



Al-Rasyad: Jurnal Hukum dan Etika Bisnis Syariah

Volume 4, No. 2, Desember 2025

E-ISSN: 2829 – 8357

DOI: 10.37216

Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktek Jual Beli *Account Game Online Garena Free Fire* di Desa Labuhan Lombok

Irwansyah¹, Ayudin Nurudin²

Institut Agama Islam Hamzanwadi Pancor Lombok Timur

Email: ayudinnurudin@yahoo.com

Abstrak: Islam bukan merupakan agama eksklusif yang menutup diri dari kemajuan teknologi, akan tetapi Islam memberikan kepada ummat Muslim agar tidak keluar dari rambu-rambu yang telah ditetapkan syara'. Batasan tersebut telah tersimpul dalam makna kemaslahatan untuk ummat manusia itu sendiri. Segala sesuatu jika itu membahayakan dan merugikan manusia baik itu kesehatan, etika ataupun keimanannya harus sesegera mungkin untuk dihindari. Pengguna teknologi terutama bagi masyarakat awam jika berdampak atau berpotensi besar merugikan waktu dan uang maka hal tersebut dilarang karena mendtangkan kemudharatan. Sebab menolak kemudharatan berarti juga meraih sebuah kemaslahatan sesuai dengan tujuan hukum Islam yaitu untuk meraih kemaslahatan dan kebermanfaatannya di dunia dan akhirat. Penelitian ini bertujuan untuk meninjau praktek jual beli *Account game online Garena Free Fire* dari tinjauan hukum Islam, dengan fokus di Desa Labuhan Lombok. Fenomena jual beli akun game online semakin marak di kalangan masyarakat, termasuk di Desa Labuhan Lombok, yang memerlukan kajian mendalam mengenai kesesuaian praktek tersebut dengan prinsip-prinsip hukum Islam. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif-analitis. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan studi literatur terkait hukum Islam dan transaksi jual beli dalam game online. Hasil penelitian ini akan menunjukkan bahwa praktek jual beli *account game online Garena Free Fire* di Desa Labuhan Lombok memiliki berbagai pandangan dari perspektif hukum Islam. Beberapa ulama menganggap praktek ini tidak melanggar prinsip-prinsip dasar transaksi dalam Islam, seperti keadilan, kerelaan, dan tidak adanya unsur gharar (ketidakjelasan) atau maysir (perjudian). Praktek jual beli ini dianggap sah jika kedua belah pihak, baik penjual maupun pembeli, memahami dan menyetujui kondisi akun yang dijual, serta tidak ada pihak yang dirugikan dalam transaksi tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi masyarakat dan para pemangku kepentingan mengenai implikasi hukum Islam dalam praktek jual beli akun game online khususnya pada *game online garena free fire*, serta menjadi bahan pertimbangan dalam pembuatan kebijakan yang relevan.

Kata Kunci : Jual Beli, Hukum Islam, Account Game online Garena Free Fire

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini sangat pesat dan telah membawa banyak perubahan dalam kehidupan masyarakat, salah satunya adalah hadirnya game online. Game online telah menjadi fenomena global yang tidak hanya digemari oleh anak-anak, tetapi juga oleh orang dewasa. Meskipun memiliki berbagai manfaat, seperti mengasah keterampilan kognitif dan memberikan hiburan, game online juga membawa berbagai dampak negatif, seperti kecanduan, pengaruh buruk terhadap kesehatan, dan potensi perilaku kekerasan.¹ Pada era inilah manusia memasuki dimna segala sesuatu dapat diperoleh dengan mudah dan inilah yang disebut dengan era globalisasi. Kemajuan teknologi yang konsisten mengalami kemudahan dengan fasilitas internet dengan itu manusia mendapatkan berbagai informasi secara global dengan cepat untuk mencari data dan berita, bertukar pesan dengan orang lain melalui media masa (media sosial) dengan melakukan perdagangan atau jual beli. Setiap segala sesuatu kegiatan manusia kini hampir tak lepas dari intervensi internet atau koneksi global yang mampu menghubungkan manusia ke segala penjuru dunia dengan mudah.²

Penggunaan teknologi modern sebagai alat bantu untuk memperlancar kegiatan usaha merupakan kebutuhan yang tidak bisa ditawar lagi. Semakin cepat perputaran barang dan jasa, semakin cepat juga perputaran uang dalam setiap transaksi. Di era digital seperti saat ini telah dimungkinkan transaksi perdagangan melalui dunia maya yaitu online maupun via internet), sehingga antara merchant (penjual) dan buyer (pembeli) tidak dibatasi oleh tempat dan waktu.³

Dalam Islam, jual beli secara online dapat dikategorikan dalam jual beli salam, jual beli salam merupakan jual beli yang bentuknya kuno dari *forward contract* dimana harga barang dibayar di muka ketika kontrak dibuat, dengan penyerahan barang diserahkan kemudian.⁴ Yakni jual beli sesuatu yang masih dalam tanggungan karena barangnya belum ada.

Secara terminologi jual beli *salam* ialah menjual suatu barang yang penyerahannya di jeda atau di tunda, menjual barang yang ciri-cirinya disebutkan dengan jelas. Dan sistem pembayaran modal terlebih dahulu, sedangkan barangnya diserahkan di kemudian hari. Jual beli salam merupakan jual beli sesuatu yang tidak dilihat zatnya, hanya ditentukan dengan sifat barang itu ada di dalam tanggungan penjual.⁵

Selain untuk bisnis jual beli atau perdagangan, teknologi juga bisa digunakan untuk sarana hiburan, misalnya untuk bermain game, baik itu *game online*⁶ maupun *game offline*.

¹ Rifah, "Jual Beli Akun Game Online Dalam Perspektif Maqashid Asy- Syariah," 2022. Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (Kominfo) (2019). Pengaruh Game Online pada Anak-Anak dan Remaja di Indonesia.

² Syaripudin and Auliaulhikmah, "Tinjauan Hukum Islam Pada Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Di Kabupaten Garut."

³ Yulia Kurnawati dan Heny Hendrawati; Jurnal Tranformasi Vol II no. 7, *Jual Beli Online Dalam Perspektif Hukum Islam*. Fakultas Hukum Universitas Magelang.

⁴ Sutan Remy Sjahdeini, *Perbankan Syariah Produk-produk Dan Aspek-aspeknya*,. hlm. 251.

⁵ Waluyo, *Fiqh Muamalah*, (Yogyakarta: Gerbang Media Aksara, 2014), hlm. 45.

⁶ Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang sering disebut dengan game online telah mengalami kemajuan yang begitu pesat. Fenomena ini bisa dilihat dari banyaknya game centre yang muncul di berbagai kota, baik kota-kota besar maupun kota-kota kecil. Pada masa lampau game onlie hanya berskala kecil (*small local network*) tetapi sekarang berkamufase menjadi internet dan terus mengalami perkembangan sampai sekarang. Lihat Gede dan Hermawan, (2009).

Permainan video game yang terkoneksi dengan internet tersebut dikenal dengan game online.

Berdasarkan laporan *We Are Social*, menyebutkan bahwa Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain video game terbanyak ketiga di dunia. Laporan tersebut mencatat sekitar ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan video game per Januari 2022.⁷ Salah satu game online yang kini sedang berkembang sangat pesat dan digemari oleh semua kalangan yaitu game online Garena Free Fire. Tidak hanya di kalangan remaja, game online Free Fire yang sering disebut game FF ini juga dimainkan oleh Pelajar, Guru, Dokter, Artis bahkan Pejabatpun ada yang bermain game tersebut. Karena sistem permainannya yang menarik untuk dimainkan.

Menurut Dr. James Batchelor, Analis Pasar Game di GamesIndustry.biz menyatakan, bahwa game Free Fire telah berhasil memosisikan dirinya di pasar mobile game yang sangat kompetitif dengan menyediakan pengalaman *battle royale* yang bisa diakses oleh perangkat dengan spesifikasi rendah. Ini memberikan keuntungan yang signifikan terutama di pasar berkembang seperti Asia Tenggara dan Amerika Latin di mana perangkat high-end tidak begitu umum.⁸

Free Fire adalah game *battle royale* yang dikembangkan oleh III Dots Studio asal Vietnam dan diterbitkan oleh Garena. Game ini dirilis untuk perangkat Android dan iOS pada 4 Desember 2017. Free Fire dengan cepat menjadi populer di kalangan pemain game mobile di seluruh dunia karena gameplay yang menarik dan persyaratan sistem yang rendah, sehingga dapat dimainkan di berbagai jenis perangkat. Namun game ini dipublikasikan oleh Garena, perusahaan asal Singapura. Perusahaan Garena merupakan developer sekaligus publisher game online ini adalah anak perusahaan dari konglomerat teknologi asal Singapura, yaitu Sea Limited. Founder Limited adalah Forrest Li sebagai Chairman sekaligus CEO dan Gang Ye sebagai direktur dan COO. Selain Garena, ada beberapa anak perusahaan Sea Limited lainnya, salah satunya Shopee.⁹

Aspek utama *Free Fire* pada Gameplay pemainnya akan dijatuhkan di sebuah pulau dengan total 50 pemain lainnya. Tujuannya adalah menjadi orang terakhir yang bertahan hidup, dengan permainan yang dimulai dengan pemain memilih titik pendaratan di pulau tersebut, mengumpulkan senjata dan peralatan, serta menghadapi pemain lain dalam pertempuran. Peta permainan terus menyusut seiring berjalannya waktu, memaksa pemain untuk bertemu dan bertempur di area yang semakin kecil.¹⁰

Karakter yang ada dalam *games online Free Fire* menawarkan berbagai karakter dengan kemampuan unik yang dapat mempengaruhi permainan. Pemain dapat meng-upgrade karakter mereka dan menggunakan berbagai skin untuk meningkatkan penampilan dan kemampuan mereka. Setiap pemain akan menggunakan metode permainan dengan selain

⁷ Databoks.katadata.co.id "Jumlah Gamer Indonesia Terbanyak Di Dunia." (2021) (10 Oktober 2024)

⁸ Lihat. [GamesIndustry.biz](https://www.gamesindustry.biz)

⁹ Harahap and Hidayat, "Tinjauan Hukum Tentang Kebebasan Berpendapat Dari Aspek Hukum Positif Dan Hukum Islam (Studi Kasus Bima Lampung)."

¹⁰ Garena Free Fire Official Website. "Overview of Free Fire." Retrieved from <https://ff.garena.com> (10 Oktober 2024)

mode Battle Royale klasik, Free Fire juga memiliki beberapa mode permainan lain seperti Clash Squad, Bomb Squad, dan mode khusus yang sering dirotasi melalui update.¹¹

Dengan desain grafik dan kustomisasi dalam game online Free Fire memiliki grafis yang lebih sederhana dibandingkan beberapa game battle royale lainnya seperti PUBG Mobile atau Call of Duty. Mobile, namun hal ini memungkinkan game tersebut berjalan lancar pada perangkat dengan spesifikasi rendah. Pemain dapat mengkustomisasi karakter mereka dengan berbagai macam pakaian, aksesoris, dan skin senjata.

Popularitas dan Komunitas *Free Fire* memiliki basis pemain yang besar dan aktif, terutama di Asia Tenggara, Amerika Latin, dan India. Turnamen e-sports *Free Fire* sering diadakan, baik di tingkat regional maupun internasional, dengan hadiah yang besar.¹² Komunitas *Free Fire* sangat aktif di media sosial dan platform streaming seperti YouTube dan Facebook Gaming, di mana pemain berbagi gameplay, tips, dan trik.¹³

Penghargaan *Free Fire* telah memenangkan berbagai penghargaan, termasuk “*Best Popular Vote Game*” di Google Play Store pada tahun 2019.¹⁴ Game ini juga masuk dalam daftar “*Most Downloaded Mobile Games*” di dunia pada beberapa kesempatan. Pembaruan dan Dukungan Pengembang Garena secara rutin merilis pembaruan untuk *Free Fire*, yang mencakup konten baru, perbaikan bug, dan peningkatan performa.¹⁵ Event dalam game dan kolaborasi dengan merek serta selebriti terkenal sering diadakan untuk menjaga minat pemain. *Free Fire* adalah game yang ideal bagi mereka yang mencari pengalaman battle royale yang cepat dan menyenangkan dengan kebutuhan perangkat yang ringan.

Games Garena *Free Fire* juga adalah salah satu *game battle royale* paling populer di dunia, dengan lebih dari 41 juta pengguna aktif harian pada tahun 2022.¹⁶ Game ini menawarkan berbagai cara bagi pemain untuk menghasilkan uang, termasuk melalui turnamen eSports, pembuatan konten, pemasaran afiliasi, dan acara dalam game.¹⁷ Turnamen *Free Fire*, misalnya, seringkali menawarkan hadiah uang tunai yang signifikan, dan banyak pemain yang telah mengembangkan karier dari memenangkan turnamen ini atau dari streaming game mereka di platform seperti YouTube dan Twitch. Selain itu, beberapa pemain juga mendapatkan pendapatan melalui sponsor dan iklan.

Jika melihat statistik lebih luas, *Free Fire* menghasilkan hampir \$500 juta pada tahun 2022, meskipun angka ini turun dari \$1,2 miliar pada tahun sebelumnya akibat larangan di India dan beberapa faktor lainnya.¹⁸ Angka-angka ini menunjukkan skala ekonomi di sekitar

¹¹ App Store. "Free Fire on the App Store." Retrieved from <https://apps.apple.com/us/app/garena-free-fire-world-series/id1300146617> (10 Oktober 2024)

¹² Esports Charts. "Free Fire Tournaments and Stats." Retrieved from <https://escharts.com/tournaments/free-fire> (11 Oktober 2024)

¹³ Dot Esports. "Complete Free Fire guide: Tips, tricks, and strategies." Retrieved from <https://dotesports.com/general/news/complete-free-fire-guide-tips-tricks-and-strategies-31491> (11 Oktober 2024)

¹⁴ Sensor Tower. "Top Mobile Games Worldwide for January 2021 by Downloads." Retrieved from <https://sensortower.com/blog/top-mobile-games-worldwide-january-2021> (11 Oktober 2024)

¹⁵ The Verge. "How Garena's Free Fire became the mobile game to beat in 2021." Retrieved from <https://www.theverge.com/2021/8/5/22610947/garena-free-fire-mobile-game-2021> (11 Oktober 2024)

¹⁶ Lihat, [Free Fire Revenue and Usage Statistics \(2024\) - Business of Apps](#) (12 Oktober 2024)

¹⁷ Lihat, [How to Earn Money by Playing Free Fire: A Comprehensive Guide - Free Fire Community](#) (12 Oktober 2024)

¹⁸ Lihat, [Garena Free Fire Revenue and Download Statistics \(2024\) \(mobilemarketingreads.com\)](#) (12 Oktober 2024)

game ini, meskipun tidak memberikan persentase spesifik dari pemain yang membisniskannya. Secara keseluruhan, Free Fire tetap menjadi sumber penghasilan bagi banyak pemain melalui berbagai peluang yang ditawarkan dalam ekosistem game ini.

Peningkatan ini dipicu oleh semangat bisnis para gamer untuk terus meningkatkan level permainannya, karena semakin tinggi levelnya maka ketika ingin menjual akun game semakin tinggi pula harga yang dijual dengan harga tinggi. Dari 500 juta orang pengguna game online ini sekitar 15% yang aktif melakukan transaksi akun game yang sebelumnya pada tahun 2019 hanya sekitar 8% saja baik level tinggi maupun rendah. Angka ini menunjukkan bahwa peningkatan transaksi akun game online Free Fire dari tahun ke tahun terus meningkat.¹⁹

Dari latar belakang di atas, ada yang menarik untuk diteliti lebih mendalam jika dikorelasikan dengan hukum Islam, jenis akad dan mekanisme seperti apa yang sesuai dengan model jual beli tersebut. Kemudian mengenai praktik jual beli atau perdagangan khususnya memperhatikan ketentuan harga maupun penentuan harga pada objek yang diperjual belikan dengan mekanisme akad yang dilakukan. Apakah jual beli ini mengandung unsur tipuan (*gharar*) atau sebaliknya. Dan apakah sudah sesuai dengan hukum Islam atau tidak. Sedangkan praktek-praktek jual beli banyak terjadi di forum-forum media online seperti Facebook, Twitter, Instagram dan lainnya.

Di Indonesia yang mayoritas masyarakatnya beragama Islam, penjualan account game yang juga dilakukan secara online tersebut menimbulkan persoalan dikalangan umat Islam. Diantaranya tidak adanya kepastian hukum Islam yang mengatur tentang jual beli account game online, dan halal tidaknya jual beli account game online Free Fire ini membuat masyarakat mengalami keraguan untuk melakukan bisnis tersebut serta keraguan terhadap keabsahannya.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Desain dan Pendekatan Penelitian

Pada dasarnya metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat kata kunci yang harus diperhatikan yaitu, cara ilmiah, data, tujuan dan kegunaan.²⁰ Cara ilmiah yang dimaksud di sini adalah kegiatan penelitian yang berdasarkan pada ciri-ciri keilmuan yang rasional, empiris dan sistematis. Setiap penelitian mempunyai tujuan dan kegunaan masing-masing. Secara umum tujuan dari penelitian ada tiga macam sifat yaitu bersifat penemuan, pembuktian dan pengembangan.²¹

Desain penelitian ini merupakan sebuah rancangan peneliti yang di konstruksi dengan sedemikian rupa sehingga dapat menuntun peneliti untuk memperoleh jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan penelitian dengan kerangka dasar yang telah dibangun oleh peneliti. Maka desain yang digunakan peneliti adalah desain jenis penelitian kualitatif-Deskriptif, ini adalah salah satu rancangan penelitian yang dipergunakan untuk mencari jawaban dalam penelitian ini.

¹⁹ Iqbal Kurniawan, Jakarta Timur, (*15 Game Android Terbaik dan Populer*) Jurnal Ponsel Edisi VII

²⁰ Prof. Sugiyono, "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Al-Fabeta Cet, 19, 2013), hlm. 02.

²¹ Sugiyono, "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, hlm. 05.

Adapun pendekatan yang digunakan peneliti adalah menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif-analitis.²² Pendekatan ini dipilih untuk memahami secara mendalam fenomena game online dalam konteks hukum Islam dan dampaknya terhadap masyarakat Dusun Karang Kapitan.

Dalam penelitian ini, fungsi peneliti adalah sebagai instrumen sekaligus sebagai subjek dalam pengumpulan data. Instrumen dan pengumpul data diartikan sebagai alat bantu yang dipilih dan digunakan peneliti. Sebuah upaya agar kegiatan penelitian ini menjadi sistematis dan di permudah dalam mengumpulkan data lapangan. Sedangkan makna peneliti sebagai instrumen yaitu; memiliki daya responsif tinggi, memiliki kemampuan dalam melihat objek peneliti secara holistik dan terakhir adalah kemampuan dalam menganalisa secara kritis objek kajian penelitian. Peneliti disini sebagai pengamat dan status peneliti harus diketahui oleh informan.

2.2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Desa Labuhan Lombok, Kabupaten Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat. Mengingat fenomena transaksi jual beli Account *Game Online Garena Free Fire* yang berkembang di wilayah ini serta karakteristik masyarakatnya yang mayoritas Muslim.

2.3. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan skunder. Data primer ialah data yang diperoleh langsung oleh penulis dari masyarakat desa melalui pengamatan, wawancara dan observasi. Dengan beberapa informen yaitu; pihak pemerintah desa, karang taruna, pemuda/remaja, tokoh agama, tokoh masyarakat dan beberapa orang tua yang terlibat aktif dalam praktek jual beli *Account Game Online Garena Free Fire*. Sedangkan data sekunder merupakan data yang diperoleh dari literatur-literatur baik itu buku, artikel jurnal, fatwa ulama, dan dokumen-dokumen resmi terkait jual beli dalam hukum Islam.

2.4. Teknik Pengumpulan Data

Adapun tehnik pengumpulan data yang digunakan sebagai data penelitian ini yaitu :

1) Observasi

Observasi adalah pengamatan yang bertujuan untuk mendapat data tentang suatu masalah sehingga diperoleh pemahaman atau pembuktian terhadap informasi dan keterangan yang diperoleh sebelumnya, yaitu tehnik pemngumpulan data dengan mengamati langsung terhadap objek penelitian. Partisipatif peneliti melakukan observasi langsung terhadap objek penelitian.²³ Dalam hal ini peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap praktek jual beli *account game online* pada *game online Garena Free Fire*. Pengamatan ini dilakukan dengan cara mengamati atau mengikuti jalannya permainan dari awal bermain game sampai proses transaksi jual beli *Account Game Online Garena Free*

²² J. R. Raco, "Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakter Dan Keunggulannya" nd.(Jakarta: Penerbit PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2010), hlm. 65.

²³ Raco, "Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakter Dan Keunggulannya" nd., hlm. 384.

Fire. Proses itu diantaranya; observasi kondisi Desa Labuhan Lombok, observasi aktifitas dan penawaran dimedia sosial para gamer, observasi kegiatan transaksi para gamer dan memvaliditasi hasil transaksasi.

2) Wawancara

Wawancara adalah perbincangan yang menjadi sarana untuk mendapatkan informasi tentang orang/benda dengan tujuan dan penjelasan dan pemahaman tentang orang/benda tersebut dalam hal tertentu. Hasil wawancara merupakan suatu laporan subjektif tentang sikap seseorang terhadap lingkungannya dan terhadap dirinya.

wawancara yang peneliti gunakan adalah wawancara terstruktur yang mengharuskan peneliti membawa kerangka pertanyaan-pertanyaan untuk disajikan, tetapi bagaimana cara pertanyaan-pertanyaan itu nantinya ketika diajukan semuanya diserahkan kepada kebijaksanaan pewawancara. Dalam kerangka pertanyaan-pertanyaan yang sudah disiapkan oleh peneliti memiliki kebebasan untuk menggali alasan-alasan dengan probing yang tidak kaku.

Interview yang lebih dikenal dengan istilah wawancara adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan menggunakan pertanyaan kepada responden.²⁴ Wawancara akan dilakukan oleh peneliti dengan pihak-pihak yang berperan aktif bermain *game online Garena Free Fire*. Pihak-pihak yang akan diwawancari oleh peneliti di antaranya; Pemain *game Garena Free Fire*, Penjual *account Game*, Pembeli *account Game*

3) Dokumentasi

Dokumentasi digunakan peneliti untuk mendukung dan menambah bukti dari sumber-sumber lain. *Pertama*, dokumentasi membantu untuk memverifikasi ejaan dan judul atau nama yang benar dari kelompok atau individu yang diwawancara. *Kedua*, dokumen dapat membantu rincian secara spesifik guna mendukung informasi dari sumber lainnya; jika bukti dokumen bertentangan dan bukan mendukung, peneliti mempunyai alasan untuk meneliti lebih jauh topik yang bersangkutan. Metode dokumentasi merupakan salah satu tehnik pengumpulan data yang tidak langsung di tujuan pada subjek penelitian, namaun melalui dokumentasi.

Metode ini digunakan untuk memperoleh data yang berupa dokumentasi dari profil desa, dokumentasi wawancara, dan dokumentasi objek penelitian seperti dokumen-dokumen yang relevan seperti fatwa-fatwa ulama, regulasi desa, dan literatur ilmiah. Namun metode ini digunakan untuk memperoleh data yang berupa dokumentasi lain tentang proses transaksi jual beli *account game online Garena Free Fire* di antara dokumen yang di akan didapatkan; Profil Desa, Dokumentasi wawancara, Screenshot level game, Draf harga akun.

²⁴ Ismail Suardi Wekke, *Metode Penelitian Sosial*, (Penerbit Gawe Buku (group Penerbit CV. Adi Karya Mandiri) Modinan Pedukuhan VIII, RT 034/RW 016 Brosot, Galur, KulonProgo, Yogyakarta 55661 2019). hlm.70.

2.5. Tehnik Analisis Data

Dalam analisis data kualitatif adalah bersifat induktif-analitis yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh di lapangan. Selanjutnya dikembangkan menjadi sebuah hipotesis. Berdasarkan hipotesis tersebut kemudian dirumuskan berdasarkan data yang diperoleh, kemudian dicarikan data secara berulang-ulang sehingga mendapatkan kesimpulan apakah hipotesis tersebut diterima atau ditolak berdasarkan data yang terkumpul. Apabila hipotesis itu diterima maka akan berkembang menjadi teori begitupun sebaliknya.

Analisis data dalam penelitian kualitatif akan dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan. Selama di lapangan dan setelah selesai di lapangan. Dalam hal ini Nasution menyatakan, "analisis seharusnya sudah mulai sejak tersusunya sebuah rumusan dan menjelaskan sebuah masalah sebelum terjun ke lapangan dan berlangsung sampai penulisan hasil penelitian. Pada penelitian kualitatif analisis data difokuskan selama proses peneliti berada di lapangan bersamaan dengan pengumpulan data."²⁵

Dalam penelitian ini, analisis data yang dilakukan mencakup empat tahapan yaitu mulai dari reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi data,²⁶:

2.6. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses seleksi, pemfokusan, penyederhanaan, abstraksi, dan transformasi data mentah yang diperoleh dari lapangan yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumentasi dikumpulkan dan dirangkum untuk mengidentifikasi tema-tema utama yang relevan. Kemudian peneliti membuat tahapan-tahapan dalam mereduksi data yaitu, Seleksi data adalah memilih data yang relevan dengan penelitian dengan menyerap semua informasi yang terkait dengan persepsi dan sikap terhadap masyarakat dalam transaksi jual beli game online di tinjau dari sisi hukum Islam.

Fokus data adalah peneliti fokus pada data yang menjawab pertanyaan penelitian utama, seperti bagaimana hukum Islam memandang jual beli atau perdagangan tentang *game online*, dampak *game online* terhadap masyarakat, dan pandangan para tokoh baik tokoh agama maupun tokoh masyarakat. Penyederhanaan dan Abstraksi adalah data yang telah dikonkretkan kemudian dikondisikan dan dianalisis secara mendalam untuk mengidentifikasi tema dan kategori utama.

2.7. Penyajian Data

Penyajian data merupakan proses pengorganisasian data dalam bentuk yang memungkinkan untuk menarik kesimpulan maupun pemaparan data informasi tersusun, dan memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan pengambilan tindakan. Data yang telah diringkas kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif menggambarkan fenomena jual beli *game online* dan pandangan hukum Islam terhadapnya yang akan berbentuk matriks dan tabel, diagram dan bagan, juga teks-narasi-deskriptif. Setelah tahap reduksi data tentang tinjauan hukum Islam terhadap praktek jual beli *game online* *Garena Free fire* di Desa Labuhan Lombok.

²⁵ Wekke, *Metode Penelitian Sosial*, hlm. 331.

²⁶ Pengalaman Dari Ugm, "Praktek Penelitian Kualitatif," n.d.(Yogyakarta: PolGov, 2010), hlm. 13.

2.8. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Penarikan kesimpulan dan verifikasi merupakan tahap di mana peneliti menarik makna dari data yang telah dijelaskan dan memeriksa validitas serta keabsahannya. Dari data yang telah disajikan, peneliti menarik kesimpulan mengenai pandangan bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap praktek jual beli *game online Garena Free Fire* dan dampaknya terhadap masyarakat di Desa Labuhan Lombok. Berdasarkan data yang telah disajikan, peneliti mulai menarik kesimpulan yang menjawab pertanyaan penelitian. Kemudian peneliti memeriksa kembali data dan kesimpulan yang diambil untuk memastikan keakuratan dan konsistensi. Hal ini melibatkan triangulasi data, yaitu membandingkan data dari berbagai sumber (wawancara, observasi, dan literatur) untuk memastikan validitas temuan. Terakhir peneliti melakukan refleksi terhadap proses penelitian untuk mengidentifikasi bias yang mungkin ada dan memastikan bahwa kesimpulan yang diambil benar-benar mewakili data yang telah dikumpulkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisis Mekanisme Transaksi Jual Beli *Account Game Online Garena Free Fire*

Pada prakteknya, jual beli *account game online garena free fire* sudah merupakan suatu hal yang sudah biasa dilakukan oleh para pemain *game garena free fire* yang memiliki lebih dari satu *account game* atau mereka yang sudah bosan memainkan *game* tersebut yang lebih dikenal dengan istilah mereka yang pensiun dari *game garena free fire*. Praktek jual beli *game online* biasanya dilakukan oleh penjual dan pembeli yang sudah melakukan sebuah kesepakatan saat terjadi di dua belah pihak untuk bertransaksi dalam jual beli.²⁷

Game merupakan sebuah permainan yang dilakukan oleh beberapa orang untuk memenuhi kebutuhan hidupnya sebagai sarana hiburan semata. *Game online* kini sudah menjadi primadona di mata para gamers di republik ini bahkan mendunia. Orang dapat mengisi waktu luang dengan bermain *game* dan berhubungan dengan orang-orang lain di dunia *game online* melalui chatting yang terdapat pada *game* tersebut. Di tambah lagi dengan tampilan gamenya yang bagus, fitur yang lengkap, serta cara permainannya yang menarik, sehingga membuat dunia *game online* terasa sangat sempurna.²⁸

Salah satu *game online* yang digemari dan diminati oleh gamers adalah *game online garena free fire*. Selain untuk kesenangan dan hiburan, ada juga diantaranya yang menjadikan *game* ini menjadi ladang bisnis online jual beli. Yang di jual dari *game* ini adalah akun *game* dan mereka menjualnya dengan berbagai alasan. Di antara alasan mereka ialah mereka mau pensiun dari bermain *game* dan ingin mencoba *game* lain, dan ada juga di antara mereka dengan sengaja menjadikannya sebagai kepentingan bisnis.

Jual beli yang ada pada dunia maya tidak jauh berbeda dengan jual beli yang terjadi di dunia nyata. Dalam dunia maya pun ada penjual dan pembeli, objek yang diperjual

²⁷ Artikel Kompas Tekno. (2023). *Fenomena Jual Beli Akun Game di Indonesia*. Diakses dari Kompas Tekno tanggal (03 November 2024)

²⁸ Katadata Insight Center. (2022). *Tren Game Online di Indonesia dan Global*. Diakses dari [Katadata](#). Tanggal (03 November 2024)

belikan maupun akad yang digunakan itu tidak jauh berbeda. Dalam dunia nyata proses transaksi yang iasa dilakukan ialah dengan bertatap muka, sedangkan transaksi yang dilakukan pada dunia maya ialah tanpa bertatap muka antara penjual dan pembeli. Pembeli hanya mengetahui ciri-ciri barang yang diperjual belikan dengan hanya melihat foto dan keterangan barang yang dicantumkan oleh pihak si penjual.

Dalam penjualan account game online garena free fire ini sama halnya dengan penjualan barang-barang lain yang dijual melalui dunia maya atau online. Karena penjual atau pembeli biasanya tidak berada pada satu wilayah yang sama atau mereka berbeda daerah. Oleh karena itu si penjual memposting atau mempromosikan account game online tersebut melalui media online atau sosial seperti facebook, instagram maupun di situs jual beli game seperti Itemku.

Penetapan harga dalam jual beli game online garena free fire adalah melalui chatting. Chatting merupakan akad jual beli yang dilakukan oleh penjual dan pembeli untuk berkomunikasi tanpa bertatap muka atau tidak bertemu langsung secara fisik antara penjual dan pembeli. Model transaksi seperti ini memang rentan dengan penipuan yang dilakukan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Namun ada juga yang menjual dan membeli dengan bertemu langsung dengan alasan agar tidak ada unsur-unsur penipuan.

Pada realitanya, cara yang dilakukan oleh para pihak baik itu penjual maupun pembeli adalah bertransaksi melalui media sosial dengan alasan agar lebih efisien dalam melakukan transaksi, sebab antara kedua belah pihak tidak tinggal dalam satu wilayah, akan tetapi mereka tinggal di berbagai wilayah yang berbeda atau jarak wilayah mereka yang terlalu jauh.²⁹

Secara sistematis proses jual beli account game online garena free fire sebagai berikut :

- 1) Penjual telah masuk grup jual beli account game online garena free fire yang terdapat di media sosial seperti facebook, instagram maupun media jual beli account game Itemku.
- 2) Penjual memposting account yang dijual dengan mencantumkan foto screenshot akunnya dan mencantumkan keterangan account yang akan dijual secara detail dan lengkap. Diantaranya yang berkaitan dengan level, harga dan kekurangan dari account tersebut, beserta dengan kontak person yang bisa dihubungi.
- 3) Setelah penjual memposting account yang akan dijual, maka tinggal menunggu komentar dari pembeli yang berminat untuk membeli account yang telah diposting tadi.
- 4) Komunikasi dan negosiasi harga antara penjual dan pembeli dilakukan melalui media sosial baik itu facebook, Whatsapp atau Line untuk menetapkan kesepakatan harga yang dijual oleh penjual dan pembeli.
- 5) Setelah mendapatkan kesepakatan antara si penjual dan pembeli mengenai harga, maka pembeli mentransfer sejumlah uang yang telah disepakati sesuai harga.
- 6) Kemudian penjual memberikan E-mail dan password account garena free fire yang telah dibayar oleh pembeli.

²⁹ Wawancara dengan penjual Helmi Taufik (29 Oktober 2024)

- 7) Pembeli memeriksa account tersebut, apakah sesuai dengan keterangan yang dicatumkan oleh penjual dalam pontingannya.
- 8) Setelah semua sesuai, maka pembeli menghubungi penjual bahwa account tersebut sesuai dengan postingannya dan account tersebut secara hukum jual beli telah sah dan menjadi hak milik si pembeli.

Untuk jaminan bertransaksi seperti ini tidak dikatakan jauh dari unsur penipuan. Oleh karena itu, terkadang transaksi jual beli account game online garena free fire baik penjual maupun pembeli menggunakan jasa Rekber untuk mengurangi kemungkinan adanya unsur penipuan. Sorang Rekber biasanya merupakan admin grup jual beli account game online atau mereka yang dipercayai oleh para pelaku jual beli sebagai perantara dalam melakukan transaksi yang baiasa disebut Rekber tersebut.³⁰

Berdasarkan hasil wawancara dengan Reza Fahlawi selaku pembeli account game online garena free fire sekaligus korban penipuan jual beli account game online memberikan tips-tips untuk menghindari penipuan dalam bertransaksi account game online garena free fire di antaranya :

- 1) Dengan cara bertemu langsung dan meminta ID dan Passwordnya.
- 2) Langsung coba dengan menginstal di Hp/Tablet pembeli.
- 3) Kemudian pembeli langsung mengganti ID dan Passwordnya.
- 4) E-mail dan password yang dipakai untuk mendaftar FF silahkan diminta untuk merubah data awal dengan memasukan data pembeli dengan tujuan untuk menghindari penjual login kembali, dan login FF pura-pura lupa password dan minta password baru dikirim ke e-mail termasuk disuruh ganti nomor hp, e-mail terdaftar dan e-mail cadangan.
- 5) Kemudian suruh si penjual untuk coba membuka ID FF di hp penjual untuk memastikan tidak bisa lagi terbuka pada deviceny.
- 6) Apabila akun tidak bisa terbuka di dalam akun si penjual, maka barulah si pembeli membayarnya.

Adapun mekanisme ataupun cara menggunakan Rekber yaitu pihak penengah dalam bertransaksi yaitu antara lain :

- 1) Setelah pihak penjual dan pembeli melakukan kesepakatan harga, salah satu pihak menentukan pihak penengah yang akan digunakan sebagai media penengah yang dapat dipercaya.
- 2) Rekber atau pihak penengah biasanya merupakan admin grup dalam jual beli.
- 3) Setelah mendapat Rekber, pihak pembeli mendapatkan sejumlah uang yang disepakati beserta biaya untuk pihak penengah, kemudian si penjual memberikan account gamenya untuk diperiksa dan diamankan oleh pihak rekber sebelum diberikan kepada pihak pembeli.
- 4) Apabila account game tersebut benar, maka diserahkan kepada pihak pembeli dan uang yang telah ditransfer akan ditransfer kembali oleh pihak Rekber ke pihak penjual account game tersebut.

³⁰ Wawancara dengan pembeli Iwan (02 November 2024)

3.2. Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktek Jual Beli *Account Game Online Garena Free Fire*

Jual beli adalah suatu perjanjian tukar menukar barang atau barang dengan uang dengan cara melepaskan hak milik dari yang satu kepada yang lain. Bilan dilihat dari sistem jual beli pada account garena free fire maka jual beli ini termasuk jual beli salam dalam hal muamalah.³¹

Definisi salam dalam terminologi hukum syara' adalah akad yang terjadi pada sesuatu barang yang telag disebutkan akan sifatnya dalam tanggungan pada suatu tempo, dan telah ditentukan harga yang telah disepakati pada saat terjadi kesepakatan transaksi di majelis akad.³² Dapat kita lihat dari keadaan akun sesuai keadaanya.

Tabel II.1
Daftar Harga Account Garena Free Fire³³

| Rank | Kisaran Harga | Keterangan |
|--------------|----------------------|------------------------|
| Bronze | - | Sesuai keadaan account |
| Silver | - | Sesuai keadaan account |
| Gold | 50.000 | Sesuai keadaan account |
| Platinum | 150.000 | Sesuai keadaan account |
| Diamond | 200.000 | Sesuai keadaan account |
| Heroic | 270.000 | Sesuai keadaan account |
| Elite Heroic | 300.000 | Sesuai keadaan account |
| Master | 500.000 | Sesuai keadaan account |
| Elite Master | 550.000-700.000 an | Sesuai keadaan account |
| Grand Master | 500.000-1.000.000,00 | Sesuai keadaan account |

Transaksi yang menggunakan media internet ataupun teknologi terdapat pula beberapa potensi pekanggaran terhadap prinsip-prinsip muamalah, tidak terkecuali pada jual beli account game online garena free fire sebagaimana sudah dijelaskan dalam Bab II, maka perlu sekiranya ada sebuah ketelitian pihak-pihak tertentu sebelum melakukan transaksi, agar tidak terjadi kerugian di belakang hari.

Pada praktek jual beli dalam hukum Islam telah diatur dalam fiqh muamalah dan kegiatan jual beli telah dihalalkan oleh Allah SWT yang terterang dalam ayat dibawah ini; ﴿ يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا تَدَايَنْتُمْ بِدِينٍ إِلَىٰ أَجَلٍ مُّسَمًّى فَاكْتُبُوهُ ۚ وَلْيَكْتُب بَيْنَكُمْ كَاتِبٌ بِالْعَدْلِ وَلَا يَأْبَ كَاتِبٌ أَنْ يَكْتُبَ كَمَا عَلَّمَهُ اللَّهُ فَلْيَكْتُبْ وَلْيُمْلِلِ الَّذِي عَلَيْهِ الْحَقُّ وَلْيَتَّقِ اللَّهَ رَبَّهُ وَلَا بِيَحْسِ مِنْهُ شَيْئًا فَإِنْ كَانَ الَّذِي عَلَيْهِ الْحَقُّ سَوِيًّا أَوْ ضَعِيفًا أَوْ لَا يَسْتَنْبِعُ أَنْ يُمْلَ هُوَ فَلْيُمْلِلْ وَلِيُّهُ بِالْعَدْلِ ۚ وَاسْتَشْهِدُوا شَهِيدَيْنِ مِنْ رِجَالِكُمْ فَإِنْ لَمْ يَكُونَا رَجُلَيْنِ فَرَجُلٌ وَامْرَأَتَيْنِ مِمَّنْ تَرْضَوْنَ مِنَ الشُّهَدَاءِ أَنْ تَضِلَّ إِحْدَاهُمَا فَتُذَكَّرَ إِحْدَاهُمَا الْأُخْرَىٰ وَلَا يَأْبَ الشُّهَدَاءُ إِذَا مَا دُعُوا ۗ وَلَا تَسْمُرُوا أَنْ تَكْتُبُوهُ صَغِيرًا أَوْ كَبِيرًا إِلَىٰ أَجَلِهِ ۚ ذَٰلِكُمْ أَقْسَطُ عِنْدَ اللَّهِ وَأَقْوَمٌ لِلشَّهَادَةِ وَأَدْنَىٰ أَلَّا تَرْتَابُوا ۗ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً حَاضِرَةً تُدِيرُونَهَا بَيْنَكُمْ فَلَيْسَ عَلَيْكُمْ جُنَاحٌ أَلَّا تَكْتُبُوهَا ۗ وَأَشْهَدُوا ۗ وَإِذَا تَبَايَعْتُمْ ۖ وَلَا يُضَارَ كَاتِبٌ وَلَا شَهِيدٌ ۗ وَإِنْ تَفَلَّوْا فَإِنَّهُ فَسُوقٌ بِكُمْ ۗ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۗ وَبِعَلِّمُكُمُ اللَّهُ ۗ وَاللَّهُ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمٌ ۙ ۲۸۲ ﴾

³¹ Journal of Islamic Business and Economics. (2023). Analisis Fikih pada Transaksi Jual Beli Akun Game Online

³² Hasan, Ali. (2003). *Fiqh Muamalah*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, hlm. 95.

³³ Sumber dari para penjual Account (05 November 2024)

“Wahai orang-orang yang beriman, apabila kamu berutang piutang untuk waktu yang ditentukan, hendaklah kamu mencaatnnya. Hendaklah seorang pencatat di antara kamu menuliskannya dengan benar. Janganlah pencatat menolak untuk menuliskannya sebagaimana Allah telah mengajar-kan kepadanya. Hendaklah dia mencatat(-nya) dan orang yang berutang itu mendiktekan(-nya). Hendaklah dia bertakwa kepada Allah, Tuhannya, dan janganlah dia menguranginya sedikit pun. Jika yang berutang itu orang yang kurang akalnya, lemah (keadaannya), atau tidak mampu mendiktekan sendiri, hendaklah walinya mendiktekannya dengan benar. Mintalah kesaksian dua orang saksi laki-laki di antara kamu. Jika tidak ada (saksi) dua orang laki-laki, (boleh) seorang laki-laki dan dua orang perempuan di antara orang-orang yang kamu sukai dari para saksi (yang ada) sehingga jika salah seorang (saksi perempuan) lupa, yang lain mengingatkannya. Janganlah saksi-saksi itu menolak apabila dipanggil. Janganlah kamu bosan mencatatnya sampai batas waktunya, baik (utang itu) kecil maupun besar. Yang demikian itu lebih adil di sisi Allah, lebih dapat menguatkan kesaksian, dan lebih mendekatkan kamu pada ketidakraguan, kecuali jika hal itu merupakan perniagaan tunai yang kamu jalankan di antara kamu. Maka, tidak ada dosa bagi kamu jika kamu tidak mencatatnya. Ambillah saksi apabila kamu berjual beli dan janganlah pencatat mempersulit (atau dipersulit), begitu juga saksi. Jika kamu melakukan (yang demikian), sesungguhnya hal itu suatu kefasikan padamu. Bertakwalah kepada Allah, Allah memberikan pengajaran kepadamu dan Allah Maha Mengetahui segala sesuatu.”³⁴

Sahabat yang mulia, Abdullah Bin Abbas r.a menjadikan ayat di atas sebagai dasar kebolehan dalam jual beli salam. Beliau berkata:

عن ابن عباس قال: قدم النبي صلى الله عليه وسلم المدينة وهم يسلفون في الثمار السنة والسنتين، فقال: من أسلف في شيء فليسلف في كيل معلوم ووزن معلوم إلى أجل معلوم (رواه البخاري ومسلم)
“Ibnu Abbas berkata: “Ketika Nabi shallallahu ‘alaihi wa sallam tiba di Madinah, penduduknya biasa melakukan jual beli salam (jual beli dengan pembayaran di muka dan penyerahan barang di kemudian hari) pada buah-buahan selama satu atau dua tahun. Maka, Nabi shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda: ‘Barangsiapa melakukan salam dalam suatu barang, maka hendaklah ia melakukan salam tersebut dengan takaran yang jelas, timbangan yang jelas, dan waktu penyerahan yang jelas.’” (HR. Bukhari dan Muslim).

كُنَّا نُسَلِّفُ عَلَى عَهْدِ رَسُولِ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ، وَأَبِي بَكْرٍ، وَعُمَرَ فِي الْجِنِّطَةِ وَالشَّعِيرِ وَالزَّرْبِيبِ وَالنَّمْرِ إِلَى قَدْرِ مَعْلُومٍ (رواه البخاري ومسلم)

“Kami biasa melakukan transaksi salam (jual beli dengan pembayaran di muka) pada masa Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam, Abu Bakar, dan Umar dengan penyerahan berupa gandum, barley (jelai), kismis, dan kurma dalam jumlah dan waktu yang telah ditentukan.” (HR. Bukhari dan Muslim).

نَهَى رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنِ الْمُحَاقَلَةِ وَالْمُرَابَنَةِ، وَرَخَّصَ فِي الْعَرَايَا، وَسَلَّفَ فِي النَّمْرِ بِمَعْرُوفٍ (رواه مسلم)

“Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam melarang jual beli muhaqalah dan muzabanah, tetapi beliau memberikan keringanan dalam araya (jual beli kurma basah dengan

³⁴ Al-Qur’an, 2: 282.

taksiran), dan memperbolehkan transaksi salam dalam kurma dengan syarat yang jelas.” (HR. Muslim).

Ulama telah sepakat bahwa jual beli diperbolehkan dengan alasan bahwa manusia tidak akan mapu mencukupi kebutuhan dirinya, tanpa bantuan orang lain.³⁵ Namun demikian, bantuan atau barang milik orang lain yang dibutuhkannya itu harus diganti dengan barang lainnya yang sesuai. Mengacu kepada ayat-ayat al-Qur'an dan al-Hadits di atas, hukum jual beli adalah mubah. Namun pada situasi dan kondisi tertentu hukum jual beli itu akan menjadi berubah bisa saja hukumnya wajib, sunnah, haram dan makruh.

Berikut adalah contoh bagaimana hukum jual beli itu bisa berubah menjadi wajib, sunnah, haram dan makruh. Kemudian jual beli hukumnya wajib, misalnya jika ada pedagang menimbun beras yang membuat stok berasnya sedikit dan menyebabkan harganya naik, maka pemerintah boleh memaksa para pedagang beras itu untuk menjual beras yang ditimbunnya dengan harga sebelum terjadi pelonjakan harga. Karena dalam pandangan Islam, para pedagang tersebut wajib menjual beras yang ditimbun sesuai dengan ketentuan yang dibuat pemerintah. Jual beli yang hukumnya sunnah, dalam jual beli barang yang hukum menggunakan barang yang diperjual belikan itu hukumnya sunnah, seperti minyak wangi, siwak (sugik), kurma.

Jual beli yang hukumnya haram, misalnya jual beli yang tidak memenuhi rukun dan syarat dan mengandung unsur-unsur penipuan yang tidak sesuai dengan hukum syara'.³⁶ Kemudian jual beli hukumnya makruh, apabila barang yang dijual-belikan itu hukumnya makruh seperti rokok.³⁷

Berdasarkan uraian yang sebelumnya, bahwa objek penelitian disini ialah pada konteks jual beli *account game online garena free fire*. Maka kemudian hasil dari analisa yang telah dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

Pada fiqh muamalah, kegiatan jual beli harus terdapat rukun dan syarat yang harus terpenuhi. Rukun yang telah disepakati oleh para jumhur ulama adalah adanya orang yang berakad atau penjual dan pembeli, ada sighat atau ijab kabul, ada objek yang diperjual belikan, dan ada nilai tukar sebagai pengganti barang.

Dalam konteks jual beli *account game online garena free fire* sudah terlihat jelas adanya pihak penjual dan pembeli, sighat maupun ijab kabul yang dilakukan dengan adanya tawar menawar antara penjual dan pembeli melalui media sosial facebook, Whatshapp maupun platform medial sosial lainnya, yang berakir dengan lahirnya sebuah kesepakatan harga antara dua belah pihak. Maka dengan adanya barang yang diperjual belikan juga terpenuhi dengan adanya *account game online garena free fire* sebagai objek yang diperjual belikan. Uang yang ditransfer atau dibayarkan kepada pihak penjual sebagai nilai tukar pengganti barang.

Mengenai syarat jual beli terkait dengan objek atau barang yang diperjual belikan yaitu barangnya harus ada, dalam jual beli *account game online garena free fire* objek barang yang diperjual belikan sudah terpenuhi yaitu berupa *account game onlinen garena*

³⁵ Ibn Rushd. (2004). *Bidayat al-Mujtahid wa Nihayat al-Muqtasid*. Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiyyah. hlm. 115.

³⁶ An-Nawawi, Yahya bin Sharaf. (1996). *Al-Majmu' Syarh al-Muhadzdzab*. Kairo: Dar al-Fikr. hlm. 56.

³⁷ Al-Ghazali, Abu Hamid. (2000). *Ihya Ulum ad-Din*. Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiyyah. hlm. 101.

free fire. Berikutnya adalah syarat yang harus dipenuhi yaitu objek transaksi berupa barang yang bernilai dan objek transaksi harus merupakan hak milik.

Objek milik transaksi penjualan *account game online garena free fire* adalah account game tersebut yang berupa e-mail dan password milik penjual. Syarat terakhir ialah objek harus dapat dipindah tangankan, dalam hal ini pada jual beli account game online garena free fire adalah objeknya dengan harus dapat dipindah tangankan dari penjual ke pembeli caranya yakni memberikan e-mail dan password kepada pihak pembeli. Jika kita lihat dari pelaksanaan jual beli account game online garena free fire, bahwa transaksi yang digunakan ialah memakai sitem online, dimana pihak penjual menyerahkan accountnya setelah adanya pembayaran terlebih dahulu dari pihak pembeli.

Dalam fiqh muamalah proses transaksi seperti ini digolongkan dalam akad salam, yang pada akad tersebut jual belinya dengan sistem pembayaran di awal sementara barangnya diberikan kemudian dengan penjual telah memberikan rincian dan spesifikasi barang.

Pada akad salam terdapat rukun dan syarat yang harus dipenuhi. Rukun tersebut meliputi sighat atau ijab qabul pihak yang berakad, barang dan uang atau pengganti nilai tukar barang. Penulis telah mengemukakan pada poin di atas, pada mekanisme proses jual beli account game online garena free fire terdapat ijab qabul yang terjadi setelah negosiasi harga antara pihak penjual dan pembeli untuk mendapatlan kesepakatan harga. Rukun yang kedua juga telah terpenuhi yaitu adanya pihak penjual dan pembeli. Kemudian rukun yang ketiga adanya account yang dijual sebagai barang dan uang yang dibayarkan kepada penjual sebagai nilai tukar pengganti barang.

Setelah rukun jual beli akad salam sudah terpenuhi, dalam proses pelaksanaan jual beli account game online garena free fire, penulis melanjutkan analisis pada syarat akad salam yang harus terpenuhi. Syarat jual beli akad salam yang pertama adanya harga barang yang akad dijual, kedua spesifikasi barang, ketiga tempat dan waktu penyerahan barang harus jelas, keempat objek akad salam atau barang yang diperjual belikan merupakan barang yang dapat dijelaskan sifatnya, jenis, kadar dan kualitasnya.

Pada pelaksanaan transaksi jual beli account game online garena free fire syarat yang pertama sudah terpenuhi yakni adanya barang yang dijual adalah account game garena free fire, kedua spesifikasi barang, dalam hal ini account game garena free fire dengan penjual menspesifikasi account game yang dijual sesuai dengan kondisi account tersebut secara rinci dan detail untuk menarik minat pembeli.

Tempat dan waktu penyerahan barang harus jelas, dalam jual beli account game online garena free fire penyerahan account dari penjual kepada pembeli diserahkan setelah pihak pembeli membayar account yang telah disepakati, karena account merupakan barang digital dan hanya berupa e-mail dan password maka penyerahannya dapat melalui media online yang digunakan sebagai alat komunikasi.

Objek dapat dijelaskan sifat, jenis, kadar, dan kualitasnya. Account game yang dijual juga dapat disebutkan sifat, jenis, kadar dan kualitas account game, seperti ketika penjual memposting accountnya di media sosial, dengan memberikan keterangan detail tentang keadaan dan kondisi account tersebut seperti harganya, levelnya, diamondnya, skinnya dan lain-lain.

Jika ditinjau dari sisi lain dalam jual beli yang dalam pelaksanaan jual beli tersebut memiliki unsur-unsur yang harus terpenuhi seperti unsur kemanfaatan yakni dalam jual beli account game online garena free fire memang tidak sepenuhnya mendatangkan manfaat. Bagi gamers jika berada dalam permainan game online dapat mengakibatkan lupa waktu sampai meninggalkan kewajiban yang harus dikerjakan karena terlalu asyik pada dunia gamenya. Dalam Islam segala sesuatu yang berlebihan akan membawa kemudhoratan, maka harus ditinggalkan. Namun itu semua tergantung pada individu pemain game online tersebut.

Dalam bermain *game online garena free fire* terdapat juga manfaat yang di timbulkan. Selain dapat dijual ketika sudah mencapai ranker tinggi, dalam permainan game garena free fire terdapat fitur chatting. Fitur chatting digunakan sebagai medium interaksi maupun komunikasi antar pemain dan melakukan pengenalan diri saat permainan dilakukan oleh pemain dengan saling menukar informasi dengan yang belum dikenalkan, sebab fitur chatting ini bersifat global.

Jika terdapat pemain yang berada dalam jarak yang dekat atau berkenalan dengan pemain lain yang bertempat tinggal dalam wilayah yang sama biasanya para pemain melakukan pertemuan untuk mengakrabkan diri mereka dengan bermain langsung dengan pemain lain dan menjalin pertemanan. Dalam Islam hal tersebut secara tidak langsung sudah menjalin hubungan silaturahmi dengan orang lain yang sama sekali belum kita kenal, juga menambah karib atau persaudaraan dengan orang lain, dan hal demikian sangat dianjurkan dan diperbolehkan oleh Islam.

4. KESIMPULAN

Peneliti menyimpulkan terdapat dua hukum dalam pelaksanaan jual beli *account game online garena free fire* yang terdapat di Desa Labuhan Lombok yaitu :*Pertama*, Hukumnya sah, jikalau penjual telah memenuhi rukun dan syarat jual beli menurut hukum Islam. *Kedua*, Hukumnya tidak sah, jika dalam melakukan transaksi pihak penjual maupun pembeli mengabaikan dengan lalai unsur-unsur yang dijadikan sahnya suatu jual beli.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ghazali, Abu Hamid. (2000). *Ihya Ulum ad-Din*. Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiyyah.
- Ali, Hasan. (2003). *Fiqh Muamalah*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- An-Nawawi, Yahya bin Sharaf. (1996). *Al-Majmu' Syarh al-Muhadzdzab*. Kairo: Dar al-Fikr.
- App Store. "Free Fire on the App Store." Retrieved from <https://apps.apple.com/us/app/garena-free-fire-world-series/id1300146617> (10 Oktober 2024)
- Artikel Kompas Tekno. (2023). *Fenomena Jual Beli Akun Game di Indonesia*. Diakses dari Kompas Tekno tanggal (03 November 2024)
- Databoks.katadata.co.id "Jumlah Gamer Indonesia Terbanyak Di Dunia." (2021) (10 Oktober 2024)
- Dot Esports. "Complete Free Fire guide: Tips, tricks, and strategies." Retrieved from <https://dotesports.com/general/news/complete-free-fire-guide-tips-tricks-and-strategies-31491> (11 Oktober 2024)
- Esports Charts. "Free Fire Tournaments and Stats." Retrieved from <https://escharts.com/tournaments/free-fire> (11 Oktober 2024)
- Garena Free Fire Official Website. "Overview of Free Fire." Retrieved from <https://ff.garena.com> (10 Oktober 2024)
- Harahap and Hidayat, "Tinjauan Hukum Tentang Kebebasan Berpendapat Dari Aspek Hukum Positif Dan Hukum Islam (Studi Kasus Bima Lampung)."
- Ibn Rushd. (2004). *Bidayat al-Mujtahid wa Nihayat al-Muqtasid*. Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiyyah.
- Journal of Islamic Business and Economics. (2023). *Analisis Fikih pada Transaksi Jual Beli Akun Game Online*
- Katadata Insight Center. (2022). *Tren Game Online di Indonesia dan Global*. Diakses dari [Katadata](https://www.katadata.com). Tanggal (03 November 2024)
- Kurnawati, Yulia dan Heny Hendrawati; Jurnal Tranformasi Vol II no. 7, *Jual Beli Online Dalam Perspektif Hukum Islam*. Fakultas Hukum Universitas Magelang.
- Kurniawan, Iqbal. Jakarta Timur, (15 Game Android Terbaik dan Populer) Jurnal Ponsel Edisi VII
- Raco, "Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakter Dan Keunggulannya nd.
- Raco, J. R. "Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakter Dan Keunggulannya nd.(Jakarta: Penerbit PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2010).
- Rif'ah, "Jual Beli Akun Game Online Dalam Perspektif Maqashid Asy- Syariah," 2022. Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (Kominfo) (2019). Pengaruh Game Online pada Anak-Anak dan Remaja di Indonesia.

- Sensor Tower. "Top Mobile Games Worldwide for January 2021 by Downloads." Retrieved from <https://sensortower.com/blog/top-mobile-games-worldwide-january-2021> (11 Oktober 2024)
- Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D (Bandung: Al-Fabeta Cet, 19, 2013).
- Sutan Remy Sjahdeini, *Perbankan Syariah Produk-produk Dan Aspek-aspeknya*.
- Syaripudin and Auliaulhikmah, "Tinjauan Hukum Islam Pada Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Di Kabupaten Garut."
- The Verge. "How Garena's Free Fire became the mobile game to beat in 2021." Retrieved from <https://www.theverge.com/2021/8/5/22610947/garena-free-fire-mobile-game-2021> (11 Oktober 2024)
- Waluyo, *Fiqih Muamalah*, (Yogyakarta: Gerbang Media Aksara, 2014).
- Wawancara dengan pembeli Iwan (02 November 2024)
- Wawancara dengan penjual Helmi Taufik (29 Oktober 2024)
- Wekke, Ismail Suardi. *Metode Penelitian Sosial*, (Penerbit Gawe Buku (group Penerbit CV. Adi Karya Mandiri) Modinan Pedukuhan VIII, RT 034/RW 016 Brosot, Galur, KulonProgo, Yogyakarta 55661 2019).
- Lihat, [Free Fire Revenue and Usage Statistics \(2024\) - Business of Apps](#) (12 Oktober 2024)
- Lihat, [Garena Free Fire Revenue and Download Statistics \(2024\) \(mobilemarketingreads.com\)](#) (12 Oktober 2024)
- Lihat, [How to Earn Money by Playing Free Fire: A Comprehensive Guide - Free Fire Community](#) (12 Oktober 2024)