

Abstrak

Perkembangan transaksi digital pada game online telah menghadirkan berbagai bentuk mekanisme pembayaran, salah satunya praktik *top-up* mata uang virtual. Namun, dalam praktiknya sering ditemukan fenomena biaya tambahan, yaitu pembayaran yang melebihi harga yang tertera pada etalase produk. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui mekanisme terjadinya biaya tambahan pada transaksi *top-up game* Honor of Kings di platform Lumos Diamond serta menganalisisnya berdasarkan hukum islam.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan normatif-empiris, data yang diperoleh dari sumber primer melalui searangkaian observasi digital secara langsung melalui website resmi lumos diamond hingga wawancara dengan pengelola Lumos Diamond dan beberapa pelanggan (Yuda, Satria, Ijat, dan Rafly) , serta data sekunder yang digunakan berasal dari buku,jurnal,website, dan dokumen pendukung lainnya serta analisis terhadap sistem transaksi pada platform tersebut. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu study literature, observasi digital, wawancara, dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa praktik ini terjadi karena adanya biaya tambahan yang muncul pada tahap *checkout* setelah pelanggan membuat pesanan. status hukum objek transaksi berupa token atau diamond dalam game online dapat dikategorikan sebagai *mal mutaqawwam*, karena memiliki nilai ekonomis, dapat dimanfaatkan oleh pengguna, serta diakui dalam praktik ekonomi digital modern (*'urf*). Praktik ini pada dasarnya diperbolehkan sepanjang memenuhi prinsip-prinsip syariah yang telah ditetapkan, yaitu kejelasan akad (*sighat al-'aqd*), kejelasan objek transaksi (*mabi'*), kejelasan harga (*tsaman*). Hal ini disebabkan karena tidak ditemukannya unsur *riba*, mengingat tambahan biaya bukan merupakan akibat penangguhan pembayaran maupun pertukaran barang ribawi yang tidak setara, melainkan sebagai imbalan jasa (*ujrah*) atas layanan sistem pembayaran.

Kata kunci : Transaksi Digital, Hukum Islam, online shop

Abstract

The development of digital transactions in online games has introduced various payment mechanisms, one of which is the practice of topping up virtual currency. However, in practice, additional cost are often encountered, i.e., payments exceeding the price listed on the product display. This study aims to determine the mechanism of overpayment in top-up transactions for the game Honor of Kings on the Lumos Diamond platform and analyze it based on Islamic Law.

This study uses a qualitative method with an empirical approach, data obtained from primary sources through a series of direct digital observations through the official lumos diamond website to interviews with Lumos Diamond managers and several customers (Yuda, Satria, Ijat), as well as secondary data used comes from books, journals, websites, and other supporting documents as well as documentation studies of the transaction system on the platform. Data collection techniques used are literature study, digital observation, interviews, documentation.

The results of the study indicate that the practice of overpayment occurs due to additional costs that appear at the checkout stage after the customer places an order. The legal status of transaction objects in the form of tokens or diamonds in online games can be categorized as mal mutaqawwam, because they have economic value, can be utilized by users, and are recognized in modern digital economic practices ('urf). This practice is basically permitted as long as it meets the established sharia principles, namely clarity of the contract (sighat al-'aqd), clarity of the transaction object (mabi'), clarity of the price (tsaman). This is because no elements of usury were found, considering that the additional costs are not the result of deferred payment or the exchange of unequal usurious goods, but rather as compensation for services (ujrah) for payment system services.

Keyword : Digital Transaction, Islamic law, Online shop