hukumnya tidaklah sah. Allah SWT. Melarang segala sesuatu yang didalamnya ada unsur

# Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal

Volume 6 No 5 (2024) 1980 -1986 P-ISSN 2656-274x E-ISSN 2656-4691

DOI: 10.47476/reslaj.v6i5.2671

mubadzir. Adapun manfaat dari *Top up Diamonds Mobile Legends* dapat dirasakan oleh para konsumen, bukan untuk seluruh masyarakat. Hal tersebut dianggap sah jika didalamnya ada kebermanfaatan yang tidak bertolak belakang dengan aturan Agama, Konstitusi, dan norma yang hidup ditengah masyarakat. Adapaun manfaat dari *Diamonds Mobile Legends* yakni dapat digunakan untuk membeli item dalam game yang dapat meningkatkan pengalaman dan kenyamanan pemain dalam memaikannya.

## KESIMPULAN

1. *Top up game* adalah kegiatan pemain game yang melakukan pembelian atau mengisi ulang mata uang in-game untuk kebutuhan transaksi in-game. Mata uang game ini dapat digunakan untuk membeli item-item yang dijual oleh developer didalam toko game tersebut. Item- item tersebut dapat berupa skin, peralatan, dan item lainnya yang tentu saja menambah kekuatan pemain didalam game tersebut. Top up dapat dilakukan melalui layanan m-banking, toko offline yang menyediakan jasa top up, hingga melalui platform online shop.
2. Pandangan MUI ini menggaris bawahi pentingnya peran orang tua dalam mendampingi anak-anak dalam menggunakan teknologi secara bijaksana dan bertanggung jawab, serta perlunya kesadaran masyarakat akan risiko dan dampak negatif dari kegiatan top up game online bagi anak di bawah umur. Dari perspektif hukum Islam, Jual beli dikatakan halal apabila memenuhi rukun dan syarat jual beli. Hal ini juga berlaku dalam jual beli yang bersifat elektronik.

## SARAN

1. Kepada *developer* (Pengembang) hendaknya memberikan batasan umur dalam penggunaan aplikasi *game online* tersebut, agar game tersebut tidak disalah gunakan dan kepada pemerintah agar kiranya lebih memperhatikan dan membatasi izin berbagai jenis game yang dapat menimbulkan dampak negatif yang lebih besar daripada manfaatnya sendiri.
2. Kepada pihak penjual untuk lebih memperhatikan kepada siapa diamond tersebut diperjual belikan. Maka sebaiknya *diamond game online* tersebut diperjual belikan kepada orang dewasa yang lebih siap secara mental untuk memainkan game tersebut. Kepada pihak pembeli ketika ingin membeli diamond game online agar mempertimbangkan

# Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal

Volume 6 No 5 (2024) 1980 -1986 P-ISSN 2656-274x E-ISSN 2656-4691

DOI: 10.47476/reslaj.v6i5.2671

terlebih dahulu dampak positif maupun negatif yang di timbulkan dari game online tersebut ketika dimainkan.

## DAFTAR PUSTAKA

### Jurnal

Aditya, A. M. "Tinjauan hukum Islam terhadap jual beli dengan sistem Real Money Trading di Game Mobile Legends" (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya). Jurnal Hukum, (2019).

Aryati Oktoria Lestari dan Hisbullah. "Perlindungan Terhadap Anak di Pesantren Al-Ikhlash Menurut Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014." Siyasatuna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Siyasah Syar'iyah 1, no. 3 (2020).

Awaluddin Sallatu. "Efektivitas Pemenuhan Hak Anak Setelah Perceraian (Studi Kasus di Kota Makassar)." El-Iqtishady 1, no. 2 (2019).

Ghufron, M. F. "Analisis transaksi voucher game online pada retail store Alfamidi dan website store Tokopedia pandangan Majelis Ulama Indonesia Kota Malang" (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim), (2019).

Maghfiroh, A. "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Bisnis Waralaba Tahu Q Krispy di Kabupaten Madiun" (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo) (2018).

Muh. Risal Risandi dan Muhammad Sabir Maidin. "Perlindungan Hukum Terhadap Anak Jalanan Akibat Perceraian Orang Tua di Kabupaten Pangkep: Studi Komparatif Hukum Positif Dan Hukum Islam." Shautuna 2, no. 1 (2021):

### Buku

Enang Hidayat, *Fiqh Jual Beli*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2015).

Haroen Nasrun, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Gaya Media Pratama, 2007).

Ma'mur Daud. *Terjemahan Hadis Shahih Muslim*. (Jakarta: Fa. Widjaya, 1986).

Mardani. *Fiqh Ekonomi Syariah : Fiqh Muamalah*. (Jakarta: Kencana Pramedia Grup, 2013).

Sohari, S. *Fiqh Muamalah*. (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011).

Wagiati Sutedjo. *Hukum Pidana Anak*. (Bandung: PT. Refika Aditama, 2010).

### Undang-Undang

# **Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal**

**Volume 6 No 5 (2024) 1980 -1986 P-ISSN 2656-274x E-ISSN 2656-4691**

**DOI: 10.47476/reslaj.v6i5.2671**

Republik Indonesia. (Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945).

## **Website**

Muh. Nasruddin, Anak-Anak di Makassar Kerap Kecanduan Game Online, Ini Upayanya, (diakses 14 November 2021) <https://makassar.terkini.id>

<https://islam.nu.or.id/bahtsul-masail/hukum-jual-beli-item-game-dan-gold-dalam-game-online-rpg-RZFYk>

<https://news.detik.com/berita/d-5567731/viral-ortu-marahi-kasir-indomaret-gegara-anak-top-up-game-online-rp-800-ribu>

<https://www.mui.or.id/m-fatwa>

Sugiantoro, M. R. (2022). Game Online dalam Kehidupan dan Dampaknya | [kumparan.com](http://kumparan.com).

Diambil 29 April 2023, dari <https://kumparan.com/muhammad-rizky-sugiantoro/game-online-dalam-kehidupan-dan-dampaknya-1ySjtRgQUQa>

Paragian, Y. (2022). Cara Developer Game Membuai Pemainnya untuk Terus Berbelanja - METACO. Diambil 7 Mei 2023, dari <https://m.metaco.gg/kamus-serba-serbi-esports/desain-toko-ingame>