



· Perdagangan Aset Digital Game Online dalam Perspektif Fiqih Muamalah: Studi Kasus Peran Kyai Kampung

Lina Amelia¹, Ahmad Djalaluddin²,

¹Mahasiswa Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrohim Malang, ²Dosen UIN

Maulana Malik Ibrohim Malang²

Email:linaamelia1703@gmail.com , djalaludin@akuntansi.uin-malang.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 30 Juni 2025

Direvisi: 20 Agustus 2022

Dipublikasikan:

02 Oktober 2025

e-ISSN: 2829-2960

p-ISSN: 2829-8101

DOI: <https://doi.org/10.69768/ji.v4i2.112>

Abstract

This study aims to explore the dynamics of digital asset trading among rural youth and to analyze the phenomenon through the lens of Islamic economic jurisprudence (fiqh muamalah), especially from the perspective of local religious leaders known as kyai kampung. This research employed a qualitative case study method, using in-depth interviews, participatory observation, and documentation to collect data from kyai, teenage traders, and community figures. The findings reveal that various digital game assets such as game accounts, character skins, diamonds, and virtual chips are actively traded through social media platforms like WhatsApp and Facebook, with payments processed via digital wallets. The absence of formal contracts and regulatory oversight exposes these transactions to elements of gharar (uncertainty), maysir (gambling), and tadlis (fraud). While local kyai generally lack specific knowledge of digital asset jurisprudence, they demonstrate awareness of the moral and social impacts, especially concerning addiction and misuse. The study concludes that such practices can be permissible under Islamic law if they meet clear and lawful contractual standards. Strengthening digital fiqh muamalah literacy and building partnerships between local religious leaders and Islamic economic educators are essential to ensure ethical compliance in digital economic practices.

Keywords: Digital assets, fiqh muamalah, online games, local ulama

PENDAHULUAN

Islam adalah agama yang sempurna (syamil) dan menyeluruh (kamil), diturunkan oleh Allah Swt. untuk menjadi pedoman hidup umat manusia dalam seluruh aspek

kehidupan (Kasiono & Santalia, 2022). Firman Allah dalam QS. At-Tin ayat 4 menyatakan bahwa manusia diciptakan dalam bentuk yang paling sempurna, dan dalam QS. Al-Baqarah

ayat 30 ditegaskan pula bahwa manusia diberikan amanah sebagai khalifah di muka bumi. Sebagai khalifah, manusia bertanggung jawab untuk mengelola sumber daya dan kehidupan secara bijaksana dalam bingkai kemaslahatan umat (Alimuddin & Alvia, 2022). Prinsip syariah yang komprehensif dan universal mengatur tidak hanya aspek ibadah, tetapi juga interaksi sosial dan ekonomi, termasuk praktik muamalah kontemporer yang muncul seiring dengan perkembangan teknologi (Nur, 2022).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah melahirkan transformasi besar dalam tatanan sosial dan ekonomi global. Salah satu fenomena signifikan dari perubahan ini adalah pertumbuhan industri game online. Dalam satu dekade terakhir, game digital mengalami evolusi pesat dari sekadar sarana hiburan menjadi sektor ekonomi strategis dalam ekosistem digital (Fitria & Subakti., 2022). Berdasarkan laporan Statista (2025) pendapatan global dari industri game online telah mencapai 522,46 miliar dolar Amerika Serikat, menjadikannya salah satu industri dengan pertumbuhan tercepat di era digital.

Seiring dengan perkembangan tersebut, muncul praktik ekonomi baru yang berbasis pada aset virtual, seperti transaksi pembelian item dalam game (in-game purchase), peningkatan level karakter, hingga jual beli akun game bernilai ekonomi tinggi. Game-game populer seperti Mobile Legends,

PUBG, dan Free Fire menjadi contoh nyata komodifikasi aset digital dalam pasar yang tidak formal. Fenomena ini telah melahirkan ruang ekonomi baru yang melibatkan para pemain, baik sebagai konsumen maupun pelaku jual beli digital (Aulia, 2020).

Namun demikian, pesatnya pertumbuhan ekonomi digital dalam dunia game juga melahirkan berbagai dampak sosial dan moral yang perlu diwaspadai. Salah satu dampak yang menonjol adalah meningkatnya kecanduan digital, khususnya di kalangan remaja (Mais, 2020). Hal ini berimplikasi pada penurunan produktivitas, degradasi kualitas interaksi sosial, serta potensi penyimpangan nilai-nilai etis dalam transaksi digital. Berdasarkan data Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Probolinggo (2025), di Desa Tulupari, Kecamatan Tiris yang dihuni oleh 3.349 penduduk dengan 704 di antaranya berusia antara 11 hingga 26 tahun lebih dari 60% remaja rutin mengakses game online. Temuan ini mencerminkan tingginya penetrasi digital bahkan di wilayah pedesaan, dan menunjukkan adanya urgensi pendekatan sosioreligius untuk menyikapi fenomena tersebut (Istianah et, al., 2023).

Lebih jauh, praktik jual beli aset virtual kerap dilakukan tanpa pertimbangan etika dan ketentuan hukum Islam. Transaksi yang terjadi sering kali mengandung unsur ketidakjelasan (gharar), spekulasi (maysir), serta tidak terpenuhinya

rukun dan syarat akad yang sah. Lemahnya literasi keuangan syariah menyebabkan masyarakat, khususnya generasi muda, terjebak dalam aktivitas ekonomi digital yang berada pada wilayah hukum syubhat, bahkan berpotensi menyimpang dari prinsip-prinsip fiqh muamalah (Basyariah, 2022).

Dalam literatur fiqh muamalah, persoalan kepemilikan atas barang non-fisik (al-mal al-ma'awi), keabsahan akad digital, serta kesesuaian transaksi dengan maqasid al-syari'ah menjadi isu kontemporer yang kompleks. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman yang mendalam dan kontekstual terhadap prinsip-prinsip fiqh dalam merespons dinamika ekonomi digital (Supriatna, 2024). Dalam hal ini, peran tokoh agama lokal menjadi sangat krusial.

Kyai Kampung sebagai otoritas keagamaan di tingkat komunitas memiliki posisi strategis dalam memberikan bimbingan moral dan edukasi syariah. Dalam konteks masyarakat pedesaan seperti Desa Tulupari, Kyai Kampung kerap menjadi rujukan utama dalam penyelesaian persoalan agama dan sosial. Dalam kajian sosiologi agama, peran ini dikategorikan sebagai charismatic authority, yang mampu mendorong transformasi sosial melalui kekuatan religius dan kultural yang dimilikinya (Burhanuddin & Ghulam., 2020).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk

mengkaji bagaimana pandangan Kyai Kampung terhadap praktik jual beli aset digital dalam game online, serta menelaah sejauh mana peran mereka dalam membimbing masyarakat agar bertransaksi sesuai dengan prinsip fiqh muamalah. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam pengembangan literasi ekonomi syariah yang adaptif terhadap era digital, serta memperkuat peran lokalitas dalam merespons tantangan global.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ditulis dalam bentuk paragraf mengalir (tidak dibuat numbering). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus eksploratif. Pendekatan ini digunakan untuk menggali secara mendalam fenomena perdagangan aset digital dalam game online dari perspektif fiqh muamalah, khususnya dengan fokus pada pemahaman keagamaan Kyai Kampung di Desa Tulupari, Kecamatan Tiris, Kabupaten Probolinggo.

Data diperoleh melalui wawancara mendalam dengan Kyai dan pemuda pelaku jual beli akun atau item game, observasi partisipatif terhadap aktivitas sosial-keagamaan di masyarakat, serta dokumentasi dari arsip desa, lembaga pesantren, dan data digital terkait game online. Subjek penelitian meliputi 3 orang Kyai Kampung, 5-7 pemuda aktif dalam

transaksi digital, dan tokoh masyarakat sebagai triangulasi.

Teknik analisis data dilakukan melalui reduksi data, kategorisasi tematik berdasarkan prinsip fiqh muamalah dan maqāsid al-syarī'ah, serta interpretasi mendalam terhadap respons keagamaan lokal. Validitas data dijaga melalui triangulasi sumber dan teknik, konfirmasi ulang (member check), serta dokumentasi sistematis selama proses penelitian (Silahuddin, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Umum Desa Tulupari

Desa Tulupari merupakan wilayah administratif di Kecamatan Tiris, Kabupaten Probolinggo, Provinsi Jawa Timur, dengan luas 3,69 km². Berdasarkan data kependudukan terbaru, desa ini dihuni oleh 3.349 jiwa, terdiri dari 1.625 laki-laki dan 1.724 perempuan. Sebagian besar masyarakatnya bergantung pada sektor pertanian, peternakan kecil, dan perdagangan mikro. Pendapatan warga bersifat fluktuatif, tergantung musim panen dan harga komoditas lokal. Meskipun demikian, desa ini menunjukkan perkembangan signifikan dalam pemanfaatan teknologi digital, khususnya di kalangan generasi muda.

Akses internet di Desa Tulupari tergolong baik berkat jaringan seluler yang stabil dan kepemilikan smartphone yang meningkat di banyak rumah tangga. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (2025), penetrasi

internet di wilayah pedesaan Jawa Timur mencapai 68,7%, dengan dominasi pengguna berusia 15–30 tahun. Kondisi ini terlihat dalam aktivitas harian remaja desa yang tidak hanya menggunakan media sosial, tetapi juga aktif bermain game online. Game-game seperti Mobile Legends, Free Fire, dan PUBG Mobile menjadi yang paling populer. Aktivitas bermain ini bahkan berkembang menjadi peluang ekonomi melalui jual beli akun, skin, item langka, dan mata uang virtual seperti diamond (Maulidiyawati, 2024).

Berdasarkan wawancara mendalam, praktik ini dilakukan secara mandiri oleh remaja, biasanya melalui media sosial seperti Facebook Marketplace, WhatsApp, dan platform digital seperti Tokopedia dan Shopee. Seorang informan menyatakan, "Saya biasanya jual akun ke orang yang baru mulai main. Kalau akun saya sudah level tinggi dan punya skin langka, bisa laku sampai ratusan ribu, kadang lebih." (Informan 03, Wawancara, 2025). Hal ini menunjukkan adanya pergeseran ekonomi informal di kalangan remaja dari sektor fisik ke ranah digital (Fantini & Tamba, 2020). Motifnya bukan semata hiburan, tetapi juga keinginan mendapatkan penghasilan secara mandiri (Manda & Ilyas, 2022).

Namun, aktivitas ini masih berjalan secara informal tanpa regulasi jelas. Beberapa transaksi dilakukan langsung (cash on delivery), lainnya melalui transfer bank atau e-wallet.

Minimnya pemahaman terhadap keamanan digital, hak kepemilikan atas aset virtual, dan ketentuan hukum syariah menimbulkan berbagai risiko, mulai dari penipuan hingga pelanggaran etika ekonomi. Di sisi lain, keterlibatan orang tua atau tokoh masyarakat terhadap aktivitas digital remaja masih terbatas, menciptakan kesenjangan pemahaman antargenerasi terhadap penggunaan teknologi (Qothrunnada, et, al., 2023).

Secara sosial-keagamaan, masyarakat Desa Tulupari dikenal religius dengan partisipasi tinggi dalam kegiatan keagamaan. Kyai memegang peran penting sebagai tokoh spiritual dan sosial, bukan hanya dalam hal ibadah, tetapi juga pendidikan, moralitas, hingga pengambilan keputusan bersama (Bashori, 2019). Dalam struktur sosial pedesaan, posisi Kyai tergolong sebagai charismatic authority yang memiliki pengaruh kuat dalam membentuk nilai dan perilaku masyarakat (Anjarahmi, 2023). Oleh karena itu, pandangan dan sikap para Kyai terhadap praktik jual beli aset digital dalam game menjadi penting untuk dikaji, khususnya dalam kaitannya dengan fiqh muamalah kontemporer.

Perdagangan Aset Digital Game Online di Desa Tulupari

Fenomena perdagangan aset digital game online di Desa Tulupari semakin menonjol, seiring meningkatnya minat remaja terhadap dunia permainan daring. Game seperti

Mobile Legends, Free Fire, PUBG Mobile, dan Higgs Domino menjadi pilihan utama yang digemari oleh kalangan muda, baik sebagai media hiburan, ruang kompetisi, maupun sarana memperoleh pendapatan tambahan. Ahmad (24 tahun), salah satu anggota komunitas game lokal, menyebutkan bahwa "Mobile Legends dan Free Fire adalah game yang paling sering dimainkan karena sering ada turnamen antar kelompok di desa." Fenomena ini menunjukkan bagaimana game telah membentuk ruang sosial baru di kalangan remaja, bahkan hingga ke pelosok desa (Safitri, 2020).

Jenis aset yang diperjualbelikan cukup beragam, mulai dari akun game berlevel tinggi, skin karakter eksklusif, diamond sebagai mata uang virtual, hingga chip permainan. Akun-akun game dijual dengan harga antara Rp 50.000 hingga Rp 200.000, tergantung pada level, rank, dan kelengkapan item. Sementara itu, skin karakter terutama yang bersifat langka atau edisi terbatas bisa dijual hingga Rp 100.000 per item. Diamond, yang dibeli oleh pemain lain untuk mempercepat kemajuan permainan, menjadi salah satu item paling laris, dengan rata-rata omzet penjual mencapai Rp 2 juta per bulan. Tidak kalah populer adalah chip Higgs Domino, yang diperjualbelikan dengan kisaran harga Rp 10.000 hingga Rp 50.000, tergantung jumlah dan permintaan pasar.

Transaksi dilakukan secara daring melalui media sosial seperti Facebook

dan WhatsApp, serta melalui marketplace informal di grup-grup komunitas. "Kami lebih memilih WhatsApp karena lebih cepat dan lebih mudah dipahami. Juga, lebih aman untuk transaksi pribadi," ujar Zakaria (26 tahun), yang telah aktif menjadi penjual akun dan item sejak 2022. Adit (18 tahun), salah satu penjual pemula, mengungkapkan bahwa komunitas ini berjalan berdasarkan kepercayaan: "Kami tidak merasa perlu kontrak tertulis, karena sudah saling percaya dalam komunitas ini." Pembayaran dilakukan dengan metode fleksibel, mulai dari transfer bank hingga dompet digital seperti OVO, DANA, dan GoPay, yang sudah cukup umum di kalangan pemuda desa.

Namun, tidak semua transaksi berjalan lancar. Ketiadaan sistem perlindungan hukum menyebabkan munculnya berbagai risiko. Bryan (17 tahun), salah satu korban penipuan, mengaku kehilangan Rp 150.000 setelah membeli akun game yang ternyata tidak sesuai dengan deskripsi. "Teman saya sampai melapor ke admin grup, tapi kadang tidak ada tindakan yang jelas," keluhnya. Kasus ini menunjukkan bahwa meskipun perdagangan digital semakin marak, ketidakjelasan aturan dan absennya kontrak resmi membuka celah bagi praktik tidak etis dan manipulatif (Manda & Ilyas, 2022).

Mayoritas pelaku dalam praktik ini adalah remaja laki-laki berusia antara 11 hingga 26 tahun. Sebagian besar dari mereka memanfaatkan waktu luang

untuk bermain game sekaligus berdagang aset digital. Hizam (23 tahun), penjual aktif, menyebutkan bahwa ia mampu memperoleh penghasilan tambahan antara Rp 500.000 hingga Rp 1.000.000 per bulan dari hasil penjualan akun dan diamond. "Ini sangat membantu untuk kebutuhan sehari-hari," tuturnya. Motivasi mereka pun beragam: dari sekadar mengikuti tren, memperoleh penghasilan tambahan, hingga untuk memenuhi kebutuhan hiburan pribadi seperti membeli konten premium atau perangkat gaming.

Meski demikian, dampak sosial dari aktivitas ini tidak bisa diabaikan. Beberapa orang tua mengungkapkan kekhawatiran terhadap intensitas bermain game yang mulai berlebihan. Erniwati, ibu dari remaja berusia 17 tahun, menyatakan bahwa "Kadang-kadang mereka bermain game sampai larut malam, tidak memperhatikan waktunya untuk belajar atau bantu orang tua." Kekhawatiran ini mencerminkan pentingnya pendampingan dan edukasi digital di tingkat keluarga (Asmawati, 2021). Game yang pada awalnya bersifat rekreatif dapat berubah menjadi candu jika tidak diimbangi dengan kontrol yang memadai, baik dari sisi waktu maupun tujuan penggunaannya.

Selain persoalan sosial, aspek hukum dan etika dalam transaksi digital juga perlu mendapat perhatian. Banyak remaja yang terlibat dalam perdagangan ini belum memahami konsep dasar fiqh muamalah,

khususnya terkait larangan transaksi yang mengandung unsur gharar (ketidakjelasan), maysir (spekulasi/untung-untungan), atau ketidakadilan (Rif'ah, 2022). Fathur (21 tahun), seorang pedagang digital, mengakui: "Kami sering kali merasa tidak aman, terutama kalau pembeli belum dikenal. Tapi kami juga belum tahu apakah ini halal atau tidak secara agama." Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan literasi syariah di tengah cepatnya perkembangan ekonomi digital di kalangan muda desa.

Dalam konteks ini, peran tokoh agama lokal, seperti Kyai Kampung, menjadi sangat penting. Sebagai otoritas keagamaan yang dipercaya masyarakat, Kyai dapat memberikan pemahaman yang tepat mengenai batasan syariah dalam perdagangan digital, sekaligus menjadi penghubung antara nilai-nilai agama dengan realitas ekonomi modern yang dihadapi oleh generasi muda. Sebagaimana dijelaskan oleh Malik (2023), tokoh agama di desa memainkan peran penting dalam membentuk perilaku kolektif masyarakat, termasuk dalam adaptasi terhadap perubahan zaman.

Dengan demikian, perdagangan aset digital game online di Desa Tulupari tidak hanya mencerminkan adaptasi terhadap teknologi, tetapi juga membuka ruang baru bagi praktik ekonomi digital berbasis komunitas. Meski memberikan peluang ekonomi yang menjanjikan, praktik ini tetap membutuhkan edukasi menyeluruh mengenai aspek hukum, etika, dan

perlindungan konsumen agar dapat berjalan secara adil, berkelanjutan, dan sesuai dengan prinsip syariah Islam (Gomulya , 2023).

Peran Kyai Kampung dalam Menyikapi Fenomena Perdagangan Aset Digital Game Online

Kyai kampung di Desa Tulupari merupakan tokoh agama non-formal yang memiliki pengaruh besar dalam kehidupan sosial-keagamaan masyarakat. Mereka tidak selalu memiliki latar belakang pendidikan formal di pesantren besar atau perguruan tinggi Islam, namun keilmuan mereka dalam bidang fikih, tafsir, dan akhlak sudah lama diakui oleh warga setempat. Berdasarkan wawancara dengan Kyai H. Maskur Khoiri (65 tahun), beliau sudah mengajar ngaji sejak tahun 1990 dan dipercaya menjadi pembina majelis taklim di tiga dusun berbeda di wilayah Tulupari.

Peran mereka melampaui tugas keagamaan formal, karena mereka juga sering dimintai pendapat dalam hal sosial, ekonomi, dan budaya, termasuk dalam menyikapi perilaku generasi muda. Menurut warga, kyai kampung adalah "penengah" antara nilai-nilai agama dan dinamika kehidupan modern yang semakin kompleks. Meskipun tidak memiliki jabatan struktural dalam pemerintahan desa, kyai kampung menjadi sumber otoritas moral dan spiritual masyarakat.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar kyai kampung

masih belum familiar dengan istilah “aset digital”, “chip Higgs Domino”, atau “jual beli akun game”. Saat dijelaskan mengenai bentuk-bentuk aset digital seperti diamond, akun ML (Mobile Legends), dan chip permainan, mereka memberikan tanggapan yang hati-hati.

Menurut Kyai Markacung (58 tahun), "Saya baru dengar istilah itu, tapi kalau itu sampai membuat anak-anak malas, boros, bahkan lupa salat, maka itu jelas tidak baik." Pandangan ini menunjukkan bahwa meskipun mereka belum memahami sepenuhnya konsep digital, mereka menilai dari sisi moral dan dampak sosialnya (Fitri & Mulyatt, 2022). Sebagian kyai mengaitkan praktik jual-beli item game dengan unsur gharar (ketidakjelasan) dan maysir (unsur judi), terutama pada game yang melibatkan chip atau mata uang virtual yang dapat diperjualbelikan tanpa nilai barang yang nyata.

Dalam kasus Higgs Domino, para kyai lebih tegas menyebut bahwa permainan tersebut memiliki kemiripan dengan praktik perjudian (Fauzi& Harahap, 2022). "Kalau chipnya dibeli untuk main dan bisa kalah-menang, apalagi bisa diuangkan kembali, maka itu sama saja dengan judi," jelas Kyai H. Maskur. Ini menunjukkan kepekaan mereka terhadap aspek fikih muamalah meskipun tanpa memahami terminologi digital secara teknis.

Meskipun para kyai belum secara khusus mengkaji muamalah digital

dalam pengajian, namun edukasi secara umum telah dilakukan dalam bentuk ceramah dan dakwah lisan mengenai penggunaan waktu, etika bermedia, serta bahaya kecanduan digital (Prihatini& Muhib, 2021). Dalam salah satu pengajian remaja yang diadakan setiap malam Jumat di Masjid Nurul Islam, Kyai Diram menyampaikan pesan agar "anak muda jangan tenggelam dalam dunia maya sampai lupa akan dunia nyata dan akhirat."

Belum ada modul khusus dakwah tentang fikih aset digital atau ekonomi digital berbasis syariah. Namun para kyai menyatakan keterbukaan untuk belajar dan berdiskusi dengan tokoh muda atau mahasiswa yang memahami isu-isu kontemporer. "Kalau ada yang bisa membantu saya memahami fikih jual beli di dunia internet, saya sangat terbuka," ujar Kyai H. Maskur. Hal ini membuka ruang dialog yang sangat potensial antara ulama kampung dengan akademisi atau aktivis dakwah digital yang mampu menghubungkan nilai-nilai syariah dengan perkembangan teknologi informasi (Khiyaroh &Alfiyah, 2022).

Strategi yang digunakan kyai kampung di Desa Tulupari dalam membina kesadaran keagamaan remaja menunjukkan pendekatan yang variatif dan kontekstual, dengan mengedepankan nilai-nilai kekeluargaan dan kearifan lokal. Para kyai secara rutin mengadakan pengajian mingguan di masjid dan

musholla desa yang tidak hanya membahas fikih ibadah, tetapi juga membuka ruang diskusi santai tentang persoalan sehari-hari, termasuk penggunaan HP dan media sosial (Anwar& Firdaus, 2023). Pendekatan personal juga menjadi kunci, seperti yang dilakukan oleh Kyai H. Maskur yang secara berkala mengunjungi remaja yang kecanduan game untuk berdialog dan mendengarkan keluhan mereka. Selain itu, para kyai memberdayakan pemuda melalui kegiatan masjid, misalnya mengelola sound system, media sosial, dan menjadi panitia Ramadan, sehingga waktu luang mereka tersalurkan pada kegiatan positif. Di sisi lain, kyai kampung mendorong kampanye penggunaan teknologi secara bijak dengan memotivasi remaja untuk menggunakan internet dalam aktivitas yang produktif dan islami, seperti membuat konten dakwah atau menjalankan usaha online yang halal (Wilantika, 2019). Seluruh strategi ini mencerminkan bahwa kyai kampung di Tulupari tidak menolak kemajuan teknologi, melainkan berusaha mengarahkan pemanfaatannya agar tetap sejalan dengan nilai-nilai Islam dan membentuk karakter remaja yang religius serta bertanggung jawab.

Analisis Fiqih Muamalah terhadap Praktik Perdagangan Aset Digital Game Online

Perdagangan aset digital game online adalah fenomena kontemporer yang berkembang pesat seiring

kemajuan teknologi digital dan meningkatnya popularitas industri game, baik secara global maupun di lingkungan lokal seperti Desa Tulupari. Praktik ini melibatkan transaksi atas item-item virtual dalam game, seperti chip, akun, diamond, atau skin yang memiliki nilai tukar ekonomi. Meski bersifat non-fisik, aset digital ini telah diakui bernilai secara ekonomis karena adanya permintaan pasar dan mekanisme pertukaran berbasis uang nyata.

Dalam perspektif fiqih muamalah, harta atau mal didefinisikan sebagai segala sesuatu yang bernilai, dapat dimiliki, disimpan, dan dimanfaatkan. Menurut pandangan mayoritas ulama, harta tidak harus selalu berbentuk fisik. Selama memiliki manfaat yang sah secara syariat dan dapat dimiliki tanpa merugikan pihak lain, maka termasuk dalam kategori māl mutaqawwam (harta yang sah diperjualbelikan) (Abubakar & Basri, 2023). Oleh karena itu, aset digital yang tidak mengandung unsur haram dan memiliki nilai ekonomi, dapat masuk dalam cakupan ini.

Namun demikian, hukum asal jual beli dalam Islam memang mubah, tetapi ia menjadi haram jika mengandung unsur yang dilarang seperti *gharar* (ketidakjelasan), *maysir* (judi), dan *tadlis* (penipuan). Ketiga unsur inilah yang kemudian menjadi dasar utama analisis atas praktik jual beli aset digital game online (Fawaid et, al., 2024), sebagaimana hasil

observasi dan wawancara di Desa Tulupari.

Dari hasil wawancara mendalam dengan Kyai H. Maskur dan Kyai Markacung, diketahui bahwa pemahaman terhadap istilah seperti "aset digital", "chip Higgs Domino", atau "akun ML" masih terbatas. Meski begitu, para kyai menunjukkan kepekaan fikih terhadap dampak negatif yang ditimbulkan. Game seperti Higgs Domino misalnya, secara terang-terangan menunjukkan praktik maysir, karena chip yang dibeli digunakan dalam sistem permainan untung-untungan dan bisa diuangkan kembali, yang secara esensial menyerupai judi. Pandangan ini senada dengan ketentuan QS. Al-Ma'idah [5]:90, yang secara eksplisit mengharamkan perjudian (*maisir*) (Fawaid et, al., 2024).

Lebih lanjut, dalam praktik perdagangan akun game atau item digital sering kali tidak terdapat akad yang sah dan eksplisit antara penjual dan pembeli (Al Ghifari & Juliati, 2023). Transaksi berlangsung di media sosial atau melalui perantara tidak resmi tanpa kejelasan tentang kualitas, keaslian, atau status legalitas akun tersebut. Hal ini menimbulkan ketidakpastian (*gharar*) dan membuka peluang terjadinya penipuan (*tadlis*), terutama jika penjual menyembunyikan informasi penting, seperti akun yang pernah dibanned atau hasil dari pencurian. Dalam hadis Nabi SAW disebutkan, "Barang siapa yang menipu maka ia bukan golongan

kami" (HR. Muslim), yang mengisyaratkan pentingnya transparansi dan kejujuran dalam transaksi.

Dari sisi struktur akad, sebagian transaksi jual beli aset digital juga tidak memenuhi syarat bayyinah (kejelasan akad), seperti kejelasan objek transaksi, harga, dan kerelaan kedua belah pihak. Hal ini berpotensi merusak kehakiman transaksi dan merugikan salah satu pihak. Dalam fiqh, akad yang mengandung gharar fahisy (tingkat ketidakjelasan tinggi) adalah tidak sah menurut jumhur ulama, karena bertentangan dengan prinsip keadilan dalam muamalah (Umam & Muhid, 2021).

Namun tidak semua bentuk jual beli aset digital otomatis haram. Jika transaksi dilakukan secara terbuka, jelas, dengan kesepakatan dua pihak yang saling ridha, serta tidak mengandung unsur judi atau penipuan, maka transaksi tersebut dapat dikategorikan mubah. Misalnya, seorang pemain game menjual akun miliknya secara sah dan jelas kepada orang lain, dengan harga dan kondisi yang disepakati bersama, maka secara prinsip fiqh, ini tidak berbeda jauh dengan menjual akun sosial media atau domain website.

Kyai kampung di Desa Tulupari sendiri belum secara khusus membahas fiqh muamalah digital dalam pengajian mereka. Namun, terdapat upaya dakwah yang relevan dalam mencegah dampak negatif dari praktik tersebut. Ceramah dan

pengajian remaja berisi imbauan untuk tidak kecanduan game, memanfaatkan waktu dengan produktif, serta menjaga etika dalam bermedia sosial. Strategi seperti pengajian rutin, pendekatan personal ke rumah anak-anak yang kecanduan game, pemberdayaan remaja masjid, hingga kampanye teknologi bijak menjadi langkah konkret yang dilakukan oleh para kyai.

Keterbukaan para kyai terhadap dialog dan pembelajaran tentang muamalah kontemporer menjadi kekuatan tersendiri. Hal ini membuka ruang kolaborasi antara ulama kampung dengan akademisi atau mahasiswa untuk mengembangkan materi dakwah yang lebih kontekstual, termasuk fiqh digital dan ekonomi syariah dalam era teknologi. Kyai H. Maskur misalnya menyampaikan, "Kalau ada yang bisa membantu saya memahami fikih jual beli di dunia internet, saya sangat terbuka."

Dengan demikian, analisis fiqh muamalah terhadap perdagangan aset digital game online di Desa Tulupari memperlihatkan bahwa praktik ini mengandung banyak aspek yang perlu ditinjau secara hati-hati. Dari sisi substansi, hukum transaksi semacam ini bersifat kondisional dan relatif, tergantung pada unsur-unsur syariah yang menyertainya. Oleh karena itu, edukasi terhadap masyarakat, khususnya remaja dan para pelaku jual beli aset digital, menjadi sangat penting agar praktik muamalah digital tetap dalam koridor syariat Islam.

KESIMPULAN

Penelitian ini menemukan bahwa praktik perdagangan aset digital game online di Desa Tulupari marak terjadi, terutama di kalangan remaja. Transaksi dilakukan melalui media sosial secara informal tanpa kejelasan akad dan pengawasan hukum syariah. Dari sisi fiqh muamalah, praktik ini rentan mengandung gharar, tadlis, dan dalam kasus tertentu maisir, terutama pada game seperti Higgs Domino yang berbasis taruhan. Peran kyai kampung cukup signifikan dalam membina moralitas remaja melalui pendekatan kultural dan kekeluargaan. Namun, keterbatasan literasi digital menjadikan respon mereka bersifat umum dan belum menyentuh isu muamalah digital secara substantive. Kesimpulan utama dari penelitian ini adalah perlunya literasi fiqh muamalah digital yang lebih kuat dan kontekstual. Edukasi dan fatwa yang aplikatif sangat dibutuhkan sebagai panduan etis dan syar'i dalam menghadapi realitas ekonomi virtual yang terus berkembang di tingkat akar rumput.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimuddin, A., & Alvia, R. (2021). Pengelolaan Keuangan Publik Dalam Pandang Maqasid Syariah Islam Pada Masa Harun Ar-Rasyid. Ambon, Indonesia. *Amal: Jurnal Ekonomi Syariah*, 3(1).
doi.org/10.33477/eksy.v3i01.2388
- Abubakar, A., & Basri, H. (2023). Konsep pemeliharaan harta

- dalam perspektif maqasyid syariah. Bogor, Indonesia. *El-Mal: Jurnal Kajian Ekonomi & Bisnis Islam*, 4(5), 1352–1359. <https://doi.org/10.47467/elma1.v4i5.3161>
- Al Ghifari, A. D., & Juliati Nst, Y. S. (2023). Analisis hukum Islam terhadap jual beli online. Sumatra Utara. *As-Syirkah: Islamic Economic & Financial Journal*, 2(2), 141–152. <https://doi.org/10.56672/syirkah.v2i2.86>
- Anjaraahmi, M. D., & Alamin, T. (2023). Peran tokoh agama dalam meningkatkan spiritualitas masyarakat di Kabupaten Bojonegoro. Kediri, Indonesia. *Journal of Islamic and Social Studies (JISS)*, 1(1), 15–24. <https://doi.org/10.30762/jiss.v1i1.1337>
- Anwar, S., & Firdaus, A. (2023). Penerapan metode dakwah mujadalah di majelis taklim. Bandung, Indonesia LANTERA: *Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 1(2), 119–128. <https://doi.org/10.30999/lantera.v2i1.2692>
- Asmawati, S. S. (2021). Game online dan pengaruh interaksi sosial di kalangan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta. Riau, Indonesia. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 82–96. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1170>
- Aulia, S. (2020). Pola perilaku konsumen digital dalam memanfaatkan aplikasi dompet digital. DKI Jakarta, Indonesia. *Jurnal komunikasi*, 12(2), 311. doi.org/10.24912/JK.V12I2.9829
- Bashori, B. (2019). Kepemimpinan transformasional Kyai pada lembaga pendidikan Islam. Probolinggo, Indonesia. *Al-Tanzim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(2), 73–84. doi.org/10.33650/al-tanzim.v3i2.535
- Basyariah, N. (2022). Larangan Jual Beli Gharar: Kajian Hadist Ekonomi Tematis Bisnis Di Era Digital. Yogyakarta, Indonesia. *Mukaddimah: Jurnal Studi Islam*, 7(1), 40–58. doi.org/10.14421/mjsi.71.2902.
- Burhanuddin, A., & Ghulam, Z. (2020). Strategi dakwah Kampung Qur'an dalam meningkatkan nilai-nilai religius di Desa Kalidilem Randuagung Lumajang. Lumajang, Indonesia. *Dakwatuna: Jurnal Dakwah dan Komunikasi Islam*, 6(2), 198–212. doi.org/10.36835/dakwatuna.v6i2.631
- Fantini, E., & Tamba, R. S. (2020). Mediamorfosis edukasi informal online melalui platform digital sebagai peluang bisnis baru. DKI Jakarta, Indonesia. *Majalah Ilmiah Bijak*, 17(1), 114–127. doi.org/10.31334/bijak.v17i1.831
- Fauzi, M., & Harahap, Z. A. A. (2022). Higgs Domino Island ditinjau dari hukum pidana Islam. Sumatera Utara, Indonesia. *Jurnal El-Thawalib*, 3(2), 288–302. <https://doi.org/10.24952/el-thawalib.v3i2.5299>
- Fawaid, M., Ardiansyah, A., & Suhardiman, S. (2024). Hukum jual beli akun game online

- menurut pandangan Nahdlatul Ulama (NU) di Kabupaten Mempawah. Pontianak, Indonesia. *Al-Aqad: Jurnal Hukum Ekonomi Syariah*, 4(1), 516–521.
<https://doi.org/10.24260/al-aqad.v4i1.2721>
- Fitri, R., & Muliati, I. (2022). Dampak negatif game online terhadap pelaksanaan ibadah shalat remaja di Nagari Alahan Panjang Kecamatan Lembah Gumanti Kabupaten Solok. Lombok Timur, Indonesia. *AS-SABIQUN: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(5), 1167–1177.
<https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i5.2220>
- Fitria, W., & Subakti, G. E. (2022). Era digital dalam perspektif Islam: Urgensi etika komunikasi umat beragama di Indonesia. Pontianak, *Indonesia Jurnal Penelitian Keislaman*, 18(2), 143–157.
doi.org/10.20414/jpk.v18i2.5196
- Gomulya, A. M. (2023). Efektivitas peran literasi digital dalam pembangunan ekonomi digital: Studi kasus pada korban kejahatan pinjaman online ilegal. Salatiga, Indonesia. *KRITIS*, 32(2), 117–136.
<https://doi.org/10.24246/kritis.v32i2p117-136>
- Istianah, A., Petrus, L., & Bria, M. E. (2023). Sosialisasi literasi digital melalui pemanfaatan media sosial bagi sekolah di Desa Amfoang, Kabupaten Kupang, NTT. Cimahi, Indonesia.
- Abdimas Siliwangi, 6(1), 149–161.
doi.org/10.22460/as.v6i1.14977.
- Kasiono, K., Amri, M., & Santalia, I. (2022). Islam Ditinjau dari Berbagai Aspeknya. Kalimantan Barat, Indonesia. MUSHAF JURNAL: *Jurnal Ilmu Al Quran dan Hadis*, 2(3), 324–340.
doi.org/10.58540/jipsi.v1i4.134
- Khiyaroh, I., & Alfiyah, A. (2022). Praktik dakwah Islam di media digital dan pengaruhnya. Lamongan, Indonesia. *Alamtara: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 6(1), 58–68.
<https://doi.org/10.58518/alamtara.v6i1.936>
- Nur, A. (2022). Implementasi prinsip syariah dalam pengawasan perbankan syariah oleh Otoritas Jasa Keuangan. Banten, Indonesia. *Ijd-Demos*, 4 (3).
doi.org/10.37950/ijd.v4i3.329
- Mais, F. R., Rompas, S. S., & Gannika, L. (2020). Kecanduan game online dengan insomnia pada remaja. Manado, Indonesia. *Jurnal Keperawatan*, 8(2), 18–27.
doi.org/10.35790/jkp.v8i2.32318
- Malik, M. I. (2023). Peran Kiai sebagai tokoh sentral dalam masyarakat Desa Tieng Kejajar Wonosobo. Yogyakarta, Indonesia. *QuranicEdu: Journal of Islamic Education*, 2(2), 211–225.
<https://doi.org/10.37252/quranicedu.v2i2.355>
- Manda, A. A., & Ilyas, M. (2022). Tinjauan hukum Islam terhadap game online Mobile Legends sebagai peningkat ekonomi masyarakat. Makasar, Indonesia. *Iqtishaduna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Hukum Ekonomi Syari'ah*, 3(4), 221–233.

- doi.org/10.24252/iqtishaduna.v1.27324
- Maulidiyawati, V. N., Prawoto, I., & Maulana, R. (2024). Jual beli diamond game online pada E-Commerce ditinjau dari hukum ekonomi syariah. Indramayu, Indonesia. *Journal of Islamic Studies*, 2(3), 244–259. doi.org/10.61341/jis/v2i3.052
- Parera, D., Linawati, L., Syafaah, A. R., & Asyari, P. L. *Dinamika Hukum di Indonesia: Perkembangan & Tantangan*. Yogyakarta: PT. Star Digital Publishing, 2025.
- Permana, I. (2020). Penerapan kaidah-kaidah fiqh dalam transaksi ekonomi di lembaga keuangan syariah. Tahkim. Bandung, Indonesia. *Jurnal Peradaban dan Hukum Islam*, 3(1), 17–38. doi.org/10.29313/tahkim.v3i1.5617
- Pratiwi, A., & Yusnaldi, E. (2022). Analisis pengaruh game online terhadap kegiatan sosial dan minat belajar peserta didik madrasah ibtidaiyah. Riau, Indonesia. *Jurnal Basicedu: Journal of Elementary Education*, 6(3), 4524–4530. <https://doi.org/10.31004/basic.edu.v6i3.2867>
- Prihatini, M., & Muhib, A. (2021). Literasi digital terhadap perilaku penggunaan internet berkonten Islam di kalangan remaja muslim kota. Surabaya, Indonesia. *Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi*, 6(1), 23–40. <https://doi.org/10.33367/psi.v6i1.1307>
- Qothrunnada, N. A., Iswanto, J., Hendratri, B. G., & Subekan, S. (2023). Transformasi digital lembaga keuangan syariah: Peluang dan implementasinya di era Industri 4.0. Indonesian. Kediri, Indonesia. *Journal of Humanities and Social Sciences*, 4(3), 741–756. doi.org/10.33367/ijhass.v4i3.4585
- Rif'ah, D. (2022). Jual beli akun game online dalam perspektif maqashid Asy-Syariah. Surakarta, Indonesia. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 8(1), 825–837. <https://doi.org/10.29040/jiei.v8i1.4265>
- Safitri, S. S. (2020). Game online dan pengaruh interaksi sosial di kalangan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta. Solo, Indonesia. *Edumas pul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 364–376. <https://doi.org/10.33487/edumas pul.v4i2.533>
- Silahuddin, M. (2023). Penggunaan metodologi dalam penetapan fatwa murabahah dari sudut pandang ushul fiqh. Banten, Indonesia. *An Nawawi: Jurnal Hukum dan Ekonomi Islam*, 3(1), 31–42. doi.org/10.55252/annawawi.v3i1.29
- Supriatna, A. (2024). Perkembangan fikih dalam era digital: Kajian terhadap metode ijtihad dalam memahami masalah kontemporer. As-Syar'i. Bogor, Indonesia. *Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga*, 6(1), 717–734. doi.org/10.47467/as.v6i1.5478
- Umam, K. S., & Muhib, A. (2021). Sisi negatif game online perspektif

Islam dan psikologi Islam.
Banda Aceh. *Psikoislamedia:*
Jurnal Psikologi, 5(2), 153–167.
<https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7071>

Wilantika, N., Nurmalaasi, M., &
Wibisono, S. B. (2019). Edukasi
penggunaan internet sehat,
aman dan produktif melalui
kelompok majelis taklim.
Medan, Indonesia.
*Ekonomikawan: Jurnal Ilmu
Ekonomi dan Studi Pembangunan*,
19(2), 189–199.
<https://doi.org/10.30596/ekonomikawan.v19i2.3823>