

ABSTRAK

Mobile Legends merupakan *game online* yang mana di luar maupun di dalam *game* terdapat jual beli *item game* berupa *diamond*, *skin* dan *hero Mobile Legends*. Jual beli di luar *game* terjadi antar *gamer* yang harus memenuhi rukun dan syarat jual beli dalam Hukum Islam. *Diamond* yang diakui sebagai mata uang oleh *gamer* dalam *game Mobile Legends* merupakan benda sama seperti *skin* dan *hero*. Pertukaran benda sejenis yaitu antara *diamond* dengan *skin* dan *hero* menimbulkan permasalahan dapat timbulnya unsur larangan dalam Hukum Islam karena perbedaan jumlah *item* yang ditukar yakni beberapa *diamond* yang ditukar dengan *skin* dan *hero*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian hukum normatif dengan pendekatan perundang-undangan dan pendekatan analitis. Hasil penelitian menunjukkan rukun dan syarat jual beli belum terpenuhi, syarat rukun yang belum terpenuhi karena para pihak sebagian belum *baligh* dan bukan pemilik objek jual beli *item game Mobile Legends* serta terdapat ketidakjelasan batas waktu penyerahan objek. Jual beli *diamond* dengan *skin* dan *hero* dalam *game online Mobile Legends* dapat menimbulkan adanya *riba fadhl* karena jumlah *diamond* yang lebih banyak saat ditukar dengan satu *skin* dan satu *hero*. Saran dari hasil penelitian ini adalah ditujukan kepada *gamer* yang seharusnya tidak melakukan penjualan *diamond*, *skin* dan *hero Mobile Legends* karena tidak memiliki izin dari Moonton untuk menjual *item* tersebut dan seharusnya alat tukar dalam pertukaran *diamond*, *skin* dan *hero Mobile Legends* adalah uang (Rupiah) sehingga tidak timbul adanya *riba fadhl*.

Kata kunci : Jual beli, pertukaran, permainan daring, *riba*, *Mobile Legends*

ABSTRACT

Mobile Legend is an online game which has transaction both inside and outside of the game in the form of game items, such as diamonds, skins, and its heroes. Sale and purchase outside of game occurs among gamers which must adhere and requirement of Islamic sale and purchase law. Diamond is acknowledged as currency by the gamers. It is similar matter with skin and hero. Same type exchanges, such as diamond, skin, and hero trigger forbidden elements based on Islamic Law since the different amount of the exchanged item in the form of diamond to skin and hero. This normative law research with analytical and statute approach showed the principles and requirements of such trading had not been met. It was caused since both parties were still immature. They were also not the owner of sale object of the game item. There was also unclear time limitation to hand over the objects. Sale and purchase diamond to skin and hero of the game caused fadhl usury since the amount of diamond was greater while being exchanged to a skin and a hero. It is suggested for the gamers to not commit such diamond, skin, and hero sale and purchase since it did not have any allowance from Moonton to sell the items. It should have used Rupiah as the currency to sale and purchase diamond, skin, and hero to avoid fadhl usury.

Keywords: *Sale and purchase, exchange, online game, usury, Mobile Legends.*