

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan mendasar dalam pola transaksi ekonomi masyarakat modern, termasuk dalam sektor hiburan digital seperti *game online*. *Game online* tidak lagi sekadar media hiburan, tetapi telah berkembang menjadi ekosistem ekonomi tersendiri yang melibatkan transaksi jual beli barang virtual (*virtual goods*), mata uang digital (*in-game currency*), serta layanan *top up* yang terintegrasi dengan sistem pembayaran elektronik. Salah satu fenomena yang menonjol dalam ekosistem ini adalah praktik *top up game online*, di mana pengguna menukarkan uang nyata dengan sejumlah tertentu berupa item atau mata uang digital untuk menunjang pengalaman bermain. Dalam praktiknya, mekanisme ini sering kali dioperasikan melalui platform pihak ketiga, seperti Lumos Diamond, yang berperan sebagai perantara antara pemain dan pengembang *game*, termasuk pada *game* Honor of Kings yang memiliki basis pengguna besar di Asia, termasuk Indonesia.¹

Untuk memperkuat karakter dalam *game*, pemain membutuhkan *item* atau perlengkapan yang dibeli menggunakan mata uang dalam *game* (seperti *Diamond*, *UC*, *Gold*, *Gems*, *token dll*), yang dijual oleh *developer*

¹ Achyar Abror Ihsan Malika: Yayuli, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Mekanisme Transaksi *Top Up Game Online* Melalui *Online Shop* Berbasis Website" ,Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Surakarta," *UMS Library*, no. 146 (2021): 1–17.

kepada pemain melalui sistem pembayaran secara digital. Sedangkan di didalam *game Honor Of king* ini menggunakan jenis mata uang berupa *diamond* untuk digunakan membeli *skin*. Item seperti *skin* atau kostum hero di *Honor of Kings* penting untuk meningkatkan variasi permainan, meski harganya terbilang cukup mahal, para pemain saat ini masih sering melakukan *top up* untuk menambah koleksi *skin* yang terjual di *shop*. Sampai saat ini, banyak transaksi *top up* dilakukan melalui media sosial, bukan lewat platform resmi seperti *Codashop, Shopee, Unipin, atau Google Play*. Meskipun harga lebih terjangkau, transaksi tidak resmi ini rentan terhadap tambahan biaya, pembatalan secara sepihak, bahkan penipuan, sehingga merugikan pemain dan *developer Honor of Kings*.²

Biaya tambahan pada transaksi digital biasanya terjadi ketika penyedia layanan menambahkan harga sesuai dengan metode pembayaran yang dipilih dari harga yang tertera saat sebelum melakukan *Check out* produk, baik akibat sistem yang tidak transparan, perbedaan kurs digital, biaya tersembunyi (*hidden cost*), kesalahan teknis, maupun mekanisme konversi yang tidak dijelaskan secara memadai kepada konsumen. Dalam hal ini hukum islam memiliki peran penting dalam memberikan panduan terhadap praktik-praktik kontemporer, termasuk transaksi *top up game online*. Fenomena biaya tambahan ini tidak hanya menimbulkan kerugian ekonomi bagi pengguna, tetapi juga memunculkan pertanyaan serius

² Nasrulloh Jundi Muslihin, Ahmad Muti, and Refki Saputra, "Perspektif Hukum Islam Terhadap Jual Beli *Diamonds* Pada *Game* Online *Mobile Legends* Via Online," *Student Development Informatics Management* 3, no. 2 (2023): 415–424.

mengenai keadilan (*al-‘adl*), kejelasan akad (*ta‘ayyun al-‘aqd*), serta unsur *gharar* dan potensi *riba* dalam perspektif hukum Islam. Dalam konteks transaksi syariah, setiap pertukaran harta harus dilandasi prinsip kerelaan (*tarāḍin*), transparansi, dan kejelasan nilai, sehingga praktik yang menyebabkan kelebihan pembayaran tanpa dasar yang sah berpotensi bertentangan dengan prinsip syariah. Selain itu, perlu juga dilihat bagaimana mekanisme ini mempengaruhi hak dan kewajiban para pihak yang terlibat, baik customer, platform, maupun *developer game*.³

Mekanisme transaksi *top up game* online khususnya dalam *game* online *honor of king* masih terbilang cukup baru dikarenakan *game* ini rilis sekitar bulan Juni tahun 2024 kemarin. Jadi sangat perlu diperhatikan bagi para customer yang akan melakukan *top up* token di *marketplace* selain yang resmi dan sudah disediakan oleh *developer game*. Keamanan transaksi dan keabsahan tempat *top-up* menjadi dua hal yang perlu diperhatikan untuk menghindari risiko seperti penipuan atau pembelian yang tidak sah. Selain itu, *top-up* melalui *marketplace* yang tidak resmi juga berpotensi mengganggu pengalaman *shopping* pada *game* itu sendiri.⁴

Dalam praktiknya, biaya tambahan juga memberikan beberapa dampak negatif dari sebagian besar customer yang sudah sering melakukan pembelian produk berupa *diamond* guna mendapatkan item tertentu (*skin*)

³ Luqman Nurhakim, “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Dengan Sistem Real Money Trading Dan Hak-Hak Kepemilikan Di *Game Dota 2*”, Fakultas Syariah Dan Hukum Universitas Syarif Hidayatullah Jakarta” July (2020): 17.

⁴ Ahmad Syaichoni and Didik Setiawan, “Khiyar Al-Ru’Yah on Online Transactions and Analysis Contemporary Muamalah Maliyah,” *An-Nisbah: Jurnal Ekonomi Syariah* 9, no. 1 (2022): 191–213.

yang diinginkan. Hal ini disebabkan oleh adanya perbedaan harga, yang pada akhirnya dapat menimbulkan rasa ketidakpuasan dan ketidakadilan di kalangan pelanggan . Selain itu, sistem biaya tambahan juga berpotensi merugikan pelanggan secara finansial, terutama bagi mereka yang tidak menyadari adanya biaya layanan atau berpaling dari jumlah total yang dibayarkan hingga transaksi selesai. Jika tidak ditangani dengan baik, mekanisme ini dapat mengurangi loyalitas pelanggan dan menurunkan tingkat kepercayaan terhadap penyedia layanan. Oleh karena itu, diperlukan transparansi serta sistem yang lebih terbuka agar pelanggan tidak merasa dirugikan dan tetap dapat menikmati pengalaman pembayaran yang positif.⁵

Urgensi penelitian ini semakin menguat ketika dikaitkan dengan realitas bahwa sebagian besar pengguna *game online* di Indonesia berasal dari kalangan remaja dan dewasa yang belum memiliki literasi hukum dan syariah yang memadai terkait transaksi digital. Laporan Statista pada tahun 2024 menunjukkan bahwa nilai pasar *game online* di Indonesia mencapai lebih dari USD 2,5 miliar, dengan transaksi mikro (*microtransactions*) seperti top up sebagai kontributor utama pendapatan industri *game* digital. Di sisi lain, data We Are Social & Hootsuite pada tahun 2024 mencatat bahwa lebih dari 73% pengguna internet Indonesia pernah melakukan transaksi digital untuk hiburan, termasuk pembelian item *game*. Namun, laporan tersebut juga menyoroti meningkatnya keluhan konsumen terkait

⁵ Muflihatul Bariroh, “Tinjauan Hukum Islam Tentang Mekanisme Transaksi *E-Wallet* ,” *Jurnal Pemikiran Hukum dan Hukum Islam* 2, no. 2 (2016): 102–126.

ketidaksesuaian nilai pembayaran dan barang digital yang diterima, yang menunjukkan adanya pola sistemik dalam praktik transaksi digital yang belum sepenuhnya melindungi konsumen.⁶

Seperti dijelaskan sebelumnya, sistem ini sering dimanfaatkan penyedia layanan untuk meraih keuntungan lebih, terutama saat musim kompetitif atau dalam masa promo. Praktik ini sudah hampir memenuhi syarat dalam akad jual beli, namun bertentangan dalam menjamin transparansi dan kesesuaian harga. Perubahan harga akibat biaya lainnya, seperti penambahan biaya, berpotensi melanggar prinsip kejelasan dan keadilan dalam akad menurut fikih muamalah. Karena itu, penting bagi customer memilih penyedia layanan terpercaya agar transaksi tetap aman, sah, dan sesuai prinsip syariah.⁷

Dalam perspektif hukum Islam, persoalan biaya tambahan pada transaksi *top up game* online menjadi semakin kompleks karena melibatkan objek akad yang bersifat non-fisik (*intangible assets*). Para fuqaha kontemporer masih berbeda pendapat mengenai kedudukan hukum barang virtual, apakah dapat dikategorikan sebagai *māl mutaḥawwam* atau sekadar manfaat (*manfa'ah*) yang dibolehkan dengan syarat tertentu. Penelitian Shamsuddin pada tahun 2025 menegaskan bahwa transaksi digital yang melibatkan *virtual goods* diperbolehkan selama memenuhi prinsip kejelasan

⁶ Rif'atul Muzayanah Al-Mahbubah and Ana Nurwakhidah, "The Frame of Sharia Economic on Paylater Payment System," *ISLAMICONOMIC: Jurnal Ekonomi Islam* 12, no. 1 (2021): 93–107.

⁷ Achmad Rijal, Irvan Iswandi, and Ahmad Asrof Fitri, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Jual Beli *Diamond Game Mobile Legends*," *Jurnal Hukum dan HAM Wara Sains* 2, no. 04 (2023): 211–222.

akad dan tidak mengandung unsur gharar berlebihan. Namun, dalam praktik platform digital, sering ditemukan biaya tambahan yang tidak di tampilkan, yang justru memperlemah legitimasi syariah transaksi tersebut. Namun, terdapat hukum islam yang dapat dijadikan sebagai acuan atau dasar untuk menganalisis biaya tambahan dalam transaksi *top up game* online, terutama yang berkaitan dengan prinsip-prinsip syariah dalam transaksi digital, pembayaran elektronik, dan mekanisme yang melibatkan ketidakpastian (*gharar*), *riba*, *urf* atau praktik yang menyerupai judi (*maysir*).⁸

Berdasarkan fenomena yang terjadi sampai saat ini penulis sangat tertarik untuk mengambil topik ini dikarenakan belum adanya penelitian yang secara spesifik membahas mekanisme biaya tambahan dalam transaksi *top-up game Honor of Kings* melalui platform Lumos Diamond dalam perspektif hukum islam. Penelitian sebelumnya lebih banyak membahas transaksi jasa joki, jual beli akun, hukum *top up* dalam *game* secara umum yakni *game mobile legend*, *pubg*, *free fire*, dll, namun belum mengkaji secara mendalam bagaimana mekanisme transaksi dengan adanya biaya tambahan ini dapat terjadi, dampaknya terhadap konsumen, serta kesesuaiannya dengan prinsip syariah.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi gap tersebut dengan melakukan analisis terhadap mekanisme biaya tambahan, faktor penyebabnya, serta bagaimana transaksi ini dapat dikaji dalam perspektif

⁸ J Beno, A.P Silen, and M Yanti," Analisis Hukum Islam Dan Fatwa Dsn No. 110/Dsn- Mui/Ix Tahun 2017 Terhadap Jual Beli Peti Premium Pada Aplikasi *Game Online Battle Royal*", *Braz Dent J.*, vol. 33, (2022) : .60-87.

hukum islam guna memberikan rekomendasi bagi konsumen, masyarakat dan Pemilik platform *top-up game* khususnya Lumos diamond agar dapat menjalankan bisnisnya sesuai dengan prinsip syariah. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk meneliti tentang “ **Tinjauan Hukum Islam Terhadap Mekanisme Biaya Tambahan Pada Transaksi *Top Up Game Online Honor Of Kings* Pada Platform Lumos Diamond**”.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan isi latar belakang diatas, maka masalah yang dapat disimpulkan ialah sebagai berikut :

1. Dalam praktiknya, platform Lumos Diamond hingga saat ini masih ditemukan adanya biaya tambahan pada metode transaksinya, dan studi ini perlu dikaji kesesuaiannya berdasarkan hukum islam.
2. Perbedaan jumlah harga produk dengan pada saat melakukan pembayaran (*check out*) yang disebabkan karena adanya biaya tambahan yang tidak sesuai dengan peraturan (*MDR*) atau tidak transparan, membuat customer harus membayar lebih dari harga yang tertera di awal.
3. Kurangnya kesadaran customer terhadap resiko akan adanya penambahan biaya. Meskipun harga sedikit lebih murah dibandingkan resmi atau pembelian via *in-game*, seiring terus menerus melakukan transaksi disana, kemungkinan dapat mengakibatkan kerugian finansial secara berkala.
4. Terdapat penambahan biaya terhadap nominal dari harga aslinya atau

pengaturan *system platform* yang kurang stabil (*Error*), dapat memungkinkan adanya biaya transaksi yang tidak valid saat melakukan *check out*.

C. Pembatasan masalah

Pembatasan masalah digunakan untuk menghindari suatu penyimpangan atau meluasnya pokok masalah supaya penelitian yang dilakukan agar searah, didalam penelitian ini hanya memfokuskan untuk meneliti :

1. Fokus penelitian ini mengacu pada mekanisme biaya tambahan dalam transaksi *top up game online* Honor Of King pada platform Lumos Diamond.
2. Analisis transaksi biaya tambahan yang terjadi pada *top up game online* Honor Of King di platform Lumos Diamond berdasarkan hukum islam.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, dapat dijelaskan permasalahan yang akan diteliti ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana mekanisme terjadinya biaya tambahan dalam transaksi *top up game* Honor Of king di platform Lumos Diamond?
2. Bagaimana tinjauan Hukum Islam terhadap praktik dan mekanisme biaya tambahan dalam transaksi *top up game* honor of king pada platform Lumos Diamond?

E. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan

- a. Mengetahui bagaimana mekanisme terjadinya biaya tambahan dalam transaksi *top up game honor of king* pada platform Lumos Diamond.
- b. Memahami tinjauan Hukum Islam terhadap mekanisme terjadinya biaya tambahan dalam transaksi *top up game honor of king* pada platform Lumos Diamond..

2. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam perkembangan intelektual ilmiah dibidang hukum islam dan positif, terutama yang berhubungan dengan transaksi *top up game online* ;

- a. Secara teoritis.

penelitian ini diharapkan dapat membantu pemikiran ilmiah, terutama kepada masyarakat atau player *game honor of king* untuk lebih berhati hati dalam melakukan transaksi diluar platform yang sudah disediakan oleh developer *game* ini, serta dalam bidang muamalah, bisnis syariah, dan hukum secara umum. Spesifik, ini berkaitan dengan evaluasi hukum Islam yang berkaitan dengan praktik transaksi online khususnya pada mekanisme biaya tambahan yang terjadi di platform Lumos Diamond.

b. Secara praktis

penelitian ini diharapkan mampu memberikan suatu kontribusi bagi masyarakat khususnya para customer serta pihak yang terkait dengan adanya praktek transaksi *top up game Honor Of King* pada *platform* Lumos Diamond yang akan ditinjau berdasarkan hukum islam. Serta dapat menarik bagi peneliti lainya untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut mengenai hukum terhadap transaksi *top up game* online yang terjadi di masyarakat khususnya kepada para pemain *game online honor of king*, sekaligus untuk memenuhi syarat akademik dan penyelesaian studi (S1) di fakultas keislaman Universitas Trunojoyo Madura.

F. Kajian pustaka

Dalam penelitian ini, peneliti mengangkat topik “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Mekanisme Biaya Tambahan Pada Transaksi *Top Up Game Online Honor Of Kings* Pada *Platform* Lumos Diamond”. Sejauh ini dalam penelusuran kepustakaan tentang tinjauan hukum islam terhadap mekanisme transaksi *top up game online*, peneliti menemukan beberapa penelitian sebelumnya yang membahas tentang praktik *top up game online*, akan tetapi secara umum peneliti kali ini berbeda konsentrasi dengan beberapa penelitian yang sebelumnya, yang diantaranya yaitu:

1. Skripsi Wahyudi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta, (2022), yang berjudul “*Fatwa DSN-MUI tentang Mikrotransaksi dalam Game Online (Studi Kasus pada Pembelian*

Item di Mobile Legends)”. Penelitian ini berfokus pada bagaimana Mengkaji hukum mikrotransaksi dalam *game Mobile Legends* berdasarkan fatwa-fatwa DSN-MUI yang terkait dan menentukan apakah pembelian item dalam *Mobile Legends* termasuk dalam transaksi yang sah menurut prinsip syariah atau justru mengandung unsur yang dilarang. Namun, penelitian tersebut lebih menitikberatkan pada aspek normatif terhadap keabsahan transaksi secara umum dan belum mengkaji secara spesifik mekanisme teknis yang berpotensi menimbulkan ketidaksesuaian nilai pembayaran, seperti fenomena biaya tambahan. Sedangkan penelitian tersebut berbeda dengan penelitian penulis karena penelitian penulis berfokus pada objek dan praktik yang berbeda yaitu tinjauan hukum islam terhadap mekanisme biaya tambahan transaksi *top up Honor Of King* di platform Lumos Diamond. Oleh karena itu, penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan mengkaji secara empiris mekanisme biaya tambahan dalam transaksi top up serta implikasinya terhadap prinsip transparansi dan keadilan dalam hukum Islam.⁹

2. Skripsi Adam Lenza Valencia Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, (2020), yang berjudul “*Tinjauan Hukum Islam Tentang Top Up Diamond Gmae Mobile legend Melalui Sosial Media*”. Penelitian ini mempelajari tentang permasalahan yang timbul dalam transaksi *top up game* khususnya dalam praktik jual beli diamond mobile legend

⁹ Wahyudi F, skripsi: “*Fatwa DSN-MUI tentang Mikrotransaksi dalam Game Online (Studi Kasus pada Pembelian Item di Mobile Legends)*”. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, (2022).

menurut hukum Islam dan penelitian yang dilakukan Adam ini lebih menganalisis fenomena secara umum dalam industri *game* online yakni analisis studi lebih luas pada praktik jual beli diamond mobile legend dan dampaknya bagi konsumen menurut prinsip syariah. Namun, penelitian tersebut belum menelaah secara mendalam aspek sistem pembayaran digital dan potensi biaya tersembunyi (*hidden cost*) yang dapat menimbulkan biaya tambahan. Sedangkan perbedaan dari penelitian Adam dengan penelitian yang saya tulis yaitu mengenai objek dan fenomena penelitian. Penelitian penulis lebih spesifik menganalisis mekanisme terjadinya biaya tambahan dalam sistem transaksi digital pada platform Lumos Diamond, sehingga memberikan kontribusi baru dalam kajian fikih muamalah kontemporer. Sedangkan penelitian yang dilakukan Adam hanya berfokus pada praktik jual beli diamond mobile legend secara umum.¹⁰

3. Skripsi Rahmawati. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. (2021) yang berjudul “*Analisis Fatwa DSN-MUI Mengenai Transaksi Digital dalam Game Online.*”. Penelitian ini membahas analisis fatwa DSN-MUI mengenai transaksi digital dalam *game* online, dengan berfokus pada aspek kepatuhan terhadap prinsip ekonomi syariah. Transaksi digital dalam *game* online, seperti *top-up* mata uang virtual dan pembelian *item*, harus memenuhi syarat akad yang sah dalam Islam, termasuk kejelasan objek/barang, transparansi harga, serta bebas dari

¹⁰ Adam Reza V. Skripsi: berjudul “*Tinjauan Hukum Islam Tentang Top Up Diamond Gmae Mobile legend Melalui Sosial Media*”. Lampung: UIN Raden Intan, (2022).

unsur *riba*, *gharar*, dan *maysir*. Penelitian ini mengacu pada beberapa fatwa DSN-MUI, seperti Fatwa No. 116/2017 tentang Uang Elektronik Syariah dan Fatwa No. 31/2002 tentang *E-Commerce*, guna menganalisis apakah mekanisme transaksi dalam *game* online telah sesuai dengan prinsip syariah. Rahmawati juga mengidentifikasi potensi ketidakadilan dalam sistem pembayaran, seperti overpricing, perubahan harga yang tidak transparan, dan sistem *loot box* yang menyerupai perjudian. Meskipun telah mengidentifikasi potensi ketidaktransparanan harga, penelitian tersebut belum mengkaji secara empiris bagaimana mekanisme ketidaksesuaian harga tersebut terjadi dalam praktik transaksi. Sedangkan dalam penelitian penulis, lebih berfokus pada mekanisme biaya tambahan yang terjadi pada transaksi *top up game* honor of king di platform Lumos Diamond sesuai dengan hukum islam dan Penelitian penulis memberikan kebaruan dengan menggabungkan pendekatan normatif dan empiris untuk menganalisis secara langsung praktik biaya tambahan pada platform Lumos Diamond.¹¹

4. Nugroho. “Analisis Hukum Islam terhadap Transaksi Digital dalam Perspektif Fatwa DSN-MUI”. *Jurnal Ekonomi Syariah*, Vol. 9 No 2. (2021). Penelitian ini menjelaskan tentang transaksi digital secara umum dalam ekonomi syariah dengan berfokus pada prinsip-prinsip syariah seperti keadilan, transparansi, serta larangan *riba*, *gharar*, dan

¹¹ Rahmawati, S. “*Analisis Fatwa DSN-MUI Mengenai Transaksi Digital dalam Game Online.*” Yogyakarta: . Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, (2021).

maysir. Nugroho menyampaikan dalam hasil penelitiannya yaitu beberapa transaksi digital masih berpotensi mengandung *gharar* dan *riba*, terutama yang berkaitan dengan ketidakjelasan harga, pembayaran yang tidak transparan, serta skema transaksi yang merugikan satu pihak. Diperlukan regulasi dan fatwa tambahan yang lebih spesifik untuk mengatur transaksi dalam *game* online, *cryptocurrency*, dan sistem pembayaran digital lainnya agar lebih sesuai dengan prinsip ekonomi Islam. Sedangkan dalam penelitian penulis, fokus utama yang dikaji adalah penambahan biaya yang terjadi akibat penangguhan biaya dan bagaimana analisis hukum islamnya . Penelitian ini tidak hanya membahas transaksi digital dalam perspektif secara umum saja, juga mengkaji dalam hukum islam. Penelitian penulis juga dapat menganalisis lebih spesifik bagaimana mekanisme biaya tambahan dapat terjadi, potensi *riba* dan *gharar* yang muncul, serta prinsip keadilan dalam perspektif hukum islam.¹²

Berdasarkan penelitian yang sebelumnya terdapat perbedaan dengan penelitian yang ditulis peneliti. Dalam penelitian ini peneliti membahas tentang tinjauan hukum islam terhadap mekanisme biaya tambahan dalam transaksi *top-up game Honor of Kings* di platform Lumos Diamond yang mana peneliti lebih fokus pada mekanisme biaya tambahan yang terjadi dalam transaksi *top-up* di platform lumos diamond dan bagaimana hal tersebut sudah sesuai dengan hukum islam. Penelitian ini

¹² Nugroho. “Analisis Hukum Islam terhadap Transaksi Digital dalam Perspektif Fatwa DSN-MUI”. *Jurnal Ekonomi Syariah*, Vol 9, No 2. (2021).

mengkaji secara mendalam tentang status barang virtual (*mal*), perubahan harga *pada saat chek out*, serta menganalisis fenomena penambahan biaya akibat dari metode pembayaran digital.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini ada beberapa bab, dengan tujuan untuk mendapatkan jawaban yang optimal. Sehingga pada pembahasan ini harus dilakukan dengan runtut dan sistematis penelitian ini dibagi menjadi lima bab. Bab-bab ini mencakup:

BAB I pendahuluan : Yang berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, dan sistematika pembahasan.

BAB II landasan teori : Yaitu teori-teori yang digunakan oleh peneliti untuk menjawab permasalahan mengenai jual beli dalam islam, fiqh muamalah, macam macam metode pembayaran, konsep riba,gharar,maysir, ujah.

BAB III metode penelitian : Bab ini menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian, yang mencakup jenis penelitian, pendekatan penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.

BAB IV Pembahasan : Dalam bab ini membahas mengenai hasil penelitian terhadap mekanisme terjadinya biaya tambahan dan analisis Hukum Islam Terhadap Mekanisme biaya tambahan Pada Transaksi *Top Up Game* Online Honor Of Kings Pada Platform Lumos Diamond. Pembahasan difokuskan pada kesesuaian praktik transaksi tersebut dengan konsep *riba*,

gharar, dan akad jual beli (*al-bai'*).

BAB V Penutup : Dalam bab ini merupakan bab yang terakhir dari penelitian yang membahas tentang kesimpulan dari pembahasan penelitian dan saran-saran yang menjelaskan mengenai kajian-kajian yang sekiranya perlu dilanjutkan oleh para peneliti berikutnya di masa yang akan datang.