

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis mekanisme praktik jual beli akun *game Mobile Legends: Bang Bang* di kalangan mahasiswa Universitas Trunodjoyo Madura dan meninjau kesesuaian praktik tersebut berdasarkan prinsip-prinsip ekonomi syariah. Fenomena komersialisasi aset digital ini marak terjadi namun sering kali menghadapi kendala terkait ketidakpastian hukum dan risiko penipuan.

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Data primer diperoleh melalui wawancara mendalam dengan mahasiswa dari berbagai program studi di Universitas Trunojoyo Madura yang terlibat aktif dalam transaksi ini, sementara data sekunder diperoleh melalui studi pustaka dan dokumentasi terkait. Teknik analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mekanisme jual beli akun dilakukan melalui platform media sosial (seperti WhatsApp, Facebook, Instagram, dan Telegram) baik secara langsung maupun melalui jasa perantara (Rekber). Motif utama transaksi meliputi keuntungan finansial, kebutuhan modal bisnis, atau karena pemain ingin berhenti bermain. Ditinjau dari perspektif ekonomi syariah, ditemukan bahwa meskipun aspek kerelaan (*ridhaiyyah*) sering kali terpenuhi di awal, namun transaksi ini masih rentan terhadap unsur *gharar* (ketidakjelasan) karena objek yang diperjualbelikan secara legal merupakan milik pengembang (*Moonton*) dan memiliki risiko penarikan kembali (*hackback/pullback*) oleh penjual. Selain itu, pelanggaran terhadap prinsip kejujuran (*siddiq*) dan keadilan (*'adl*) masih sering ditemukan dalam praktik di lapangan yang merugikan pihak pembeli. Kesimpulannya, model jual beli akun ini belum sepenuhnya memenuhi prinsip ekonomi syariah karena masih mengandung elemen risiko dan ketidakpastian yang tinggi.

Kata Kunci: *Jual Beli Akun, Mobile Legends, Ekonomi Syariah, Gharar, Mahasiswa.*

ABSTRACT

This study aims to analyze the mechanism of the practice of buying and selling Mobile Legends: Bang Bang game accounts among students of the University of Trunojoyo Madura and to review the compatibility of such practices based on Sharia economic principles. The phenomenon of commercializing these digital assets is widespread but often faces obstacles related to legal uncertainty and the risk of fraud.

The research method used is qualitative with a case study approach. Primary data were obtained through in-depth interviews with students from various study programs at the University of Trunojoyo Madura who are actively involved in these transactions, while secondary data were obtained through literature studies and related documentation. Data analysis techniques include data reduction, data presentation, and drawing conclusions.

The results of the study indicate that the account buying and selling mechanism is carried out through social media platforms (such as WhatsApp, Facebook, Instagram, and Telegram) either directly or through intermediary services (Rekber/Joint Account). The main motives for transactions include financial gain, the need for business capital, or the player's desire to quit the game. Reviewed from a Sharia economic perspective, it was found that although the aspect of mutual consent (ridhaiyyah) is often met initially, this transaction is still prone to elements of gharar (uncertainty) because the object traded is legally owned by the developer (Moonton) and carries the risk of being reclaimed (hackback/pullback) by the seller. Furthermore, violations of the principles of honesty (siddiq) and justice ('adl) are still frequently found in practice, which disadvantages the buyer. In conclusion, this account trading model does not fully comply with Sharia economic principles as it contains high elements of risk and uncertainty.

Keywords: Account Trading, Mobile Legends, Sharia Economics, Gharar, Students.

DAFTAR ISI

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAFTAR TRANSLITERA.....	ix
KATA PENGANTAR	x
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian	10
G. Kajian Pustaka	11
H. Sistematika Pembahasan	14
BAB II LANDASAN TEORI	16
A. Jual Beli dalam Perspektif Ekonomi Syariah	16
1. Pengertian Jual Beli	16
2. Rukun dan Syarat Sah Jual Beli	18
3. Prinsip Jual Beli dalam Ekonomi Syariah	20
4. Macam-Macam Jual Beli.....	23
B. Model Transaksi Digital dalam Ekonomi modern.....	26
1. Perdagangan Digital	26
2. Komponen-Komponen Model Bisnis Jual Beli Online.....	28
C. Prinsip Dasar Ekonomi Syariah	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian	33
B. Lokasi dan Waktu.....	33
C. Subjek Penelitian.....	34
D. Sumber Data.....	34
1. Data Primer.....	34
2. Data Sekunder	34
E. Teknik pengumpulan data	35

1. Wawancara	35
2. Dokumentasi.....	35
F. Teknik Analisis Data	35
1. Reduksi Data	35
2. Penyajian Data.....	36
3. Penarikan Kesimpulan.....	37
4. Teknik Keabsahan Data.....	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
A. Gambaran Umum Game Mobile Legends: Bang Bang.....	39
1. Profil Game Mobile Legends: bang bang.....	39
2. Karakteristik Akun Game Mobile Legends: bang bang	40
B. Analisis Mekanisme Jual Beli Akun <i>Game Mobile Legends: Bang Bang</i>	41
C. Analisis Kesesuaian Model Jual Beli Akun <i>Game Mobile Legends:</i> <i>Bang Bang</i> Dengan Prinsip-Prinsip Ekonomi Syariah.....	49
D. Analisis Model Jual Beli Akun <i>Game Mobile Legends: Bang Bang</i> Dari Perspektif Ekonomi Syariah	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	64
A. KESIMPULAN	64
B. SARAN.....	64
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN.....	72
1. Lampiran Foto Wawancara Dengan Narasumber	72
2. Lampiran Pedoman Wawancara.....	74