

HUKUM JUAL BELI AKUN (STREAMING/GAME/PREMIUM) ANALISIS KEPEMILIKAN MANFAAT DALAM PERSPEKTIF MUAMALAH

Muhammad Sauqi¹, Muh Arief Budiman², Sarah³,
Siti Aziza Luthfia⁴

Institut Agama Islam Darussalam Martapura^{1,2,3,4}

¹muhammadsauqi@iaidarussalam.ac.id, ²ariefbudiman@iaidarussalam.ac.id,

³Sarahaja090923@gmail.com, ⁴najwaasyifa632@gmail.com

ABSTRACT

Practice of online gaming accounts by teenagers to adults has become one of many forms of commerce in any system of income at any time or place with no age restrictions as stipulated in civil law. In addition to being an Internet use for the use of these online games is much appreciated by young people even children as a kind of personal entertainment and the gaining of advantages through a race known as the tournament. And so a review of what is needed in the use of these online gaming accounts is a consideration of the benefits and the madharat that over time are also likely to lead to addiction. The akirate online gaming accounts are valid under the terms of the fiqh muamallah, but on the other hand must be balanced by the clean principles that naturally refer to maqashid asy-sharia as part of the basic human needs of dharuriyyat, hajiyyat, and tahsiniyyat. The purpose of the article was to analyze by using the empirical judicial method and also by the data of related theories. The study is the combination of theoretical and field studies proved by interviews of both sellers and buyers and the use of theories based on the opinions of scholars who refer to the law.

Keywords: *online games, fiqh muamalah, maqashid al-shariah.*

ABSTRAK

Praktik akun permainan online oleh remaja hingga dewasa telah menjadi salah satu bentuk perdagangan dalam sistem pendapatan apa pun di waktu atau tempat manapun tanpa batasan usia sebagaimana diatur dalam hukum perdata. Selain sebagai penggunaan Internet, pemanfaatan permainan online ini sangat disukai oleh kaum muda bahkan anak-anak sebagai bentuk hiburan pribadi dan perolehan keuntungan melalui perlombaan yang dikenal sebagai turnamen. Oleh karena itu, tinjauan mengenai apa yang dibutuhkan dalam penggunaan akun permainan online ini adalah pertimbangan terhadap manfaat dan madharat yang seiring waktu juga berpotensi menyebabkan kecanduan. Akun permainan online secara akurat sah menurut ketentuan fiqh muamalah, tetapi di sisi lain harus seimbang dengan prinsip-prinsip bersih yang secara alami merujuk pada maqashid asy-syariah sebagai bagian dari kebutuhan dasar manusia yaitu dharuriyyat, hajiyyat, dan tahsiniyyat. Tujuan artikel ini adalah untuk menganalisis dengan menggunakan metode yudisial empiris dan juga

berdasarkan data dari teori terkait. Penelitian ini merupakan kombinasi studi teoretis dan lapangan yang dibuktikan melalui wawancara dengan penjual dan pembeli serta penggunaan teori-teori berdasarkan pendapat para ahli yang merujuk pada hukum.

Kata Kunci: online games, fiqh muamalah, maqashid al-shariah.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan internet telah membawa perubahan besar dalam sistem ekonomi global, terutama dalam pola transaksi masyarakat yang sebelumnya dilakukan secara konvensional menjadi berbasis digital dan elektronik. Melalui perangkat seperti smartphone, komputer, dan jaringan internet, masyarakat kini dapat melakukan berbagai aktivitas ekonomi dengan lebih cepat, mudah, dan efisien tanpa dibatasi ruang dan waktu. Berbagai bentuk transaksi seperti belanja online, transfer dana, pembayaran digital, mobile banking, hingga investasi dapat dilakukan hanya melalui aplikasi digital. Selain itu, perkembangan teknologi juga melahirkan berbagai inovasi sistem pembayaran seperti dompet digital, QRIS, dan platform e-commerce yang semakin mempermudah hubungan antara penjual dan pembeli (Siswanto, 2013). Perubahan ini tidak hanya memengaruhi perilaku konsumen, tetapi juga strategi bisnis perusahaan dalam memasarkan produk dan jasa secara lebih luas dan modern.

Transformasi digital tersebut kemudian melahirkan bentuk transaksi baru berupa perdagangan aset virtual, seperti akun game online, akun streaming premium, akun aplikasi berlangganan, hingga item digital dalam permainan. Aset virtual ini memiliki nilai ekonomi karena memberikan manfaat tertentu bagi pengguna, seperti akses premium, fitur eksklusif, level permainan tinggi, item langka, maupun layanan hiburan digital lainnya. Dalam ekonomi digital modern, nilai suatu barang tidak lagi hanya ditentukan oleh bentuk fisiknya, tetapi juga oleh manfaat, kelangkaan, dan tingginya permintaan pasar. Oleh karena itu, akun digital kini tidak lagi dipandang sekadar identitas pengguna, melainkan telah berkembang menjadi aset virtual yang dapat diperjualbelikan untuk memperoleh keuntungan finansial (Hidayat, 2020). Fenomena ini menunjukkan adanya perubahan paradigma ekonomi masyarakat dari perdagangan barang berwujud menuju perdagangan barang tidak berwujud yang memiliki nilai manfaat tertentu.

Dalam perspektif fiqh muamalah, fenomena jual beli akun digital dapat dikaji melalui konsep *al-bai'* (jual beli) dan *milk al-manfa'ah* (kepemilikan manfaat). Pada dasarnya, Islam memperbolehkan transaksi selama memenuhi rukun dan syarat akad, seperti adanya pihak yang berakad, objek transaksi yang jelas, harga yang disepakati, serta dilakukan atas dasar kerelaan kedua belah pihak (*'an taradin*) (Mardani, 2012). Namun demikian, transaksi akun digital menimbulkan persoalan hukum karena sebagian besar akun digital pada dasarnya hanya memberikan hak akses atau lisensi penggunaan berdasarkan ketentuan *End User License Agreement* (EULA), bukan hak milik penuh kepada pengguna. Dengan demikian, objek yang berpindah dalam transaksi ini lebih tepat dipahami sebagai perpindahan hak manfaat (*Haq al-Intifa'*) daripada perpindahan kepemilikan penuh (*milk al-'ayn*) (Dawwir, 2022). Selama manfaat yang dialihkan jelas, disepakati bersama, dan tidak mengandung unsur penipuan maupun ketidakjelasan, transaksi tersebut dapat dianalisis sebagai bentuk

pengalihan manfaat yang memiliki kemiripan dengan akad *ijarah*.

Meskipun demikian, praktik jual beli akun digital juga mengandung berbagai risiko yang dapat merugikan para pihak. Risiko tersebut antara lain berupa penipuan transaksi, pengambilalihan kembali akun oleh penjual (*hackback*), hingga pemblokiran akun oleh penyedia layanan karena melanggar aturan platform (Fauzan, 2020). Kondisi ini dapat menimbulkan unsur *gharar* atau ketidakjelasan dalam akad yang berpotensi memengaruhi keabsahan transaksi menurut hukum Islam. Selain itu, penggunaan game online secara berlebihan juga sering menimbulkan dampak negatif seperti kecanduan, gangguan kesehatan, manajemen waktu yang buruk, dan kelalaian terhadap kewajiban ibadah maupun aktivitas sosial (Novrialdy, 2019). Bahkan, penggunaan game dalam waktu yang terlalu lama dapat memengaruhi kesehatan mata dan fungsi otak pengguna akibat intensitas penggunaan perangkat digital yang berlebihan (Witjaksono & Sari, 2021). Oleh karena itu, praktik jual beli akun digital perlu dikaji secara lebih mendalam agar tetap sesuai dengan prinsip keadilan, transparansi, kemaslahatan, dan perlindungan hukum dalam perspektif hukum ekonomi syariah.

METODE

Setelah mengamati praktik jual beli akun game online dari beragam jenis terdapat ketertarikan untuk melakukan wawancara kepada para penjual akun game online tersebut dan mengidentifikasi terkait proses dan tata cara bagaimana game online tersebut dimainkan juga banyak diminati oleh para remaja mulai dari anak-anak hingga dewasa. Penelitian ini berjenis penelitian kombinasi dengan sifat analisis data baik dalam segi kuantitatif yang dibuktikan dengan survey lapangan melalui penyebaran kuesioner sebagai sarana responden dalam penelitian bahkan diskusi dengan beberapa penjual dan pemain game online.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji status hukum transaksi akun digital, khususnya mengenai unsur kepemilikan, manfaat, dan perpindahan hak dalam akad jual beli. Pendekatan deskriptif digunakan untuk menggambarkan fenomena transaksi akun digital yang berkembang di masyarakat, sedangkan pendekatan kualitatif digunakan untuk menganalisisnya berdasarkan teori dan konsep hukum Islam. Sumber data dalam penelitian ini menggunakan data sekunder, yang terdiri atas bahan hukum primer, sekunder, dan tersier. Bahan hukum primer meliputi Al-Qur'an, Hadis, kaidah fiqh, serta pendapat para ulama mengenai konsep *mal*, *al-bai'*, *Haq al-Intifa'*, *milk*, *gharar*, dan *tadlis*. Bahan hukum sekunder diperoleh dari buku, jurnal ilmiah, artikel, serta hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan hukum ekonomi syariah dan transaksi aset digital. Adapun bahan hukum tersier berupa kamus, ensiklopedia, dan sumber referensi pendukung lainnya yang berkaitan dengan topik penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi kepustakaan (*library research*), yaitu dengan cara mengumpulkan, membaca, menelaah, dan mengkaji berbagai literatur yang relevan dengan judul penelitian. Literatur tersebut kemudian diseleksi berdasarkan kesesuaian tema, teori, dan relevansi terhadap objek kajian. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan metode deskriptif-analitis, yaitu mendeskripsikan praktik jual beli akun digital yang terjadi di masyarakat, kemudian menganalisisnya berdasarkan prinsip-prinsip fiqh muamalah untuk menilai keabsahan akad, status kepemilikan manfaat, serta kemungkinan adanya unsur *gharar* dan

ketidaksesuaian syarat akad dengan prinsip syariah. Dengan metode ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai legalitas jual beli akun digital dalam hukum Islam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi digital telah melahirkan berbagai bentuk transaksi baru, salah satunya adalah praktik jual beli akun digital seperti akun streaming, akun game, dan akun premium. Dalam praktiknya, akun-akun tersebut memiliki nilai ekonomi karena memberikan akses terhadap layanan tertentu, seperti fitur premium, konten eksklusif, level permainan yang tinggi, item virtual, maupun hak penggunaan aplikasi berbayar. Fenomena ini menunjukkan bahwa akun digital tidak lagi dipandang sekadar identitas pengguna, tetapi telah berkembang menjadi aset virtual yang memiliki nilai manfaat dan nilai tukar di tengah masyarakat. Dari sudut pandang fiqh muamalah, hal ini membuka ruang kajian mengenai apakah akun digital dapat dikategorikan sebagai objek transaksi yang sah (Mardani, 2012)..

Berdasarkan analisis konsep mal dalam fiqh muamalah, suatu objek dapat disebut sebagai harta apabila memiliki manfaat, diminati manusia, dan memiliki nilai ekonomi. Dalam konteks ini, akun digital memenuhi unsur manfaat (manfa'ah) karena memberikan akses terhadap layanan yang bernilai bagi pengguna. Oleh sebab itu, sebagian pandangan dapat menerima akun digital sebagai objek yang memiliki nilai harta secara i'tibari atau berdasarkan pengakuan nilai dalam kebiasaan masyarakat ('urf) (Hidayat, 2020). Hal ini sejalan dengan realitas ekonomi modern, di mana masyarakat telah mengakui akun digital sebagai sesuatu yang dapat diperjualbelikan karena manfaat yang melekat di dalamnya. Namun, hasil kajian menunjukkan bahwa objek utama yang berpindah dalam transaksi ini bukanlah kepemilikan penuh atas akun sebagai benda, melainkan lebih tepat dipahami sebagai perpindahan hak manfaat (Haq al-Intifa'). Pembeli akun pada dasarnya memperoleh hak untuk menggunakan dan menikmati manfaat yang melekat pada akun, seperti akses premium, histori penggunaan, item virtual, atau level permainan tertentu. Dengan demikian, transaksi ini tidak sepenuhnya termasuk dalam kategori perpindahan milk al-'ayn (kepemilikan benda), tetapi lebih dekat pada perpindahan hak guna atau manfaat (Dawwir, 2022)..

Analisis ini menjadi semakin relevan ketika dikaitkan dengan ketentuan End User License Agreement (EULA) yang umumnya diterapkan oleh penyedia layanan digital. Dalam ketentuan tersebut, pengguna biasanya hanya diberikan hak akses atau lisensi penggunaan, bukan hak milik mutlak atas akun. Artinya, pengguna pertama tidak memiliki kewenangan penuh untuk memindahtangankan akun kepada pihak lain sebagaimana kepemilikan atas benda fisik. Dari perspektif muamalah, kondisi ini menimbulkan perdebatan mengenai keabsahan akad, terutama pada aspek kepemilikan dan otoritas penjual atas objek transaksi. Dalam hukum Islam, keabsahan jual beli sangat bergantung pada terpenuhinya rukun dan syarat akad, seperti adanya pihak yang berakad, objek yang jelas, harga yang disepakati, serta kepemilikan yang sah (Mardani, 2012).

Jika yang dialihkan adalah manfaat yang jelas, bernilai, dan disepakati kedua pihak, maka transaksi tersebut dapat dianalisis dengan pendekatan pengalihan manfaat yang memiliki kemiripan dengan akad ijarah. Akan tetapi, apabila transaksi tersebut bertentangan dengan syarat penyedia layanan atau mengandung unsur ketidakjelasan

mengenai hak yang berpindah, maka terdapat potensi unsur gharar yang dapat memengaruhi keabsahan akad. Dengan demikian, hasil pembahasan menunjukkan bahwa hukum jual beli akun digital dalam perspektif muamalah lebih cenderung dipahami sebagai perpindahan hak manfaat daripada perpindahan kepemilikan penuh. Legalitasnya sangat bergantung pada kejelasan manfaat yang dialihkan, kesepakatan para pihak, dan kesesuaian transaksi dengan prinsip syariah serta ketentuan penyedia layanan digital (Dawwir, 2022).

Penggunaan aplikasi game online sejenis Free Fire, Mobile Legend, dan PUBG merupakan jenis aplikasi untuk hiburan pribadi atau kesenangan psikologis ternyata menimbulkan beberapa dampak negative diantaranya ialah kecanduan dan manajemen waktu yang buruk hingga menimbulkan kelalaian baik yang sifatnya wajib seperti waktu sholat, ataupun mubah seperti waktu belajar dan waktu bersama keluarga (Novrialdy, 2019). Penggunaan game ini juga tidak dianjurkan dalam Islam sebagaimana pendapat Yusuf Al-Qardhawi dalam bukunya *Fiqhu al-Lahwi wa al-Tarwihi* bahwa Islam melarang penggunaan game dengan adanya unsur berbahaya seperti menyakiti orang lain, menampilkan aurat wanita, adanya sihir, menyakiti makhluk hidup, berbentuk judi, bahkan permainan yang digunakan secara berlebihan ("Hukum Game Online", 2020).

Adapun relevansi terhadap jual beli akun game online baik yang seringkali dimainkan oleh anak-anak hingga dewasa mulai dari Free Fire, Mobile Legend, dan PUBG disini kita dapat menganalisis dengan mengqiyaskan terhadap ayat yang menjelaskan diharamkannya jual beli Khamr dalam Q.S AlBaqarah : 219, karena seseorang yang meminum khamr dapat menyebabkan mabuk atau hilang akal sedangkan manfaat khamr sendiri membantu menjadikan diri seseorang lebih kuat bahkan memberikan ketenangan secara psikologi sebagaimana penjelasan Al-Qurtubi dalam tafsirnya (Syahrani, 2015). Begitupun dengan jual beli akun game online yang mayoritas digunakan secara berlebihan hingga menyebabkan kecanduan, sekalipun dapat dijadikan sebagai hiburan pribadi namun game ini mengandung unsur yang dilarang syar'i karena terdapat gambaran wanita tidak menutup aurat begitu juga dengan alasan dapat menambah penghasilan dimana proses kerja untuk menghasilkan itu dilatarbelakangi dengan menatap layar smartphone dengan perkiraan waktu mulai 6 sampai 18 jam dalam sehari bagi mereka yang mengambil profesi sebagai pro player. Hal ini tentu tidak baik bagi kesehatan mata dan otak karena dapat menyebabkan rabun pada penglihatan hingga terganggunya saraf mata bahkan mempengaruhi sistem kerja otak prefrontal (Witjaksono & Sari, 2021).

Menurut beberapa penjual akun game online dalam sistem jual belinya dianggap dapat menguntungkan karena semakin meningkatnya angka ketertarikan dari berbagai kalangan mulai dari siswi SD, SMP, dan SMA. Sedangkan tidak semua orang yang ada dalam wilayah desa/kota tersebut memfasilitasi akan praktik jual beli akun game online (minoritas) dalam artian tidak semua orang memiliki keberanian untuk menjual akun game online karena disisi lain dibutuhkan pertimbangan seperti modal dan banyaknya relasi dalam memperoleh keuntungan. Sehingga mobilisasi atas praktik jual beli akun game online tersebut masuk dalam ruang lingkup khusus atau tergantung relasi yang penjual miliki dan hal ini merupakan salah satu motivasi atas jual beli akun game online (Ilqani, 2019).

Dalam praktiknya jual beli akun game online cenderung menimbulkan kerugian

bagi pihak pembeli seperti halnya modus penipuan dalam bertransaksi terutama bagi mereka yang masih awam dalam penggunaan media online (Fauzan, 2020). Disisi lain kerugian tersebut tidak dapat memberikan jaminan keamanan dan perlindungan hukum bagi pihak yang dirugikan sebagaimana adanya Undang-undang ITE pasal 26 ayat 2 dikarenakan dua kemungkinan. Pertama, penjual memberikan identitas palsu mengenai dirinya. Kedua, setelah transaksi berhasil dimana uang sudah diterima oleh penjual dan akun game online sudah diberikan oleh pembeli, penjual masih memiliki peluang kejahatan dengan cara mengubah ulang kata sandi dari akun game online tersebut kemudian memblokir pembeli agar pembeli tidak dapat mengetahui atau menghubungi pihak penjual lagi. Bahkan sistem jual beli akun game online dalam komunitas tertentu hanya menyediakan google form sebagai sarana kesepakatan atas transaksi jual beli akun game online. Maka untuk menjawab persoalan yang demikian pertama kita harus memahami bahwa praktik jual beli akun game online tersebut dilakukan atas kemauan diri sendiri atau bukan? Hal ini sebagaimana penjelasan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik pada Pasal 21 angka 2. Kedua, perlindungan hukum bagi para pihak dalam praktik jual beli online diatur dalam pasal 1 angka 4 UndangUndang Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik disini terdapat penegasan bahwa kesepakatan yang dibuktikan dengan setiap informasi elektronik antara penjual dan pembeli dianggap sebagai bentuk perlindungan bagi keduanya. Ketiga, pada penjelasan Pasal 4 UndangUndang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen menegaskan bahwa konsumen berhak mendapatkan kenyamanan, keamanan, keselamatan atas barang atau jasa yang diperoleh juga kebenaran atas informasi yang didapatkan.

Pada hakikatnya praktik jual beli membutuhkan suatu kontribusi agar dapat mempersuasi orang lain untuk memperoleh tujuan atas barang atau jasa yang hendak di jual dan merupakan kebutuhan masyarakat sekitar. Upaya pelaksanaan kontribusi meliputi teknik promosi yang digunakan agar dapat menarik perhatian pelanggan atau pembeli berdasarkan kualitas barang, harga, juga manfaat yang menjadi kebutuhan hidup seseorang (Siswanto, 2013).. Teknik inilah yang disebut sebagai pemasaran dengan tujuan mendapatkan pasar atau interaksi antara penjual dan pembeli berupa penawaran, permintaan, juga manfaat yang diperoleh atas barang atau jasa tersebut (Handayani & Fathoni, 2019).

Ekonomi Islam sebagai aturan yang berlandaskan atas ketentuan hukum wahyu Al-Qur'an dan Hadits merupakan pilar penting bagi umat islam untuk memperoleh keselamatan dunia dan akhirat serta menganut asas keseimbangan dan keadilan bagi sesama. Sebagaimana praktik jual beli akun game online jika ditinjau berdasarkan rukunnya maka jual beli akun game online ini dianggap memenuhi rukun jual beli pada umumnya. Namun jika ditinjau berdasarkan syarat dalam jual beli yang meliputi harus berakal, barang yang di jual harus mengandung manfaat, diserahkan pada waktu akad dan terdapat kesepakatan atas harga yang telah ditentukan. Maka berdasarkan syarat dalam ketentuan tersebut praktik jual beli akun game online tidak menjamin barang yang dijual mengandung manfaat bagi setiap pengguna atau pembeli karena terdapat banyak pertimbangan dalam penggunaannya yang apabila digunakan secara berlebihan membahayakan bagi pengguna sebagaimana penjelasan sebelumnya (Hidayat, 2020)..

Mengenai masalah keuntungan yang diperoleh jika ditinjau berdasarkan ekonomi Islam keuntungan tersebut dihasilkan atas perlombaan sesama pemain game atau yang biasa dikenal sebagai tournament (Mardani, 2012). Maka apakah keuntungan yang diperoleh tersebut masuk dalam kategori ekonomi Islam?. Perlombaan atau musabaqah merupakan salah satu akad yang melibatkan pertukaran barang atau jasa seperti halnya perlombaan dalam penggunaan akun game online dalam tournament ini dengan sistem membayar pendaftaran bagi masing-masing tim serta waktu pertandingan yang telah disediakan. Begitu pula dengan pemberian hadiah bagi tim yang menang berupa piagam penghargaan, uang tunai, atau segala bentuk fasilitas yang dibutuhkan dalam game online berdasarkan standard ruang lingkup perlombaan atas pelaksanaan game online tersebut. Sehingga perolehan keuntungan yang dihasilkan dari hadiah perlombaan tentu harus sesuai dengan syarat ijarah atau sayembara yang meliputi: 1. Setiap tim yang mengikuti perlombaan game online tersebut dianggap sudah balig, 2. Rela untuk mengikuti ijarah atau sayembara, 3. Manfaat atas pemberian ijarah atau hadiah harus diketahui secara sempurna, 4. Hadiah yang diberikan dapat di manfaatkan dan bukan dalam keadaan cacat. Maka dengan demikian hukum ekonomi islam yang merupakan sandaran atas hubungan sesama manusia terutama dalam memperoleh keuntungan dan manfaat harus didasarkan pada tujuan syariah.

KESIMPULAN

Praktik jual beli akun digital seperti gim, streaming, dan aplikasi premium dalam perspektif muamalah dipandang sebagai pengalihan hak guna atau manfaat (*Haq al-Intifa'*), bukan kepemilikan fisik secara utuh (*milk al-'ayn*). Secara hukum Islam, transaksi ini dianggap sah selama memenuhi rukun jual beli dan didasari atas kerelaan kedua belah pihak (*'an taradin*), serta objek yang diperjualbelikan memiliki nilai ekonomi dan manfaat nyata menurut kebiasaan masyarakat (*'urf*). Namun, keabsahan akad ini sangat bergantung pada transparansi untuk menghindari unsur penipuan (*tadlis*) dan ketidakjelasan (*gharar*), terutama karena adanya batasan dalam perjanjian pengguna (*EULA*) yang sering kali melarang pemindahtanganan akun secara sepihak oleh penyedia layanan.

Di sisi lain, penggunaan akun gim online secara berlebihan juga perlu ditinjau melalui prinsip *maqashid asy-syariah* karena potensi dampak negatifnya, seperti kecanduan, kelalaian dalam kewajiban ibadah, serta risiko kesehatan mata dan saraf. Meskipun secara hukum positif transaksi ini mendapatkan payung hukum melalui UU ITE dan UU Perlindungan Konsumen terkait keabsahan informasi elektronik dan hak kenyamanan pembeli, masyarakat tetap dihimbau untuk waspada terhadap risiko kejahatan digital seperti pengambilan kembali akun secara sepihak (*hackback*) oleh penjual asli. Oleh karena itu, hukum ekonomi Islam menawarkan jalan tengah bahwa selama manfaat akun jelas dan tidak membahayakan pengguna, maka manfaat tersebut boleh dialihkan kepada orang lain dengan tetap memperhatikan aturan penyedia layanan.

DAFTAR RUJUKAN

- Ilqani, Muhammad Reza. Desember 2019 “Tinjauan Etika Bisnis Islam Terhadap Jual Beli Akun Game Online (Studi Kasus di Forum Mobile Legend Ponorogo)”. Ponorogo: Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, h. 22-28
- Witjaksono, Arief dan Dea Purnama Sari. Juli 2021. “Gambaran Durasi Bermain Video Game Dan Tajam Penglihatan Pada Anak Usia Sekolah Di Warnet Go Net”. Bandung: Jurnal Sehat Masada, h. 253-256
- Fauzan, Muhammad Luqman. September 2020. “Perlindungan Konsumen Dalam Jual Beli Mobile Legend”. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, h. 52-54
- Hidayat, Agus Rohmat. Mei 2020. “Tinjauan Ekonomi Islam Terhadap Jual Beli Online Account Game Mobile Legend (Bang-Bang Dalam Fiqih Muamalah)”. Jawa Barat: Jurnal Syntax Admiration, h. 18-20
- Siswanto, Tito. Juni 2013. “Optimalisasi Sosial Media Sebagai Media Pemasaran Usaha Kecil Menengah”. Jakarta: Jurnal Liquidity, h. 81-83
- Mardani. 2012. “Fiqh Ekonomi Syariah”. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. Cetakan Pertama, h. 6-44
- “Perbedaan Batasan Usia Cakap Hukum dalam Peraturan Perundang-undangan”.
- Handayani, Tati, Muhammad Anwar Fathoni. September 2019. “Buku Ajar Manajemen Pemasaran Islam”. Sleman Yogyakarta: Deepublish, h. 39-41 “Hukum Game Online”. fatwatarjih.or.id. 15 Februari 2020. Diakses 18 November 2021. “<https://fatwatarjih.or.id/hukum-game-online/>”
- Novrialdy, Eryzal; 2019; “Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya” ; Yogyakarta; jurnal UGM; bulletin psikologi; hal150-151.
- Syahran, Ridwan; Juni 2015; “Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya”; Makassar; jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling; nomor 1 volume 1; hal 84-92.