



## Tinjauan Maqashid Syari'ah pada Jual Beli Diamond Game Online Mobile Legend Studi Kasus di Desa Kesilir Kec. Wuluhan Kab. Jember

Irma Mahya Sa'idah<sup>1</sup>, Reza Khoirunnisa<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Institut Agama Islam Bani Fattah

Email : [mirma6377@gmail.com](mailto:mirma6377@gmail.com) , [rezakhoirunnisa04@gmail.com](mailto:rezakhoirunnisa04@gmail.com)

Received 13-01-2026 | Revised form 19-02-2026 | Accepted 11-04-2026

### Abstract

*With the advancement of technology, online buying and selling now encompasses more than just everyday necessities; it also includes transactions involving online game vouchers. One example is the sale of diamonds in the game Mobile Legends. In Indonesia, online gaming enthusiasts are quite numerous, including Mobile Legends, which is currently the most popular game in Indonesia. This study aims to determine the Islamic legal perspective on the sale and purchase of Mobile Legends game vouchers (diamonds). The data used are primary data, collected through documentation and interviews. Secondary data sources include documents, books, notes, and written works relevant to the research theme. The results of this study indicate that the sale and purchase of Mobile Legends game vouchers (diamonds) is similar to other online transactions in general. However, the object is a virtual object, namely currency that can be used in the game. From an Islamic legal perspective, this sale and purchase is considered valid because it meets the pillars and requirements of a sale and does not involve any elements of fraud.*

*Keywords: Maqashid Syari'ah, Online Sale and Purchase*

### Abstrak

Dengan semakin berkembangnya zaman, jual beli online saat ini tidak hanya mencakup jual beli barang keperluan sehari-hari saja, tetapi ada pula transaksi yang memperjual belikan voucher game online. Salah satunya adalah berupa diamond dalam Game Mobile Legends. Di Indonesia, peminat dari game online memiliki jumlah yang cukup besar diantaranya adalah Game Mobile Legends yang saat ini menjadi game terpopuler di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Tinjauan Hukum Islam Tentang Transaksi Jual beli Voucher game (Diamond) Mobile Legends. Data yang digunakan adalah data primer, pengambilan data dengan metode dokumentasi dan wawancara. Terkait sumber data sekunder yang digunakan berupa dokumen-dokumen, buku, catatan dan karya tulis yang relevan dengan tema penelitian. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa transaksi jual beli Voucher game (Diamond) Mobile Legends sama halnya dengan jual beli Online pada umumnya. Hanya saja yang menjadi objek nya berupa benda maya atau virtual, yaitu mata uang yang dapat digunakan di dalam game mobile Legends. Dan ditinjau dari hukum islam jual beli ini dianggap sah karena telah memenuhi rukun dan syarat jual beli dan tidak mengandung unsur penipuan.

**Kata kunci:** Maqashid Syari'ah, Jual Beli Online

*This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.*



## A. PENDAHULUAN

Islam adalah sebuah system yang menyeluruh dan mencakup semua sendi kehidupan manusia. Ia memberikan bimbingan dalam sendi kehidupan. Hal ini tidak hanya disimpulkan dari hukum-hukum Islam saja, tetapi sumber-sumber Islam itu sendiri menekankan nya(Ash-Shadr,2002). Dengan didukungnya perkembangan zaman yang sangat pesat ini terutama dalam teknologi informasi dan komunikasi, siapapun dapat mengakses dan menggunakan berbagai layanan internet yang sudah tersedia sedemikian canggihnya, di era digital seperti sekarang ini, memiliki bisnis online menjadi salah satu hal yang sangat menguntungkan. Ketika teknologi informasi dijadikan sebagai media bisnis yang efektif oleh Masyarakat modern, konsep pihak yang bertransaksi juga menjangkau kepada segala yang bukan manusia, seperti mesin, kartu, kertas, atau alat transaksi yang lainnya.

Namun dengan semakin berkembangnya zaman, jual beli Online saat ini tidak hanya mencakup jual beli barang keperluan sehari-hari saja, tetapi ada pula transaksi yang memperjual belikan voucher game online salah satunya adalah berupa *Diamond game Mobile Legends*. Seperti kebanyakan game gratisan, *mobile legends* memiliki mata uang sendiri atau *ingame currency* bernama *diamond*. Diamond ini bisa digunakan dalam berbagai hal seperti membeli skin, beli hero, maupun mendapatkan barang langka lainnya. Cara untuk mendapatkan diamond ini adalah dengan membelinya langsung menggunakan uang karena ini merupakan salah satu sumber penghasilan Moonton selaku pihak developer *mobile legends* (Rasyad, 2018). Dari banyaknya pengguna game online di Indonesia, tidak sedikit yang menjadikan game online sebagai bisnis untuk meraih keuntungan, bahkan ada juga yang menjadikan game online sebagai mata pencaharian yang asalnya hanya sekedar hobi. Inilah yang dimanfaatkan oleh sebagian orang untuk membuat bisnis jual beli diamond game *mobile legends*. Jual beli online juga sangat rentan terhadap terjadinya tindak kejahatan berupa penipuan salah satunya dalam jual beli diamond game *mobile legends* ini dengan cara mengiming-imingi top up diamond dengan harga super miring, dikarenakan maraknya penipuan yang sering terjadi dan kecurangan yang sering dilakukan agar mendapatkan keuntungan pribadi. Dalam transaksi bisnis Islam, embrio kepercayaan dimulai dengan pelaksanaan transaksi (akad) yang sesuai dengan al-Qur'an dan al-Hadits. Segala pelaksanaan transaksi tersebut bertujuan untuk meniadakan angka penipuan, persengketaan, ataupun segala macam dampak negatif yang timbul dari suatu transaksi, yang ketika akad dijalani dengan fair, maka akan menghasilkan profit dan benefit yang halal dan berkah(Fauzia, 2013).

## B. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yaitu secara harfiah., sesuai dengan nama nya penelitian kualitatif adalah jenis penelitiannya yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur kuantifikasi, perhitungan statistic, atau bentuk cara-cara lainnya yang menggunakan ukuran dalam. Dimana pendekatan yang digunakan pendekatan normatif yang berlandaskan dari al-qur'an, hadist dan sumber lain yang berkaitan dengan rumusan masalah dalam penelitian ini. Adapun pengumpulan data atau cara mengumpulkan data dalam penelitian ini memakai observasi, wawancara, dan dokumentasi. Alat yang digunakan dalam penelitian ini seperti handphone, buku catatan dan alat-alat yang membantu dalam penelitian ini. Dalam pengolahan dan analisis datanya menggunakan cara atau metode induktif yang dimana dimulai dari fakta-fakta, gejala-gejala dan masalah yang ditemukan selama melakukan observasi (Raco, 2008).

## C. ISI DAN PEMBAHASAN

### 1. Gambaran umum game Mobile Legends

Mobile Legends: Bang Bang adalah permainan video seluler ber-genre *multiplayer online battle arena* (MOBA) yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton, anak perusahaan dari ByteDance. Dirilis pada tahun 2016, game ini semakin populer di seluruh dunia, terutama di wilayah Asia Tenggara, dan sejak itu telah melampaui 1 miliar kali unduhan, dengan puncak pemain bulanan sebanyak 100 juta. Mobile Legends adalah permainan yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim masing-masing berisi lima orang berjuang untuk mencapai dan menghancurkan markas musuh sambil mempertahankan markas mereka sendiri untuk mengendalikan tiga jalur, yang dikenal sebagai jalur "atas", "tengah" dan "bawah", yang menghubungkan ke setiap markas (Fauzi, 2017). Di masing-masing tim, ada lima pemain yang mengendalikan avatar sendiri-sendiri, yang dikenal sebagai "hero", dari perangkat mereka sendiri. Karakter lemah yang dikendalikan komputer disebut "minion", yang bersarang di markas tim lalu menyebar ke tiga jalur dan melawan menara serta lawan yang menghadang. Mengumpulkan EXP berguna untuk menaikkan level hero saat permainan berlangsung.

### 2. Mekanisme transaksi Jual Beli diamond game Mobile Legends

Jual beli diamond game mobile legends sudah lama terjadi semenjak game mobile legends di rilis. Banyaknya minat pembeli maka bisnis tersebut terus berkembang sampai sekarang. Berikut adalah mekanisme transaksi jual beli diamond game mobile legends: Penjual menawarkan atau mempromosikan diamond Mobile Legends serta nominal harganya kepada pembeli melalui media sosial seperti Instagram, Facebook, WhatsApp (Repaldi, 2020). Selain melalui media sosial penjual juga memasang banner diamond Mobile Legends. Penetapan harga diamond yang dijual bersifat beragam, sesuai dengan jumlah nominal diamond. Penetapan harga diamond ditetapkan oleh masing-masing penjual, dimana ada harga standar yang diberikan lalu penjual boleh mengikuti atau menaikkan dari harga standar yang sudah diberikan (Hendry, 2020). Pembeli menyetujui penawaran tersebut dan membelinya dengan harga yang disepakati. Pembeli membayar harga sesuai kesepakatan dengan cara yang sesuai dengan peraturan yang berlaku antara lain transfer antar bank, menggunakan uang elektronik, atau tunai. Untuk proses pembayaran melalui transfer yaitu sesuai dengan nilai nominal yang diberikan admin, kemudian mengirimkan bukti pembayaran/transfer, setelah itu mengisi format order yang admin berikan, setelah proses

pembayaran selesai maka pengelola akan memproses pengisian diamond (Hendry,2020). Jangka waktu proses pengisian biasanya sekitar 10 sampai 60 menit, sesuai dengan jumlah antrian. Penyerahan objek hukum diamond Mobile Legends, tahap dimana penjual akan menyerahkan objek yang dibeli dalam hal ini diamond mobile legends. Penjual akan mengirim format order yang harus diisi sesuai permintaan pembeli melalui Whatsapp. Jadi, objek yang diperjual belikan tidak dapat diserahkan secara materi ditangan, namun objeknya bisa dimanfaatkan oleh para pemain game Mobile Legends dan juga bisa diserahkan dengan cara mentransfernya. Objek berupa diamond sesuatu yang virtual dan terdapat dalam dunia maya.

### 3. Pembahasan atau analisis

Jual beli sebagai sarana tolong menolong antara sesama umat manusia mempunyai

landasan yang kuat dalam al-Qur'an dan sunnah Rasulullah SAW. Terdapat beberapa ayat al-Qur'an dan sunnah Rasulullah SAW yang berbicara tentang jual beli, antara lain:

(QS. al-Baqarah: 275).

وَأَحْالُ الْاَلْبَيْعِ وَحَرَامُ الرِّبَا.....

*“Padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba”*

إِنَّمَّا الْاَلْبَيْعُ عَن تَرَاضٍ – رواه البيهقي

*“Sesungguhnya jual beli itu didasarkan kepada suka sama suka”*. (HR. Al-Baihaqi)

Dilihat dari sahnya jual beli yang dilakukan, dalam jual beli terdapat ketentuan dan juga aturan agar transaksi sah menurut syariat Islam. Apabila syarat dan rukun dari jual beli tidak terpenuhi maka akan mengakibatkan tidak sahnya jual beli yang dilakukan. Berdasarkan uraian ebelumnya, bahwa objek penelitian penulis adalah berupa jual beli diamond Mobile Legends. Dan hasil analisa penulis adalah sebagaimana berikut :

#### a. Ditinjau dari segi rukun jual beli

Rukun jual beli, rukun jual beli yang telah ditetapkan bahwa rukun jual beli yang disepakati oleh jumbuh ulama adalah ada orang yang berakad yaitu penjual dan pembeli, ada shighat (lafal ijab dan qabul), ada barang yang dibeli, dan ada nilai tukar pengganti barang (Haerun N. , 2000). Dan dalam jual beli diamond Mobile Legends yang terjadi, sudah terlihat jelas bahwa ada pihak yang bertindak sebagai penjual dan pemain game *mobile legends* sebagai pembeli. *Sighat* (ijab-kabul) dilakukan melalui aplikasi Whatsapp dengan *payment gateway* yaitu sistem/software pendukung (otoritas dan monitor) bagi *acquirer*, serta berguna untuk service online. Selanjutnya adanya barang telah dipenuhi dengan adanya diamond Mobile Legends sebagai objek yang diperjual belikan. Selanjutnya adanya uang yang digunakan sebagai alat tukar pengganti dari diamond Mobile Legends.

b. Ditinjau dari segi akad

Akad adalah kesepakatan antara pihak pembeli dengan pihak penjual. Akad ini dapat dikatakan sebagai inti dari proses berlangsungnya jual beli, karena tanpa adanya akad tersebut, jual beli belum dikatakan sah. Disamping itu akad ini dapat dikatakan sebagai bentuk kerelaan (keridhaan) antara dua belah pihak. Kerelaan memang tidak dapat dilihat, karena ia berhubungan dengan hati (batin) manusia, namun indikasi adanya kerelaan tersebut dapat dilihat dengan adanya ijab dan qabul antara dua belah pihak (Huda M. Q., 2011).

Adapun jenis akad yang digunakan adalah akad jual salam. Jual beli salam adalah menjual suatu barang yang penyerahannya ditunda, atau menjual suatu barang yang ciri-cirinya disebutkan dengan jelas dengan pembayaran modal terlebih dahulu, sedangkan barangnya diserahkan dikemudian. Dalam jual beli diamond Mobile Legends, pembeli melakukan pemesanan terlebih dahulu kepada penjual, dalam hal ini tidak terjadi tawar-menawar harga karena pada dasarnya penjual telah mencantumkan harga dalam promosinya, iklannya, postingannya di media sosial milik penjual sehingga pembeli yang memesan secara otomatis ia telah menyepakati harga yang telah ditentukan. Setelah memesan dan melakukan pembayaran, barulah penjual memproses apa yang diinginkan oleh pembeli.

c. Ditinjau dari Syarat penjual dan pembeli :

Berakal, dalam transaksi jual beli *diamond Mobile Legends* terdapat penjual dan pembeli yang berakal yang mampu melakukan transaksi jual beli yang berbasis *online*, dan juga pembelinya mempunyai akal karena dalam memainkan *game Mobile Legends* butuh kreativitas dan ketrampilan.

Yang melakukan akad itu ialah orang yang berbeda, berbeda artinya seseorang tidak dapat bertindak sebagai pembeli dan penjual dalam waktu yang bersamaan .

d. Ditinjau dari Syarat yang berkaitan dengan ijab dan *qabul*.

Dalam akad jual beli telah mengucapkan ijab dan kabul maka kepemilikan barang berpindah tangan dari tangan penjual ke tangan pembeli dan untuk nilai uang berpindah sebaliknya. Dalam transaksi jual beli *diamond mobile legends* telah terpenuhi syarat ijab dan Kabul sebagai berikut :

Syarat ijab dan *qobul* adalah orang yang melakukannya telah *akil baligh* dan berakal (Ghazali A. R., 2012). Kabul sesuai dengan ijab. Contohnya: "Saya jual buah ini dengan harga sekian ", lalu pembeli menjawab: "Saya beli buah itu dengan harga sekian". Dalam jual beli *diamond Mobile Legends*. terdapat ijab (penjual menawarkan *diamond mobile legends*) dan qubul (pembeli menyetujui dengan mentransfer sejumlah uang yang telah disepakati) sesuai dengan instruksi yang ada. Ijab kabul yang terjadi dalam transaksi jual beli antara pihak penjual dan pembeli dilakukan tidak dengan cara lisan, akan tetapi dengan cara tulisan yaitu *chating* yang didukung oleh *sistem/software* di internet dan berada dalam satu majelis, yaitu internet meskipun tidak saling

bertatap muka.

e. Ditinjau dari Syarat-syarat barang yang diperjual belikan.

Dalam menjual barang harus memenuhi beberapa syarat agar barang tersebut sah untuk diperjualbelikan. Untuk barang yang diperjualbelikan telah memenuhi syarat yaitu :Barang yang diperjual belikan ada, dalam hal ini *diamond Mobile Legends* yang di jual itu ada baik dari nominal dan harganya. Barang dapat dimanfaatkan dan bermanfaat bagi manusia. Barang yang diperjual belikan harus mempunyai manfaat, sehingga pihak yang membelinya tidak merasa dirugikan. Pengertian manfaat ini, tentu saja bersifat relatif. Karena pada dasarnya setiap barang mempunyai manfaat, sehingga untuk mengukur kriteria kemanfaatannya ini hendaknya memakai kriteria agama. Pemanfaatan barang jangan sampai bertentangan dengan agama, peraturan perundang-undangan, kesusilaan, maupun ketertiban umum yang ada dalam kehidupan masyarakat. Dalam jual beli *diamond Mobile Legends* objek yang diperjualbelikan tidak bermanfaat bagi masyarakat luas, tetapihanya bermanfaat bagi para pemain *game Mobile Legends* saja, dimana *diamond* ini dimanfaatkan untuk membeli *skin*, hero, membuat *squad*, dan membeli beragam item di tab *sale*. Dan juga *diamond mobile legends* ini sifatnya sebagai kebutuhan tersier bukan barang atau jasa yang

diprioritaskan untuk dimiliki. Barang merupakan hak milik sendiri atau milik orang lain dengan kuasa atasnya. Bahwa barang yang menjadi objek perjanjian jual beli harus benar-benar milik penjual secara sah dan apabila barang yang diperjualbelikan bukan milik penjual maka jual belinya batal. Walau demikian pembeli yang beritikad baik tetap mendapat perlindungan hukum dan tidak boleh dirugikan oleh adanya perjanjian yang batal ini. Dalam jual beli *diamond Mobile Legends*, barang yang diperjualbelikan yaitu *diamond*, yang mana *diamond* tersebut merupakan milik dari Moonton selaku *developer* dari *Game Mobile Legends*, akan tetapi para pihak yang menjual *diamond* selain di dalam game telah bekerjasama dan memiliki izin dari pihak *developer* untuk menjual *diamond* tersebut. Barang tersebut harus sudah ada, diketahui wujud dan jumlahnya pada saat perjanjian jual beli tersebut diadakan, atau sudah ada sesuai dengan waktu penyerahan yang telah dijanjikan (dalam jual beli dengan sistem pemesanan). Dalam jual beli *diamond Mobile Legends*, barang yang diperjualbelikan tidak berwujud, namun tertera dengan jelas nominal *diamond* yang di jual dan *diamond* pun dapat diserahkan terimakan. Boleh diserahkan saat akad berlangsung atau pada waktu yang disepakati bersama ketika transaksi berlangsung. Dalam jual beli *diamond Mobile Legends*, objek diserahkan terimakan ketika proses pembayaran telah selesai dilakukan. Syarat-syarat nilai tukar (harga barang)

f. Ditinjau dari segi syarat nilai tukar (harga barang)

Harga yang disepakati kedua belah pihak harus jelas jumlahnya. Dalam jual beli *diamond Mobile Legends*, kesepakatan harga terjadi ketika pembeli memilih produk yang dipilih dan telah tertera dengan jelas jumlah nominal *diamond* beserta dengan harganya di postingan media sosial Instagram. Boleh diserahkan pada waktu akad. Dalam hal ini *diamond* yang telah dibeli akan langsung diserahkan setelah serangkaian proses pembayaran dilakukan. Jual beli yang dilakukan dengan saling mempertukarkan (*barter*), maka barang yang dijadikan nilai tukar, bukan barang yang haram (Ghazali A. R., 2012). Dalam transaksi jual beli ini yang menjadi nilai tukar produk dalam hal ini *diamond* yang diperjualbelikan yaitu bisa berupa uang elektronik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut: Transaksi jual beli *diamond* game *Mobile Legends* sama halnya dengan jual beli online pada umumnya, hanya saja yang menjadi objek jual belinya merupakan sebuah benda maya atau virtual. Pada praktiknya penjual hanya menginformasikan nominal dan harga *diamond* mobile

legends di postingan media sosial dan memasarkannya kepada pembeli. Pada prosesnya, pembeli memimilahkan nominal diamond yang diinginkan lalu melakukan proses pembayaran. Pada proses pembayarannya terdapat berbagai cara mulai dari transfer antar bank (ATM), dan uang elektronik. Setelah pembayaran selesai dilakukan maka secara otomatis diamond Mobile Legends yang dibeli akan dikirim dan masuk ke pada akun Mobile Legends si pembeli. Pada praktiknya, jual beli voucher game online (*diamond*) *Mobile Legends* ini dapat dikategorikan kedalam bai' salam, karena pada prosesnya pembeli membayar penuh di muka baru setelah itu produk akan dikirimkan kemudian. Ditinjau dari segi hukum Islam, jual beli diamond game Mobile Legends hukum asalnya adalah boleh selama tidak ada pelanggaran pada praktiknya. Jual beli diamond game Mobile Legends juga telah memenuhi rukun dan syarat jual beli dalam hukum Islam. Karena jual beli *Diamond game Mobile Legends* yang terjadi tidak mengandung unsur penipuan, dan barang yang dijual sesuai dengan spesifikasi dan informasi yang telah ada yang disediakan penjual mulai dari pilihan diamond game, nominal diamond dan harga diamond.

## **BIBLIOGRAPHY**

Ash-Shadr, S. M. (2002). *Keunggulan Ekonomi Islam*. Jakarta: Pustaka Zahra.

Djamil, F. (2013). *Hukum Ekonomi Islam*. Jakarta : Sinar Grafika.

Fauzi, M. P. (2017, juli 11). *Oketechno*. Diambil kembali dari Okezone.com:

<https://techno.okezone.com/read/2017/06/12/326/1713876/tips-dan-trik-bermain-mobilelegends-bang-bang>

Fauzia, I. Y. (2013). *Etika bisnis dalam Islam*. Jakarta: KENCANA PRENADAMEDIA GROUP.

Ghazali, A. R. (2012). *Fiqh Muamalat*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Haerun, N. (2000). *Fiqh Muamalah*. Jakarta: Gaya Media.

Hendry. (2020, Februari 28). Wawancara dengan penjual diamond Mobile Legends. (A. Rijal, Pewawancara)

Huda, M. Q. (2011). *FIQH Muamalah*. Yogyakarta: Teras.

Kholid, M. A. (2011). *Fiqh Perbankan*. Bandung: CV Pustaka Setia.

Mardani. (2013). *Fiqh Ekonomi Syariah Fiqh muamalah*. Jakarta: Kencana.

Mustofa, I. (2016). *Fiqh Muamalah Kontemporer*. Jakarta : Rajawali Press.

Raco, J. (2008). *Metode Penelitian Kualitatif, Jenis Karakteristik dan Keunggulan*. Jakarta: Grafindo.

Rasyad, F. (2018, APRIL 24). Diambil kembali dari gadgetren.com:<https://gadgetren.com/2018/04/24/cara-mendapatkan-diamond-mobile-legends-gratis/>

Repaldi. (2020, Februari 19). Wawancara dengan penjual diamond Mobile Legends. (A. Rijal, Pewawancara)

Suhendi, H. (2014). *Fiqh Muamalah*. Jakarta: Grafindo Persada.

Kholik, M. A., Zulfaidah, R., Maharani, A. D., Ismail, I., & Afifah, N. (2026). Reconstruction of Legal Norms on the Criminal Offense of Bank Account Trading for Online Gambling: An Islamic Criminal Law Perspective. *Jurisprudensi: Jurnal Ilmu Syariah, Perundang-Undangan Dan Ekonomi Islam*, 18(1), 330–347. <https://doi.org/10.32505/jurisprudensi.v18i1.13947>