

**TINJAUAN HUKUM EKONOMI SYARIAH TERHADAP PRAKTIK  
JUAL BELI *TOP UP DIAMOND* PADA *GAME FREE FIRE* DI DESA  
BUNGA-BUNGA KECAMATAN MATAKALI**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Hukum (S.H)  
Pada Program Studi Hukum Ekonomi Syariah (HES) Jurusan Syariah dan Ekonomi  
Bisnis Islam Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene

Oleh :

**AYU SUKRI SAPITRI**  
**NIM. 20256121097**

**JURUSAN SYARIAH DAN EKONOMI BISNIS ISLAM  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI (STAIN)  
MAJENE  
2026**

## PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang Berjudul “**Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Praktik Jual Beli *Top Up Diamond* Pada *Game Free Fire* Di Desa Bunga-Bunga Kecamatan Matakali**” yang disusun oleh **Ayu Sukri Sapitri, Nim: 20256121097**, Mahasiswa Program Studi Hukum Ekonomi Syariah pada Jurusan Syariah dan Ekonomi Bisnis Islam, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Rabu 25 Februari 2026 M, bertepatan dengan 7 Ramadhan 1447 H, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Hukum (S.H) pada pogram studi Hukum Ekonomi Syariah dengan beberapa perbaikan.

Majene, 13 April 2026 M

24 Syawal 1447 H

### DEWAN PENGUJI

Ketua : Nuzha, S.Sy., M.H.I  
Sekretaris : Iqbal, S.Hum., M.Hum  
Munaqisy I : Supriadi, S.H., M.H  
Munaqisy II : Fatri Sagita S.H.I., M.H  
Pembimbing I : Noercholis Rafid, A.M.H.I  
Pembimbing II : Nurhayati, S.Sy., M.H.I

(.....)  
(.....)  
(.....)  
(.....)  
(.....)  
(.....)



Diketahui oleh:  
Ketua Jurusan SEBI

**Nuzha, S.Sy., M.H.I**  
**NIP. 19871207201801 2 002**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan skripsi saudara **Ayu Sukri Sapitri**, Nim: **20256121097**, Mahasiswa Program Studi Hukum Ekonomi Syariah pada Jurusan Syariah dan Ekonomi Bisnis Islam, STAIN Majene, setelah meneliti dan mengoreksi secara seksama skripsi berjudul “Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Praktik Jual Beli *Top Up Diamond* Pada *Game Free Fire* Di Desa Bunga-Bunga Kecamatan Matakali” memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk diseminarkan.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk proses lebih lanjut.

Majene, 19 Januari 2026

Pembimbing I



**Nurcholis Rafid, A.M.H.I**  
**NIP: 19840824201903 1 002**

Pembimbing II



**Nurhavati, S.Sy., M.H.I**  
**NIP: 19860907201903 2 009**

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ayu Sukri Sapitri  
NIM : 20256121097  
Tempat, Tanggal Lahir : Bunga-bunga, 01 Januari 2003  
Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah  
Jurusan : Syariah dan Ekonomi Bisnis Islam  
Alamat : Dusun II Bunga-bunga  
Judul : Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Praktik  
Jual Beli *Top Up Diamond* Pada *Game Free Fire* di  
Desa Bunga-bunga, Kecamatan Matakali

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya, batal demi hukum.

Majene, 13 April 2026

Penyusun,



**Ayu Sukri Sapitri**  
**NIM: 20256121097**

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Praktik Jual Beli *Top Up Diamond* Pada *Game Free Fire* di Desa Bunga-bunga, Kecamatan Matakali” dalam waktu yang tidak terlalu lama. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H) di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene. Sholawat beserta salam semoga selalu tercurah kepada baginda Nabi Besar Muhammad SAW. sebagai uswatun hasanah bagi kita semua dalam hidup dan kehidupan kita, baik di dunia maupun di akhirat kelak.

Mengingat keterbatasan pengetahuan serta pengalaman dalam penulisan, sehingga skripsi ini tentunya tidak lepas dari kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritikan yang konstruktif dari berbagai pihak demi kesempurnaannya. Penyusunan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari kontribusi berbagai pihak, baik langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang setinggi-tingginya terutama kepada kedua orangtua yaitu Ayahanda M. Saing dan Almh Ibunda Tijarah, telah membesarkan, mendo’akan serta senantiasa memberikan dukungan, baik moril maupun materil yang menjadi sumber semangat dan alasan penulis dapat menyelesaikan studi di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene.

Penulis juga tak lupa mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Wasilah, S.T., M.T selaku Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene.

2. Ibu Nuzha, S.Sy., M.H.I selaku Ketua Jurusan Syariah dan Ekonomi Bisnis Islam Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene.
3. Bapak Supriadi, S.H., M.H selaku Ketua Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene.
4. Bapak Noercholis Rafid, A.M.H.I dan Ibu Nurhayati, S.Sy., M.H.I masing-masing sebagai Pembimbing I dan II yang selalu meluangkan waktu memberikan motivasi dan membimbing penulis, mulai dari pembuatan proposal sampai pada penyusunan skripsi ini selesai.
5. Bapak Supriadi, S.H., M.H dan Ibu Fatri Sagita S.H.I., M.H, sebagai penguji I dan penguji II yang telah memberikan kritikan dan saran yang bersifat membangun untuk penyempurnaan skripsi ini.
6. Segenap dosen pada Jurusan Syari'ah dan Ekonomi Bisnis Islam, baik dosen tetap maupun dosen LB yang telah mengajarkan berbagai ilmu pengetahuan kepada penulis mulai dari awal perkuliahan sampai pada tahap memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H).
7. Segenap staf akademik, baik pada Jurusan Syari'ah dan Ekonomi Bisnis Islam maupun pada Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene secara keseluruhan.
8. Terima kasih pula penulis sampaikan kepada Masyarakat Desa Bunga-bunga maupun selaku para informan penulis, terutama Bapak Kepala Desa Bunga-bunga yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian skripsi ini.
9. Kepada cinta pertama dan panutanku Ayahanda M. Saing yang sangat kusayangi dan kucintai yang selalu mendo'akan, mendukung, memberi nasihat, dan semangat, serta yang selalu mendo'akan kelancaran penulis dalam menjalani pendidikan sampai selesai. Sekali lagi penulis ucapkan

terima kasih ayah atas kepercayaan yang selalu diberikan, atas didikan, motivasi, serta selalu berusaha memberikan yang terbaik. Terima kasih atas setiap lelah dan upaya ayah untuk mencari rezeki agar anak-anak ayah bisa mendapatkan pendidikan yang tinggi. Semoga ayah panjang umur dan sehat selalu agar bisa mendampingi setiap proses anak-anak ayah. Terima kasih ayah.

10. Kepada surgaku Almarhumah Ibunda Tijarah yang sangat kucintai, kusayangi, dan yang paling berarti dalam hidupku. Ibunda yang selalu penulis rindukan dan cintai, semoga Ibu melihat putri kecil Ibu dari tempat terbaik di sisi-Nya. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai wujud bakti dan cinta kasih kepada Ibu. Andai waktu mengizinkan, penulis ingin memeluk dan menyampaikan rasa rindu, terima kasih, serta permohonan maaf. Semoga Allah SWT melapangkan kubur dan menempatkan ibu ditempat yang paling mulia disisi Allah SWT.
11. Kepada Abang tercinta M. Ardiansyah dan M. Yusran Agus serta Kakak Ipar penulis. Terimakasih banyak atas dukungan secara moril maupun material, terima kasih juga atas segala motivasi dan dukungannya yang diberikan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi penulis sampai selesai.
12. Kepada keponakan tercinta Elvina Azzahra P dan Kaniya Nur Alisha. Terimakasih atas kelucuan-kelucuan kalian yang membuat penulis semangat dan selalu senang sehingga penulis semangat untuk mengerjakan skripsi sampai selesai.
13. Kepada sahabat penulis sejak kecil Risna, terima kasih sudah memberikan motivasi, semangat, dan dukungan tanpa henti sehingga secara tidak langsung membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

14. Kepada sahabat-sahabat penulis semasa kuliah (Nadia Utama Putri, Sitti Usailah, Sri Afni Mutiara, Marina, dan Nur Amilan). Terima kasih yang sebesar-besarnya, yang senantiasa memberikan dukungan, kebersamaan, dan semangat selama menjalani proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Tanpa kebersamaan yang terjalin, perjalanan akademik ini tentu terasa lebih berat. Semoga persahabatan ini senantiasa terjalin dengan baik dan membawa keberkahan di masa yang akan datang.
15. Teman-teman seperjuangan Program Studi Hukum Ekonomi Syariah angkatan 2021 khususnya HES 3 angkatan 2021, seluruh teman-teman PPL-KKN terpadu komisi pemilihan umum Kabupaten Majene, semua teman-teman Jurusan Syariah dan Ekonomi Bisnis Islam, serta seluruh mahasiswa Angkatan 2021 Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene yang tak sempat penulis sebutkan satu persatu atas motivasi, dukungan/bantuan yang telah diberikan, baik yang bersifat moril maupun materil selama penulis - menempuh perkuliahan sampai berhasil memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H).
16. Terakhir, untuk diri sendiri (Ayu Sukri Sapitri) terima kasih atas kesabaran, kerja keras, dan semangat yang tidak pernah padam dalam menghadapi berbagai tantangan selama penyusunan skripsi ini. Meski sering merasa lelah dan ragu, dengan tekad yang kuat peneliti mampu bangkit dan terus melanjutkan perjalanan ini. Terima kasih telah percaya bahwa setiap niat baik dan harapan akan selalu dimudahkan. Skripsi ini menjadi bukti nyata dari proses panjang dan usaha yang telah ditempuh. Semoga peneliti senantiasa belajar, berkembang, dan meraih tujuan yang lebih besar di masa depan. Tetaplah kuat, rendah hati, dan yakin bahwa ini hanyalah awal dari perjalanan hidup semangat kamu pasti bisa.

Semoga skripsi ini dapat berkontribusi untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan bermanfaat bagi para pembaca, serta segala bantuan yang diberikan oleh berbagai pihak bernilai ibadah dan dilipatgandakan pahalanya oleh Allah SWT, Aamiin.

Majene, 19 Januari 2026

Penulis,



**Ayu Sukri Sapitri**  
**NIM. 20256121097**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI</b> .....	<b>xii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xix</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Fokus Penelitian dan Deskripsi Fokus .....	5
D. Kajian Pustaka.....	5
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	9
<b>BAB II TINJAUAN TEORETIS</b> .....	<b>11</b>
A. Hukum Ekonomi Syariah.....	11
B. Jual Beli Dalam Islam .....	18
C. Perubahan Sosial Ekonomi .....	26
D. Top Up Diamond .....	28
E. Game Free Fire.....	30
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>32</b>
A. Jenis dan Lokasi Penelitian .....	32
B. Pendekatan Penelitian .....	33
C. Sumber Data.....	34
D. Metode Pengumpulan Data.....	34
E. Instrumen Penelitian.....	36
F. Teknik Pengolahan dan Analisis Data .....	36
G. Pengujian Keabsahan Data.....	38
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>39</b>
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	39

B. Hasil Penelitian .....	47
C. Pembahasan .....	79
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>88</b>
A. Kesimpulan.....	88
B. Implikasi Penelitian .....	89
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>90</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>95</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>112</b>

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN DAN SINGKATAN

### A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan Transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

#### 1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	B	B	Be
ت	Ta	Ta	Ta
ث	ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kha	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	es dan ye
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	šad	š	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	apostof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef

ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamza	‘	Apostof
ي	Yz	Y	Ye

Hamzah (ء) (yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (‘)

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia terdiri atas tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fathah</i>	A	A
اِ	<i>Kasrah</i>	I	I
اُ	<i>dammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اِي	<i>fathah dan yā’</i>	Ai	a dan i
اُو	<i>fathah dan wau</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَيْ : *kaifa*

هُو : *haula*

### 3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambang berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
	<i>fathāh dan alif atau yā'</i>	Ā	a dan garis di atas
	<i>kasrah dan yā'</i>	Ī	i dan garis di atas
	<i>ḍammah dan wau</i>	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَا تَرُمِي

قِيْلَ

يُمُوْتُ

### 4. Tā' marbūṭah

Transliterasi untuk tā' marbūṭah ada dua, yaitu: tā' marbūṭah yang hidup atau mendapat harakat fathāh, kasrah, dan ḍammah, transliterasinya adalah [t].

Sedangkan tā' marbūṭah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan tā' marbūṭah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al- serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka tā' marbūṭah itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ، لِأَنَّ مَدِينَةَ الْفِيلِ، لَ

الْحِكْمَةُ

#### 5. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid ( o ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah.

Contoh:

Jika huruf ي ber-tasydid di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (i), maka ia ditransliterasi seperti huruf maddah menjadi i.

Contoh:

عِلَّيْ

عُرْبِيَّ

#### 6. Kata sandang

Kata sandang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang di transliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf syamsiyyah maupun huruf qamariyah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

#### 7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ الْنُّوعَ

شَيْءٌ أَمْزَتْ

## 8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan Bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademi tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata al-Qur'an (dari al-Qur'ān). Alhamdulillah dan Munaqasyah, namun, bila kata kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus di transliterasi secara utuh,

Contoh:

*Fī Zilāl al-Qur'ān*

*Al-Sunnah qabl al-tadwīn*

## 9. Lafaz al-Jalalah (هللا)

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah

Contoh:

دي ن الله ب الله

Adapun *tā' marbūṭah*di akhir kata yang disandarkan kepada *Lafz alJalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

ه ثم ف ي ر خ م ة الله

## 10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kalimat (All caps), dalam transliterasinya huruf huruf tersebut dikenal ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal diri (orang, tempat,

bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-) ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al- baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

*Wa mā Muḥammadun illā rasūl*

*Inna awwala baitin wuḍi‘a linnāsi lallaḏī bi Bakkatamubārakan*

*Syahrū Ramaḏān al-laḏī unzila fih al-Qur‘ān*

*Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī*

*Abū Naṣr al-Farābī*

*Al-Gazālī*

*Al-Munqiz min al-Ḍalāl*

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abu (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

*Abū al-Walīd Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)*

*Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Ḥāmid Abū)*

## 11. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt = Subhanahu wa ta'als

Saw = Shallallahu 'Alaihi wa Sallam  
QS.../...:4 = QS. Al-Baqarah/2:4 atau ali 'Imran/3:4  
HR. = Hadis Riwayat

## ABSTRAK

Nama : Ayu Sukri Sapitri  
NIM : 20256121097  
Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah  
Judul : Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Praktik Jual Beli *Top Up Diamond* Pada Game *Free Fire* di Desa Bunga-bunga, Kecamatan Matakali.

---

Penelitian ini membahas tentang: 1) Pengaruh ekonomi terhadap praktik jual beli *top up diamond* pada *game free fire* di Desa Bunga-Bunga Kecamatan Matakali; 2) Perspektif hukum ekonomi syariah terhadap praktik jual beli *top up diamond* pada *game free fire* di Desa Bunga-Bunga Kecamatan Matakali. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif atau penelitian lapangan dengan pendekatan teologis normatif (*syar'i*) dan sosiologis. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif berdasarkan teori hukum ekonomi syariah dan perubahan sosial ekonomi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa praktik jual beli *top up diamond* membawa dampak ekonomi positif dan negatif. Dari sisi penjual, praktik ini membuka peluang usaha baru dan memberikan tambahan penghasilan. Namun, dari sisi pengguna dan orang tua, praktik ini menimbulkan dampak negatif berupa perilaku konsumtif, pemborosan, dan kecanduan, sehingga pengguna kerap mengorbankan kebutuhan pokok, menunda kebutuhan lain, bahkan berutang demi membeli *item* dalam *game*, sementara bagi orang tua hal tersebut menjadi beban finansial. Dalam perspektif hukum ekonomi syariah, praktik jual beli *top up diamond* pada *game free fire* di Desa Bunga-Bunga dinyatakan tidak sah. Meskipun rukun jual beli telah terpenuhi, namun dalam pelaksanaannya masih terdapat syarat yang tidak terpenuhi, khususnya terkait kemanfaatan objek yang tidak memberikan nilai *maslahat*, praktik ini juga menimbulkan *mudharat* berupa *isrāf*, *tabzīr*, dan kecanduan, serta tidak sejalan dengan prinsip *hifz al-māl* dalam menjaga harta.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, disarankan agar pemain, khususnya anak-anak dan remaja, lebih bijak dalam mengelola uang dan tidak mengabaikan kebutuhan pokok demi hiburan digital. Orang tua diharapkan meningkatkan pengawasan terhadap penggunaan uang jajan anak, sedangkan penjual diharapkan lebih berhati-hati dalam melayani transaksi, terutama pembelian secara utang, serta tidak semata-mata mengejar keuntungan.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### **A. Latar Belakang Masalah**

*Game online* merupakan bentuk hiburan digital yang dapat diakses melalui jaringan internet, dan berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi. Permainan ini memungkinkan banyak pemain untuk berinteraksi dalam dunia *virtual* yang dirancang sedemikian rupa, mulai dari bentuk paling sederhana berbasis teks hingga permainan dengan grafis kompleks. Lebih dari sekadar hiburan, *game online* telah menjadi ruang sosial baru tempat para pemain membentuk komunitas, menjalin relasi, bahkan bertransaksi.<sup>1</sup> Kesenangan yang dirasakan dalam bermain seringkali mendorong para pemain untuk menginvestasikan uang mereka dalam bentuk pembelian item dalam *game*, salah satunya melalui *top up diamond*.<sup>2</sup>

*Top up diamond* adalah aktivitas pembelian mata uang *virtual* dalam *game* menggunakan uang nyata. *Diamond* ini berfungsi sebagai alat tukar dalam permainan, memungkinkan pemain membeli *item* eksklusif seperti *skin*, senjata, karakter, dan aksesoris lainnya yang dapat meningkatkan pengalaman serta performa bermain. Meskipun transaksi ini bersifat digital dan objeknya tidak berwujud, praktik jual beli *diamond* telah menjadi fenomena ekonomi baru di kalangan pemain *game online*, termasuk anak-anak dan remaja. Di sinilah muncul pergeseran nilai uang yang semestinya digunakan untuk kebutuhan riil justru dialihkan ke transaksi *virtual*.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Yusnizal Firdaus, Dkk, Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online, *Jurnal Riset Terhadap Akuntansi* (Vol.2 No.2, Juli 2018), h.169

<sup>2</sup> Nor Animah, Analisis Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Pembelian Diamond Pada Game Mobile Legends (Studi Kasus Didesa Simpang Empat Pengaron), *Eprints Uniska*, Skripsi, 2024, h.1

<sup>3</sup> Achyar Abror Ihsan Malika, *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Mekanisme Transaksi Top Up Game Online Melalui Online Shop Berbasis Website*, Skripsi, 2023, h.4

Salah satu *game* yang paling banyak menarik perhatian adalah *garena free fire*. *Game* ini memiliki rating 12+ di *Play Store*, menandakan bahwa kontennya memuat unsur kekerasan tingkat menengah dan sebaiknya dimainkan dengan pengawasan usia tertentu. Namun dalam praktiknya, *game* ini dimainkan secara luas tanpa batasan usia yang ketat. Dengan *fitur* yang adiktif dan tantangan yang terus berkembang, *free fire* menjadi sangat menarik bagi anak-anak dan remaja, hingga tidak jarang menimbulkan kecanduan.<sup>4</sup>

Kecanduan terhadap *game online* seperti *free fire* dapat menyebabkan dampak psikologis dan sosial yang serius, terutama pada anak-anak dan remaja. Mereka cenderung sulit mengontrol waktu bermain, mengabaikan kewajiban lain, dan secara perlahan mengalami penurunan produktivitas. Salah satu efek lanjutannya adalah munculnya kebutuhan untuk terus melakukan *top up* demi mempertahankan *performa* dalam *game*. Kecanduan ini bukan hanya berdampak pada kesehatan mental dan sosial, tetapi juga mulai menyentuh aspek ekonomi, di mana uang yang dimiliki digunakan bukan untuk kebutuhan pokok, melainkan untuk memenuhi kepuasan dalam bermain.

Dalam perspektif hukum ekonomi syariah, praktik jual beli *top up diamond* termasuk dalam akad *mu'āmalah* yang hukumnya mubah selama memenuhi syarat sah jual beli, seperti adanya objek yang jelas, kesepakatan, dan tidak mengandung *at-tabzir*, maupun *isrāf*. Namun, jika praktik ini menimbulkan *mudarat* seperti pemborosan, kecanduan, atau mengabaikan kebutuhan pokok, maka hukumnya bisa berubah menjadi *makruh* atau haram. Hal ini bertentangan dengan prinsip *hifz al-māl* (menjaga harta), *al-maṣlahah* (kemaslahatan) dan termasuk kedalam prinsip

---

<sup>4</sup> Khairunnisa, Dkk, Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Nilai Moral Dan Nilai Sosial Pancasila Pada Anak Sekolah Dasar, *Jurnal Kewarganegaraan* (Vol.6 No. 1, Juni 2022), h.2112

*israf* dan *at-tabzir* dalam ekonomi Islam. Sebagaimana dalam firman Allah Swt dalam QS. Al-Isra' /7 : 26:

وَلَا تُبْذِرْ تَبْدِيرًا إِنَّ الْمُبْذِرِينَ كَانُوا إِخْوَانَ الشَّيْطَانِ ۗ وَكَانَ الشَّيْطَانُ لِرَبِّهِ كَفُورًا

Terjemahannya :

Dan orang yang dalam perjalanan; dan janganlah kamu menghambur-hamburkan (hartamu) secara boros. Sesungguhnya orang-orang yang pemboros itu adalah saudara setan dan setan itu sangat ingkar kepada Tuhannya.<sup>5</sup>

Terjemahan Bahasa Mandar :

*Anna dao pambure (barang-barammu) maccappu-cappu'. Sitonganna paccappu-cappu' di'o lulluare'na setang anna setang di'o tongang pawali-wali di Puanna.*<sup>6</sup>

Ayat ini menegaskan larangan menghambur-hamburkan harta secara boros, termasuk juga dalam praktik jual beli *top up diamond* yang jika dilakukan secara berlebihan dapat menimbulkan *mudarat* seperti kecanduan dan pemborosan.<sup>7</sup> Oleh karena itu, penting meninjau praktik ini dari sudut pandang syariah untuk menilai apakah masih sesuai dengan prinsip-prinsip hukum ekonomi syariah atau justru sebaliknya.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di Desa Bunga-bunga, terlihat bahwa banyak anak-anak dan remaja di Desa tersebut secara rutin melakukan *top up diamond* pada *game free fire*. Aktivitas *top up* ini umumnya dimulai dari nominal Rp20.000 ke atas, dan dilakukan berulang kali dalam satu bulan. Salah satu warga setempat bahkan mengungkapkan keluhannya karena anaknya sering menggunakan uang jajan yang diberikannya yang seharusnya digunakan untuk membeli makanan, justru dihabiskan untuk pembelian *top up diamond*.

<sup>5</sup> Kementerian Agama RI, "Al-Qur'an dan Terjemahan QS. Al-Isra' Ayat 26-27, h.540

<sup>6</sup> Khadim al Haramain asy Syarifain, Dkk, *Korang Mala'bi', Anna Battuanna Tama Di Basa Indinesia Anna Basa Mndar*, h.540

<sup>7</sup> Taufik Ismail, *Jual Beli Diamond pada Game Online Free Fire Ditinjau dari Hukum Ekonomi Syariah*, Skripsi, 2022, h.42-45

Dalam wawancara singkat, salah satu pemain *game free fire* menyatakan bahwa ia awalnya bermain hanya untuk hiburan. Namun, seiring waktu, ia merasa terdorong untuk terus melakukan *top up* demi mendapatkan *item* baru dalam *game* agar permainannya semakin seru, ia mengakui bahwa kebiasaan tersebut mulai berdampak pada kondisi keuangannya karna sering melakukan *top up diamond*.<sup>8</sup> Sementara itu, seorang mantan pemain *game free fire* mengaku berhenti bermain *game free fire* karena merasa pengeluarannya untuk *top up* semakin tidak terkendali hingga menghabiskan sebagian besar uangnya.<sup>9</sup>

Fakta-fakta ini memperlihatkan adanya indikasi bahwa aktivitas *top up diamond* bukan lagi sekadar hiburan digital, melainkan berpotensi mempengaruhi kondisi ekonomi sebagian masyarakat, terutama pada kalangan usia muda. Dampak seperti inilah yang perlu ditelaah lebih dalam. Fenomena *top up diamond* bukan hanya sekedar hiburan, tetapi sudah merambah ke ranah ekonomi mikro rumah tangga. Jika pola ini terus terjadi, bukan tidak mungkin akan muncul ketidakseimbangan dalam pengelolaan keuangan keluarga. Oleh karena itu, fenomena ini menjadi penting untuk ditelaah lebih lanjut guna memahami lebih mendalam sejauh mana praktik jual beli *top up diamond* ini mempengaruhi ekonomi masyarakat, khususnya di Desa Bunga-bunga, apakah betul praktik jual beli *top up diamond* ini berpengaruh terhadap ekonomi atau tidak, untuk itu perlu dilakukan penelitian yang mendalam terkait hal tersebut.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti merasa penting untuk meneliti persoalan ini secara lebih mendalam. Oleh sebab itu, peneliti mengangkat judul tentang: “Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Praktik Jual Beli *Top Up Diamond* Pada *Game Free Fire* di Desa Bunga-bunga, Kecamatan Matakali”.

---

<sup>8</sup> Yusran (Pemain *Game Free Fire*) Wawancara, 5 Mei 2025 Waktu 14.25 WITA.

<sup>9</sup> Risal (Mantan Pemain *Game Free Fire*), Wawancara, 20 Juni 2025 Waktu 10.33 WITA.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disusun maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengaruh ekonomi terhadap praktik jual beli *top up diamond* pada *game free fire* di Desa Bunga-bunga, Kecamatan Matakali?
2. Bagaimana perspektif hukum ekonomi syariah terhadap praktik jual beli *top up diamond* pada *game free fire* di Desa Bunga-bunga, Kecamatan Matakali?

## C. Fokus Penelitian dan Deskripsi Fokus

Fokus Penelitian	Deskripsi Fokus
Hukum Ekonomi Syariah	Hukum ekonomi syariah adalah aturan dalam Islam yang mengatur aktivitas ekonomi agar berjalan adil, jujur, dan sesuai nilai-nilai Islam, serta menghindari praktik yang merugikan seperti riba, judi, dan ketidakjelasan.
Jual Beli	Jual beli adalah suatu kegiatan tukar-menukar barang dengan barang yang lain dengan cara tertentu baik dilakukan dengan menggunakan akad maupun tidak menggunakan akad. Intinya, antara penjual dan pembeli telah mengetahui masing-masing bahwa transaksi jual beli telah berlangsung dengan sempurna.
<i>Top up Diamond</i> pada <i>Game Free Fire</i>	<i>Top up diamond</i> pada <i>game free fire</i> adalah transaksi pembelian mata uang <i>virtual (diamond)</i> menggunakan uang nyata, yang digunakan pemain untuk membeli <i>item</i> atau <i>fitur</i> dalam <i>game</i> agar pengalaman bermain menjadi lebih seru dan menarik.

## D. Kajian Pustaka

Dalam penelitian ini, kajian pustaka memiliki peran yang sangat penting dalam mengidentifikasi persamaan maupun perbedaan antara penelitian yang sedang dilakukan dengan penelitian terdahulu, antara lain:

1. Skripsi dengan judul :”Dampak *Game Online* Terhadap Keharmonisan Rumah Tangga Di Desa Sokawera Padamara Purbalingga” oleh Andianto pada tahun 2024. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *game online* secara berlebihan dalam lingkup rumah tangga dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, antara lain: meningkatnya frekuensi pertengkaran, tidak terpenuhinya hak dan kewajiban antara suami dan istri, terganggunya kondisi ekonomi keluarga, hak anak yang terabaikan, perubahan peran dalam keluarga, menurunnya kualitas hubungan keluarga, munculnya perilaku eskapisme yang memperparah masalah, serta kurangnya komunikasi dan keterlibatan antaranggota keluarga. Selain itu, penggunaan *game online* secara berlebihan juga berdampak pada tidak optimalnya pemenuhan peran dan tanggung jawab dalam keluarga. Beberapa responden mengaku bahwa kewajiban suami, seperti memberi kasih sayang, nafkah, serta meluangkan waktu berkualitas bersama keluarga, tidak terlaksana dengan baik.<sup>10</sup> Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Andianto terletak pada topik utama, yaitu sama-sama membahas *game online* dan dampaknya. Namun, terdapat perbedaan dalam fokus dan objek penelitian. Penelitian Andianto pada dampak penggunaan *game online* secara berlebihan dalam kehidupan rumah tangga. Sementara itu, penelitian yang peneliti teliti berfokus pada dampak ekonomi dari praktik jual beli *top up diamond* dalam *game free fire*. Dengan demikian, objek dalam penelitian Andianto adalah penggunaan *game online* yang berlebihan dalam rumah tangga, sedangkan objek dalam penelitian ini adalah pengaruh ekonomi dari aktivitas jual beli *top up diamond*.

---

<sup>10</sup> Andianto, *Dampak Game Online Terhadap Keharmonisan Rumah Tangga Di Desa Sokawera Padamara Purbalingga*, Skripsi, 2024

2. Skripsi dengan judul : “Tinjauan Hukum Islam Dalam Jual Beli *Diamond Game Online Mobile Legends* Melalui Aplikasi *Shopee*” oleh Irfan Syarifuddin pada tahun 2020. Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian lapangan (*field research*), yakni penelitian yang dilakukan secara langsung di lokasi dengan mengandalkan data primer yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi terhadap pihak pembeli dan penjual, dalam hal ini para pemain *game online mobile legends*. Selain itu, data sekunder diperoleh dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan al-Qur’an. Hasil penelitian menunjukkan adanya ketidaksesuaian dengan rukun jual beli menurut hukum Islam. Ketidaksesuaian pertama adalah terkait status hukum pembeli, di mana mayoritas masih di bawah umur atau belum *baligh*. Dalam pandangan Islam, transaksi jual beli yang dilakukan oleh anak di bawah umur dianggap tidak sah, kecuali jika dilakukan dengan pengawasan atau izin dari orang dewasa. Ketidaksesuaian kedua terletak pada objek transaksi, yaitu barang yang diperjualbelikan dibatasi oleh waktu. Pembatasan ini menyebabkan pembeli tidak memiliki kekuasaan penuh atas barang tersebut, sehingga jual beli dianggap tidak sah.<sup>11</sup> Adapun kesamaan antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya terletak pada fokus kajian, yakni sama-sama membahas praktik jual beli dalam konteks *game online* serta menggunakan metode pengumpulan data berupa wawancara dan observasi. Perbedaannya terletak pada objek penelitian dan jenis *game* yang dikaji. Penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti ini membahas tentang pengaruh ekonomi terhadap praktik jual beli *top up diamond* pada *game free fire*, dengan sistem jual beli yang dilakukan secara *offline* di toko-toko terdekat. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh

---

<sup>11</sup> Mah. Irfan Syarifuddin, *Tinjauan Hukum Islam Dalam Jual Beli Diamond Game Online Mobile Legends Melalui Aplikasi Shopee*, Skripsi, 2020

Irfan Syarifuddin mengkaji praktik jual beli *diamond game mobile legends* yang dilakukan secara *online* melalui aplikasi *Shopee*.

3. Skripsi dengan judul : “Tinjauan Hukum Islam Tentang *Top Up Diamond Game Mobile Legend* Melalui Sosial Media” oleh Adam Reza Valensia 2020, dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa berdasarkan perspektif hukum Islam, praktik jual beli *top up diamond game mobile legends* melalui media sosial, khususnya melalui *Official Account Line LUXU BM*, secara umum diperbolehkan. Hal ini karena seluruh rukun dan syarat sahnya jual beli telah terpenuhi. Oleh karena itu, transaksi ini dapat dikategorikan sebagai jual beli yang sah menurut syariat Islam, karena memenuhi unsur-unsur yang baik dan memberikan manfaat, serta tidak termasuk dalam kategori jual beli yang dilarang.<sup>12</sup> Kesamaan antara penelitian ini dan penelitian Adam Reza Valensia adalah sama-sama membahas transaksi jual beli *diamond* dalam *game online*. Namun, terdapat beberapa perbedaan, yaitu dari segi jenis *game* yang diteliti dan pendekatan studi kasusnya. Penelitian yang dilakukan oleh Adam Reza Valensia berfokus pada *game mobile legends* tanpa studi kasus tertentu, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ini berfokus pada *game free fire* dengan studi kasus yang lebih spesifik, yakni di Desa Bunga-bunga, Kecamatan Matakali. Selain itu, penelitian ini juga akan mengkaji pengaruh ekonomi terhadap praktik jual beli *top up diamond*, sementara aspek tersebut tidak dibahas dalam penelitian Adam Reza Valensia.
4. Skripsi dengan judul : “Praktik Jual Beli Akun *Game Online Free Fire* Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah Dan Hukum Positif (Studi Kasus Di

---

<sup>12</sup> Adam Reza Valensia, *Tinjauan Hukum Islam Tentang Top Up Diamond Game Mobile Legend Melalui Sosial Media*, 2020

Komunitas *Free Fire* Kota Bengkulu)” oleh Ariskan Hadi 2020, Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan jenis penelitian lapangan (*field research*). Temuan penelitian menunjukkan bahwa dalam praktik jual beli *game online free fire* di komunitas *free fire* kota Bengkulu terdapat indikasi kecurangan, seperti penipuan ketika akun yang diperjualbelikan tidak sesuai dengan kesepakatan. Dari sudut pandang hukum ekonomi syariah, praktik jual beli akun *game online* tersebut tetap dianggap sah karena memenuhi rukun serta syarat jual beli sebagaimana diatur dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah Buku II Pasal 22. Sementara itu, menurut hukum positif, jual beli akun *game online free fire* dapat dinyatakan sah apabila memenuhi syarat-syarat perikatan sebagaimana tercantum dalam Pasal 1320 KUHPerdara.<sup>13</sup> Persamaan penelitian ini terletak pada jenis *game* yang dikaji, yaitu *free fire*, metode penelitian yang digunakan, serta tinjauan dari perspektif hukum ekonomi syariah. Adapun perbedaannya terletak pada objek penelitian, yakni penelitian ini membahas pengaruh ekonomi terhadap praktik jual beli *top up diamond* pada *game free fire*, sedangkan penelitian Ariskan Hadi lebih menyoroti jual beli akun *game online free fire* dengan perspektif hukum positif.

## **E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### **1. Tujuan penelitian**

- a. Untuk menelusuri pengaruh ekonomi terhadap praktik jual beli *top up diamond* pada *game free fire* di Desa Bunga-bunga, Kecamatan Matakali.
- b. Untuk mengkaji perspektif hukum ekonomi syariah terhadap praktik jual beli *top up diamond* pada *game free fire* di Desa Bunga-bunga, Kecamatan Matakali.

---

<sup>13</sup> Ariskan Hadi, *Praktek Jual Beli Akun Game Online Free Fire Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah Dan Hukum Positif (Studi Kasus Di Komunitas Free Fire Kota Bengkulu)*, Skripsi, 2020.

## 2. Kegunaan penelitian

### a. Secara praktis

- 1) Bagi Peneliti : Bagi calon peneliti, penelitian ini diharapkan agar dapat menjadi bahan acuan atau motivasi peneliti selanjutnya, untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang bahaya kecanduan *game online* dan mengembangkan strategi pencegahan kecanduan *game online*.
- 2) Bagi masyarakat Desa Bunga-bunga: Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pengetahuan atau sumber informasi bagi masyarakat dalam mengelola waktu dan uangnya dengan baik dan benar sesuai dengan prinsip-prinsip Islam. Terutama dalam bermain *game* dan melakukan *top up diamond*.
- 3) Bagi STAIN Majene : Penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan acuan dan motivasi mahasiswa lainnya pada proses pembelajaran mengenai karya ilmiah, khususnya dalam pengembangan kajian teori hukum ekonomi syariah.

### b. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan teoretis bagi penelitian serupa di masa yang akan datang, guna mengembangkan serta memperluas kajian teori hukum ekonomi syariah dalam menghadapi permasalahan kecanduan *game online*, sehingga memungkinkan dilakukannya penelitian yang lebih konkret dan mendalam sesuai dengan topik tersebut.

## BAB II

### TINJAUAN TEORETIS

#### A. *Hukum Ekonomi Syariah*

##### 1. **Pengertian Hukum Ekonomi Syariah**

Hukum ekonomi syariah merupakan bagian dari hukum Islam yang secara khusus mengatur penerapan prinsip-prinsip syariah dalam kegiatan ekonomi.<sup>1</sup> Hukum ini juga mengatur hubungan antar manusia dalam bentuk perjanjian atau kontrak, serta mengatur hubungan manusia dengan benda atau objek ekonomi, dan menetapkan ketentuan hukum terhadap barang-barang yang menjadi bagian dari aktivitas ekonomi. Selain itu, hukum ekonomi syariah mencakup seperangkat aturan yang mengikat terkait aktivitas ekonomi, yang ditetapkan oleh lembaga resmi berwenang dengan berlandaskan pada Al-Qur'an dan as-Sunnah.

Istilah "hukum" dalam bahasa Indonesia berasal dari kata dalam bahasa Arab yaitu *hukm*, yang berarti putusan (*judgement*) atau ketentuan (*provision*).<sup>2</sup> Hukum dipahami sebagai sekumpulan aturan yang memuat pertimbangan moral dan berlaku untuk mengatur tingkah laku manusia dalam masyarakat, serta menjadi pedoman bagi penguasa dalam menjalankan tugasnya. Hukum adalah ketentuan yang bersifat memaksa dan ditetapkan oleh badan resmi yang berwenang, guna mengatur perilaku manusia dalam kehidupan bermasyarakat, di mana pelanggaran terhadap ketentuan tersebut dapat dikenai sanksi atau hukuman.<sup>3</sup>

Ekonomi secara umum diartikan sebagai ilmu yang mempelajari perilaku manusia dalam memanfaatkan sumber daya yang terbatas guna memproduksi

---

<sup>1</sup> Khurun'in Zahro', Dkk, *Hukum Ekonomi Syariah* (Cet.1; Sumatera Utara: Az-zahra Media Society, September 2024), h.1

<sup>2</sup> Rahmadi Indra Tektona, *Hukum Ekonomi Syariah* (Banten: PT Sada Kurnia Pustaka, 2023), h.17

<sup>3</sup> Dudi Badruzaman, Implementasi Hukum Ekonomi Syariah Pada Lembaga Keuangan Syariah, *Maro: Jurnal Ekonomi Syariah dan Bisnis* (Vol. 2, No.2, November 2019), h.83

barang dan jasa yang dibutuhkan.<sup>4</sup> Sementara itu, ekonomi syariah merupakan usaha manusia dalam mengelola dan mengembangkan sumber daya yang tersedia demi mencapai keuntungan, namun tetap berlandaskan nilai-nilai Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan hadits. Selain itu, ekonomi syariah dapat dimaknai sebagai kegiatan ekonomi yang dilakukan oleh pelaku industri keuangan dengan menerapkan prinsip-prinsip *syariah*, melalui sistem bagi hasil yang telah disepakati bersama.<sup>5</sup>

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hukum ekonomi syariah adalah cabang ilmu hukum yang mempelajari prinsip-prinsip serta ketentuan hukum Islam dalam bidang ekonomi dan bisnis, dengan sumber utamanya adalah al-Qur'an dan as-Sunnah.

## **2. Sumber Hukum Ekonomi Syariah**

Adapun beberapa sumber-sumber hukum ekonomi syariah sebagai berikut :

### **a. Al-Qur'an**

Al-Qur'an merupakan sumber utama, asli, kekal, dan pokok dalam hukum ekonomi syariah yang diturunkan oleh Allah Swt. kepada Rasulullah Saw. sebagai pedoman untuk memperbaiki, meluruskan, serta membimbing umat Islam menuju jalan kebenaran. Di dalam Al-Qur'an terdapat banyak ayat yang menjadi dasar bagi penerapan hukum ekonomi syariah, salah satunya terdapat dalam surat An-Nahl ayat 90, yang menjelaskan pentingnya peningkatan kesejahteraan umat Islam di berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang ekonomi.<sup>6</sup> Hal ini sebagaimana dalam firman Allah SWT dalam QS. An-Nahl/16 : 90:

---

<sup>4</sup> Muhamad Qustulani, *Modul Matakuliah Hukum Ekonomi Syariah* (Tangerang: PSP Nusantara Press, 2018), h.2

<sup>5</sup> Bung Hijaj Sulthonuddin, Enceng Lip Syaripudin, Aspek Sosiologi Dalam Hukum Jual Beli, *Jurnal Ekonomi Syariah* (Vol. 1, No. 2, 2023), h.6

<sup>6</sup> Kholidah, Dkk, *Hukum Ekonomi Syariah* (Yogyakarta: Semesta Aksara, 2023), h.4

إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُ بِالْعَدْلِ وَالْإِحْسَانِ وَإِيتَايَ ذِي الْقُرْبَىٰ وَيَنْهَىٰ عَنِ الْفَحْشَاءِ وَالْمُنْكَرِ وَالْبَغْيِ  
يَعِظُكُمْ لَعَلَّكُمْ تَذَكَّرُونَ

Terjemahannya :

Sesungguhnya Allah menyuruh (kamu) berlaku adil dan berbuat kebajikan, memberi bantuan kepada kerabat, dan dia melarang (melakukan) perbuatan keji, kemungkar, dan permusuhan. Dia memberi pengajaran kepadamu agar kamu dapat mengambil pelajaran.<sup>7</sup>

Terjemahan Bahasa Mandar :

*Sitonganna Puang Alla Taala massio'o maroro (adil) anna mappogau acoang, mambei di palluluareang, anna Puang Alla Taala mappusara mappogau panggauang carupu', adaeang, anna assimusuang. Diangi (Puang Alla Taala) mappa guruo mamoare o maala pe guruang.*<sup>8</sup>

#### b. Hadis dan Sunnah

Setelah Al-Qur'an, sumber hukum dalam ekonomi syariah berikutnya adalah hadis dan sunnah. Para pelaku ekonomi akan merujuk pada sumber ini ketika dalam Al-Qur'an tidak dijelaskan secara terperinci mengenai suatu persoalan ekonomi. Sunnah sendiri mencakup segala perkataan, perbuatan, serta ketetapan Rasulullah Saw. Pada hakikatnya, sunnah merupakan sumber hukum Islam kedua setelah Al-Qur'an. Oleh karena itu, kewajiban untuk mengikuti, kembali, dan berpegang teguh pada sunnah merupakan perintah langsung dari Allah Swt. dan Rasul-Nya, Nabi Muhammad Saw.

Hadis adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan Nabi Muhammad Saw. setelah masa kenabiannya, baik berupa ucapan maupun tindakan beliau. Sementara itu, sunnah mencakup seluruh aspek kehidupan Rasulullah Saw., baik sebelum maupun sesudah beliau diangkat menjadi nabi. Dengan demikian, hadis merupakan bagian dari sunnah yang secara khusus merujuk pada periode kenabian.<sup>9</sup>

<sup>7</sup> Kementrian Agama RI, "AL-Qur'an dan Terjemahan QS. An-Nahl Ayat 90, h.525

<sup>8</sup> Khadim al Haramain asy Syarifain, *Korang Mala'bi', Anna Battuanna Tama Di Basa Indinesia Anna Basa Mandar*, h.525

<sup>9</sup> Khurun'in Zahro', Dkk, *Hukum Ekonomi Syariah*, h.16

Dalam perspektif hukum ekonomi syariah, hadis dan sunnah menjadi dasar normatif dalam menilai berbagai aktivitas ekonomi, termasuk transaksi yang berpotensi mengandung unsur *isrāf*, *tabzīr*, dan kemudharatan. Oleh karena itu, konsep ini menjadi landasan dalam menganalisis praktik jual beli agar tetap sesuai dengan prinsip menjaga harta (*hifz al-māl*) dan mewujudkan kemaslahatan.

c. *Ijma'*

Terdapat kesepakatan di kalangan umat Islam dan para ulama bahwa *ijma'* merupakan sumber hukum ketiga dalam Islam. *Ijma'* diartikan sebagai kesepakatan para *fuqoha mujtahidin* pada suatu masa tertentu mengenai suatu hukum setelah wafatnya Rasulullah Saw. *Ijma'* juga menjadi salah satu dalil *syara'* yang kekuatan hujahnya berada satu tingkat di bawah dalil *nash*, yaitu Al-Qur'an dan hadis.

Dalam konteks hukum ekonomi syariah, *ijma'* digunakan sebagai landasan dalam menetapkan hukum berbagai aktivitas *muamalah* yang tidak dijelaskan secara rinci dalam Al-Qur'an dan hadis, termasuk praktik ekonomi modern. Prinsip ini relevan dalam memberikan penilaian terhadap berbagai bentuk transaksi, seperti jual beli dalam praktik digital, agar tetap berada dalam koridor syariah serta menghindari unsur yang bertentangan dengan prinsip *kemaslahatan*.

d. *Qiyas*

*Qiyas* adalah menetapkan hukum atas suatu perkara baru yang belum memiliki ketentuan hukumnya dengan cara menyamakannya pada perkara lain yang telah ada ketentuan hukumnya, karena terdapat kesamaan sebab atau *illat* di antara keduanya. *Qiyas* menempati posisi sebagai sumber hukum keempat dalam Islam, setelah Al-Qur'an, *as-Sunnah*, dan *ijma'*.<sup>10</sup>

Dalam kajian hukum ekonomi syariah, *qiyas* digunakan untuk menetapkan hukum terhadap berbagai bentuk transaksi kontemporer yang tidak dijelaskan

---

<sup>10</sup> Muhamad Qustulani, *Modul Matakuliah Hukum Ekonomi Syariah*, h.11

secara eksplisit dalam *nash*. Ini relevan dalam menganalisis praktik ekonomi modern, termasuk transaksi digital seperti jual beli dalam *game*, dengan cara mengaitkannya pada hukum transaksi yang memiliki kesamaan *'illat* agar tetap sesuai dengan prinsip syariah.

### 3. Prinsip-prinsip Hukum Ekonomi Syariah

Adapun prinsip-prinsip hukum ekonomi syariah sebagai berikut:

#### a. Prinsip *Al-Maslahah* (Kemaslahatan)

*Al-Maslahah* berasal dari kata *maslahah* yang berarti kebaikan, manfaat, atau kemanfaatan. Dalam konteks hukum Islam, *al-maslahah* merujuk pada segala hal yang membawa manfaat dan mencegah kerusakan (*mafsadah*) bagi umat manusia, baik dalam urusan dunia maupun akhirat. Kata *al-Maṣlahah* menunjukkan pengertian tentang sesuatu yang banyak kebaikan dan manfaatnya.<sup>11</sup> Sedangkan lawan kata dari kata *al-Maṣlahah* adalah kata *al-Mafsadah*, yaitu sesuatu yang banyak keburukannya. Jadi arti asli *maṣlahah* ialah menarik manfaat atau menolak *mudharat*. Menurut Imam al-Ghazali, *maslahah* adalah menjaga lima tujuan utama syariah (*maqashid al-syari'ah*), yaitu: Menjaga agama (*Hifzh ad-din*), menjaga jiwa (*Hifzh an-nafs*), menjaga akal (*Hifzh al-'aql*), menjaga keturunan (*Hifzh an-nasl*), dan menjaga harta (*Hifzh al-mal*).<sup>12</sup>

Prinsip *al-maṣlahah* menekankan bahwa setiap aktivitas ekonomi harus membawa manfaat dan tidak menimbulkan *mudarat*. Dalam praktik jual beli *top up diamond*, prinsip ini digunakan untuk menilai apakah transaksi tersebut memberikan manfaat nyata bagi pemain atau justru menimbulkan dampak negatif terhadap kondisi ekonomi. *Top up diamond* dapat dinilai membawa *kemaslahatan*

---

<sup>11</sup> Ibrahim Ahmad Harun, Implementasi Konsep Maslaha Dalam Ekonomi Islam Menurut Tokoh Islam Dan Jumhur Ulama, *Jurnal Econominal* (Vol.1 No.3, November 2022)

<sup>12</sup> Safriadi, *Maqashid Al-Syari'ah & Maslahah* (Malikisaleh: Sefa Bumi Persada, Desember 2021), h.45

apabila dilakukan secara wajar dan tidak mengganggu pemenuhan kebutuhan pokok. Sebaliknya, apabila *top up* dilakukan secara berlebihan hingga menyebabkan pengeluaran yang tidak terkendali dan membebani orang tua, maka praktik tersebut tidak memenuhi prinsip *al-maṣlahah*.

b. Prinsip *At-Tabzīr* (Pemborosan)

*At-Tabzīr* adalah konsep dalam Islam yang merujuk pada pemborosan atau penggunaan harta secara sia-sia di luar kebutuhan yang wajar. Dalam hukum Islam, *at-Tabzīr* dilarang keras karena bertentangan dengan nilai-nilai efisiensi, keberkahan, dan tanggung jawab dalam penggunaan harta. Dalam konteks *top up diamond* dalam *game*, jika seseorang, mengabaikan kebutuhan pokok (makanan, pakaian, tempat tinggal), membelanjakan uang untuk kebutuhan *virtual* yang tidak prioritas, atau bahkan berutang hanya demi mendapatkan *item* digital, maka ini bisa tergolong *tabzīr*, karena harta digunakan secara tidak bijak.<sup>13</sup>

c. Prinsip *Israf* (Perilaku Berlebihan)

*Israf* merupakan istilah dalam bahasa Arab yang berarti berlebihan atau melampaui batas. Seseorang yang melakukan *israf* disebut *musrif*, yaitu orang yang menggunakan sesuatu secara berlebih hingga melampaui batas kewajaran menurut ajaran Islam.<sup>14</sup> Dalam penerapannya, *israf* mencerminkan sikap mengikuti hawa nafsu tanpa kendali, baik dalam urusan ibadah maupun *muamalah*, sehingga mengarah pada tindakan pemborosan yang tidak memberikan manfaat. Secara sederhana, *israf* dimaknai sebagai perilaku pemborosan, yakni ketika seseorang menggunakan harta atau sumber daya secara berlebihan. Dalam pandangan Islam, perilaku ini sangat tercela, terutama apabila pengeluaran tersebut tidak diarahkan

---

<sup>13</sup> Syahrir, M, Konsep *At-Tabzīr* dalam Perspektif Maqashid Syariah, *Jurnal Hukum Ekonomi Islam* (Vol.5 No.2, 2023), h.123–135

<sup>14</sup> Arif Idris, Iaraf Dan Pendidikan Islam Sebagaimana Pencegahannya, *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, (Vol.10 No.2, Desember 2018) h.184

pada tujuan yang diridhai oleh Allah Swt.<sup>15</sup> Hal ini ditegaskan dalam firman Allah SWT dalam QS. Al-Isra'/7 : 26-27:

وَلَا تُبَدِّرْ تَبَدِيرًا إِنَّ الْمُبَدِّرِينَ كَانُوا إِخْوَانَ الشَّيْطَانِ ط وَكَانَ الشَّيْطَانُ لِرَبِّهِ كَفُورًا

Terjemahannya :

Dan orang yang dalam perjalanan; dan janganlah kamu menghambur-hamburkan (hartamu) secara boros. Sesungguhnya orang-orang yang pemboros itu adalah saudara setan dan setan itu sangat ingkar kepada Tuhannya.<sup>16</sup>

Terjemahan Bahasa Mandar :

*Anna dao pambure (barang-barammu) maccappu-cappu'. Sitonganna paccappu-cappu' di'o lulluare'na setang anna setang di'o tongang pawali-wali di Puanna.*<sup>17</sup>

Ayat ini mengingatkan umat Islam bahwa pemborosan tidak hanya berdampak buruk secara material, tetapi juga mengarah pada perilaku yang menyedatkan dan menjauhkan dari nilai-nilai keimanan. Dalam konteks kecanduan *game online* dan pengeluaran untuk *top-up item game*, ayat ini menjadi peringatan agar tidak menyalakan uang demi sesuatu yang tidak memberi manfaat nyata. Boros dalam membeli *item virtual* atau berlangganan *fitur game* secara berlebihan mencerminkan perilaku yang dilarang dalam ajaran Islam.

Prinsip *israf* sangat relevan dengan praktik jual beli *top-up diamond* dalam *game free fire*, hal ini termasuk dalam kategori *israf* jika:

- 1) Penggunaan uang dilakukan secara tidak bijak, seperti menghabiskan sejumlah besar uang untuk kebutuhan *game*.
- 2) Waktu digunakan secara tidak efisien, di mana pemain menghabiskan banyak waktu hanya untuk bermain *game*.

---

<sup>15</sup> Muhmad Ali Anwar, *Israf Dalam Al-Qur'an: Kontekstualisasi Pada Gaya Hidup Masyarakat Moderen (Studi Kajian Tafsir Maudhu'i)*, Skripsi, 2024, h.57

<sup>16</sup> Kementerian Agama RI, "Al-Qur'an dan Terjemahan QS. Al-Isra' Ayat 26-27, h.540

<sup>17</sup> Khadim al Haramain asy Syarifain, Dkk, *Korang Mala'bi', Anna Battuanna Tama Di Basa Indonesia Anna Basa Mndar*, h.540

3) Sumber daya seperti kuota internet dan listrik terpakai secara tidak produktif demi permainan.

d. Prinsip *Hifzh al-Mal* (perlindungan harta)

*Prinsip Hifzh al-Mal* (perlindungan harta) merupakan salah satu dari lima tujuan utama dalam *Maqashid Syariah*, yaitu menjaga agama (*Hifzh al-Din*), jiwa (*Hifzh al-Nafs*), akal (*Hifzh al-Aql*), keturunan (*Hifzh al-Nasl*), dan harta (*Hifzh al-Mal*). Prinsip ini menekankan pentingnya menjaga harta dari penyalahgunaan dan pemborosan, serta mendorong pengelolaan harta secara adil dan produktif sesuai dengan nilai-nilai Islam.<sup>18</sup> Dalam konteks ini, prinsip *Hifzh al-Mal* relevan karena praktik *top up diamond* dalam *game free fire* melibatkan penggunaan uang nyata untuk memperoleh *item* virtual. Jika dilakukan secara berlebihan atau tanpa pertimbangan kebutuhan dasar, hal ini dapat dianggap sebagai bentuk pemborosan (*tabdzir*) yang bertentangan dengan prinsip *Hifzh al-Mal*. Prinsip ini menekankan pentingnya menjaga harta dari penyalahgunaan dan mendorong pengelolaan harta secara bijak dan sesuai dengan syariat Islam.

**B. Jual Beli Dalam Islam**

Jual beli atau *bay'u* adalah aktivitas pertukaran barang dengan barang lainnya melalui cara tertentu, baik menggunakan *akad* maupun tidak menggunakan *akad*. Yang terpenting dalam jual beli adalah kedua belah pihak, yakni penjual dan pembeli, sama-sama memahami dan menyadari bahwa proses transaksi telah terjadi secara sah dan sempurna.<sup>19</sup> Dengan demikian, jual beli merupakan suatu bentuk transaksi ekonomi yang melibatkan pertukaran barang atau jasa antara dua pihak, yaitu penjual dan pembeli. Dalam transaksi ini, penjual menyerahkan barang atau

---

<sup>18</sup> Siregar, A, Implementasi Al-Maqashid Syariah dalam Tatanan I'tiqadiyah, *Jurnal Hukum dan Ilmu-ilmu Kesyarahan* (Vol.1 No.2, 2024), h.193

<sup>19</sup> Umi Hani, *Buku Ajaran Fikih Muamalah* (Cet. 1; Banjarmasin: Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjary Banjarmasin, 2021), h.43

jasa kepada pembeli sebagai imbalan atas uang atau barang lain yang disepakati. Oleh sebab itu, perjanjian jual beli termasuk dalam kategori perbuatan hukum yang menimbulkan akibat hukum berupa berpindahnya hak atas suatu barang dari penjual kepada pembeli. Maka dari itu, dalam pelaksanaan perjanjian ini harus dipenuhi rukun dan syarat sah jual beli agar transaksinya diakui menurut hukum.<sup>20</sup>

### 1. Rukun dan Syarat Jual Beli

Jual beli memiliki rukun dan syarat yang harus dipenuhi agar transaksi tersebut dinyatakan sah menurut ketentuan *syara'*. Terdapat perbedaan pendapat di kalangan ulama, khususnya antara mazhab *Hanafiyah* dan *Jumhur Ulama*, mengenai penetapan rukun jual beli ini. Menurut ulama *Hanafiyah*, rukun jual beli hanya satu, yaitu *ijab* (pernyataan membeli dari pembeli) dan *kabul* (pernyataan menjual dari penjual). Bagi mereka, syarat utama sahnya jual beli terletak pada kerelaan (*rida/taradhi*) kedua belah pihak yang melakukan transaksi. Namun, karena kerelaan tersebut merupakan unsur batiniah yang tidak dapat dilihat secara langsung, maka diperlukan tanda atau bukti lahiriah yang menunjukkan kerelaan itu dari masing-masing pihak. Indikasi kerelaan tersebut menurut *Hanafiyah* bisa ditunjukkan melalui ucapan *ijab* dan *kabul*, atau dapat pula tergambar melalui tindakan saling menyerahkan barang dan harga secara langsung (*ta'athi*).<sup>21</sup>

Akan tetapi, *Jumhur Ulama* menyatakan bahwa rukun jual beli itu ada empat, yaitu:

- a. Ada orang yang berakad atau *al-muta'qidain* (penjual dan pembeli), pihak yang berakad (subjek) ini terdiri dari *al-bai'* (penjual) dan *mustari* (pembeli), yang juga disebut sebagai *aqid*, yaitu orang yang terlibat langsung dalam

---

<sup>20</sup> Hariman Surya Siregar, Koko Khoeruddin, *Fikih Muamalah Teori Dan Implementasi* (Cet. ; Bandung: PT Remaja Rosdakarya, Juli 2019), h.112

<sup>21</sup> Abdul Rahman Ghazaly, Dkk, *Fikih Muamalat* (Cet. 5; Jakarta: Predanamedia Grup, Mei 2018), h.70-71

pelaksanaan akad jual beli, suatu transaksi jual beli tidak akan terjadi tanpa adanya pihak-pihak yang melakukannya.<sup>22</sup>

- b. *Shighat* (*lafal* ijab dan kabul), yaitu pernyataan atau ucapan yang diungkapkan oleh penjual dan pembeli dalam melakukan akad jual beli. *Shighat* terdiri dari *ijab* (pernyataan dari penjual) dan *qabul* (pernyataan dari pembeli). Selain itu, *shighat* dapat berupa segala sesuatu yang menunjukkan kerelaan dari kedua belah pihak, baik penjual maupun pembeli.
- c. Adanya barang yang diperjualbelikan atau objek (*ma'kud 'alaih*). Untuk sahnya suatu transaksi jual beli, harus terdapat *ma'kud 'alaih*, yaitu barang atau objek yang menjadi alasan terjadinya perjanjian jual beli.
- d. Ada nilai tukar pengganti barang, yakni sesuatu yang memenuhi tiga kriteria yaitu, dapat menyimpan nilai, mampu menilai atau menentukan harga suatu barang, dan dapat digunakan sebagai alat tukar.

Empat rukun tersebut, memuat beberapa syarat yang harus dipenuhi dalam jual beli, yaitu syarat-syarat sahnya ijab qobul sebagai berikut :

- a. Syarat orang yang berakad

Syarat agar transaksi jual beli dianggap sah, penjual dan pembeli harus berakal (*'aqil*) dan telah baligh. Baik penjual maupun pembeli tidak diwajibkan untuk beragama Islam, sehingga transaksi antara Muslim dan non-Muslim tetap dinyatakan sah. Adapun jual beli yang dilakukan oleh anak kecil dapat dibenarkan jika barang yang dijual berharga murah dan sudah menjadi kebiasaan. Namun, untuk transaksi dengan nilai tinggi yang berpotensi menimbulkan kedzaliman, harus ada izin atau pendampingan dari orang tua. Selain itu, syarat sah bagi penjual dan pembeli adalah sebagai berikut:

---

<sup>22</sup> Ismail Pane, *Fikih Muamalah Kontemporer* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini Anggota IKAPI, Januari 2022), h.130-131

- 1) Beragama Islam, khusus untuk pembeli dalam hal barang tertentu disyaratkan beragama Islam.
- 2) Berakal, yakni mampu membedakan atau memilih mana yang bermanfaat baginya.
- 3) Kehendaknya sendiri, yaitu tidak dalam keadaan terpaksa dalam melakukan transaksi jual beli.<sup>23</sup>
- 4) Baligh, dalam hukum Islam ditandai dengan mimpi basah atau usia 15 tahun bagi laki-laki, dan haid pertama bagi perempuan.
- 5) Keduanya tidak mubazir, yaitu para pihak yang mengikatkan diri dalam perjanjian jual beli tersebut bukanlah manusia yang boros (*mubazir*).

b. Syarat *shighat* (*lafal* ijab dan kabul)

Syarat sah *shighat* atau ijab kabul adalah sebagai berikut:

- 1) Tidak terdapat jeda (pemisah) antara *ijab* dan *kabul*, pembeli tidak boleh diam terlalu lama setelah penjual mengucapkan *ijab*, begitu pula sebaliknya.
- 2) Tidak diselingi oleh ucapan lain yang tidak relevan.
- 3) Tidak digantungkan pada syarat tertentu (*ta'liq*), misalnya: "Jika ayahku meninggal, barang ini aku jual padamu."
- 4) Tidak dibatasi oleh waktu tertentu, misalnya: "Barang ini aku jual padamu hanya untuk sebulan."
- 5) Adanya kesepakatan antara penjual dan pembeli secara sukarela atas barang dan harga yang diperjualbelikan.
- 6) Ungkapan harus dalam bentuk lampau (*madhi*), seperti: "Aku telah jual," atau dapat juga menggunakan bentuk sekarang (*mudhari*) dengan niat saat itu juga.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> Ismail Pane, *Fikih Muamalah Kontenporer*, h.130-131

<sup>24</sup> Hariman Surya Siregar, Koko Khoeruddin, *Fikih Muamalah Teori Dan Implementasi*, h.129

c. Syarat barang yang diperjualbelikan

Agar barang yang diperjualbelikan sah, maka harus memenuhi syarat berikut:

- 1) Suci, artinya barang yang diperjualbelikan harus terbebas dari najis atau *mutanajjis* yang tidak dapat disucikan, sehingga jual belinya dianggap tidak sah. Namun, pendapat ini tidak disepakati oleh semua ulama, sebagian ulama melarang secara mutlak jual beli barang najis, sementara sebagian lainnya membedakan, mereka hanya mengharamkan jual beli sebagian benda najis, tetapi membolehkan yang lain jika barang tersebut memiliki manfaat dan dibutuhkan.
- 2) Punya manfaat, barang yang tidak memberikan manfaat apapun tidak sah diperjualbelikan, seperti serangga yang tidak memiliki kegunaan tertentu. Tetapi jika serangga tersebut bisa dimanfaatkan secara syar'i, maka jual belinya diperbolehkan.
- 3) Dimiliki secara penuh oleh penjual, tidak sah menjual barang yang bukan miliknya, seperti burung di udara atau ikan di laut. Kecuali jika penjual bertindak sebagai wali (*al-wilayah*), wakil, atau melalui akad salam dengan ketentuan tertentu, maka jual beli dibolehkan.
- 4) Dapat diserahkan. Jual beli barang yang secara fisik tidak bisa diserahkan dianggap tidak sah, meskipun barang itu milik penjual sendiri. Contohnya adalah barang yang masih menjadi jaminan utang sehingga sulit diberikan kepada pembeli.<sup>25</sup>
- 5) Diketahui keadaannya secara jelas, barang yang diperjualbelikan harus jelas sifat dan keberadaannya untuk menghindari perselisihan di kemudian

---

<sup>25</sup> Holilur Rohman, *Hukum Jual Beli Online (Pendekatan Fiqh Muamalah, Kaidah Fiqh, Usul Fiqh, Maqasid al-Syariah, Hasil Bahsul Masa'il NU, dan Fatwa DSN-MUI)*, Skripsi, h.14-16

hari. Jual beli barang yang tidak diketahui keadaannya, seperti barang curian yang belum diketahui keberadaannya, hukumnya tidak sah.

## 2. Jual Beli yang Dilarang

Jual beli dinyatakan tidak sah apabila salah satu atau seluruh syaratnya tidak terpenuhi, atau jika transaksi tersebut bertentangan dengan prinsip-prinsip syariah. Contohnya adalah jual beli yang melibatkan anak kecil, orang yang tidak berakal sehat, atau barang-barang yang diharamkan dalam syariah, seperti bangkai, darah, babi, dan minuman keras. Apabila suatu transaksi jual beli dinyatakan *batal* menurut hukum, maka pelaksanaannya pun tidak diperbolehkan.<sup>26</sup>

Berkenaan dengan jual beli yang dilarang dalam Islam, ada beberapa bentuk-bentuk jual beli yang dilarang sebagai berikut:

### a. Terlarang Sebab Ahliah (Ahli Akad)

Jual beli yang dilarang karena ahliah atau ahli akad (penjual dan pembeli) antara lain:

- 1) Jual beli orang gila, di mana para *fuqaha* sepakat bahwa jual beli yang dilakukan oleh orang gila tidak sah. Hal ini juga berlaku untuk orang yang mabuk dan kondisi serupa lainnya.
- 2) Jual beli anak kecil, di mana para *fuqaha* sepakat bahwa jual beli anak yang belum *mumayyiz* tidak sah, kecuali dalam hal-hal ringan atau sepele. Menurut ulama Syafi'iyah, jual beli anak *mumayyiz* yang belum baligh tetap tidak sah karena belum memiliki *ahliah*. Sedangkan menurut Malikiyah, Hanafiyah, dan Hanabilah, jual beli anak kecil diperbolehkan jika mendapat izin dari walinya.<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup>Linda Ayu Nurjannah, *Tinjauan Ukum Sistem Terhadap Jual Beli Dengan Sistem Pembayaran Tempo Anantara Supplier Bahan Bangunan Dengan Pemilik Toko Bangunan, Studi Di Toko Bangunan Karya Indah Tanjung Senang Bandar Lampung*, (Lampung: UIN Raden Intan Lampung 2021)

<sup>27</sup> Rachmat Syafe'i, *Fikih Muamalah Untuk UIN, STAIN, PTAIS, dan Umum*, h.93

- 3) Jual beli orang buta, menurut Jumhur Ulama, jual beli orang buta dianggap sah apabila sifat barang yang dibelinya telah dijelaskan. Namun menurut Syafi'iyah, jual beli orang buta tidak sah sebab ia tidak dapat membedakan barang yang baik dari yang buruk.
- 4) Jual beli terpaksa, menurut Syafi'iyah dan Hanabilah, jual beli semacam ini tidak sah karena tidak adanya kerelaan dalam akad.
- 5) Jual beli *fudhuli*, yaitu menjual barang milik orang lain tanpa izinnya. Menurut Hanafiyah dan Malikiyah, jual beli ini ditanggihkan sampai ada izin dari pemilik barang. Sementara menurut Syafi'iyah dan Hanabilah, jual beli *fudhuli* dinyatakan tidak sah.
- 6) Jual beli orang yang terhalang, yaitu mereka yang terhalang karena kebodohan, bangkrut ataupun sakit.

b. Dilarang karena kurang syarat atau rukun

Jual beli tidak sah apabila ada syarat atau rukun yang tidak terpenuhi, misalnya :

- 1) Jual beli sperma hewan, karena kualitasnya tidak jelas dan tidak dapat diserahkan secara pasti, maka jual beli ini tidak sah. Namun apabila pejantan dipinjamkan untuk tujuan mendapatkan bibit unggul tanpa meminta bayaran, hal ini diperbolehkan bahkan dianjurkan dalam ajaran Islam.<sup>28</sup>
- 2) Jual beli barang yang belum diterima, yaitu transaksi atas barang yang masih belum berada dalam penguasaan penjual karena baru saja dibeli dari pihak lain. Jual beli semacam ini dianggap tidak sah karena hak kepemilikan barang tersebut belum sepenuhnya berpindah ke penjual.
- 3) Jual beli sistem *ijon*, seperti jual beli padi yang belum dipanen atau buah yang masih kecil di pohon, atau ikan di tambak yang belum ditangkap. Jual

---

<sup>28</sup> Umi Hani, *Buku Ajaran Fikih Muamalah*, h.46

beli semacam ini dilarang karena ada potensi kerugian atau penipuan terhadap salah satu pihak.

- 4) Jual beli anak binatang ternak yang masih dalam kandungan, tidak sah karena keberadaannya belum pasti, apakah lahir dalam keadaan hidup atau mati.

c. Jual beli yang sah tetapi dilarang

Ada beberapa jual beli yang meskipun memenuhi syarat dan rukun, tetap dilarang karena alasan tertentu, antara lain:

- 1) Jual beli yang masih dalam tawaran orang lain, dimana seseorang dilarang membeli barang yang sedang ditawarkan oleh orang lain kecuali sudah ada kejelasan bahwa transaksi tersebut batal atau telah selesai.
- 2) Jual beli sebelum penjual sampai ke pasar, jual beli semacam ini dilarang karena bisa saja pembeli belum mengetahui harga pasar yang sebenarnya sehingga berisiko mengalami kerugian.
- 3) Jual beli dengan tujuan menimbun barang, perbuatan ini dilarang keras dalam Islam, apalagi jika barang tersebut sangat dibutuhkan masyarakat. Selain itu, penimbunan dapat menyebabkan harga barang melambung tinggi.
- 4) Jual beli pada waktu shalat Jum'at, laki-laki yang telah diwajibkan shalat Jum'at dilarang melakukan jual beli pada saat pelaksanaan ibadah tersebut.
- 5) Menjual di atas penjualan orang lain, contohnya dengan berkata: "Kembalikan saja barang itu kepada penjualmu, belilah dariku dengan harga lebih murah".<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup> Siti Choiriyah, *Mu'amalah Jual Beli Dan Selain Jual Beli (Pendalaman Materi Fikih Untuk Guru Madrasah Tsanawiah)* (Cet. 1; Sukoharjo: Centre For Academic Quality (CDAQ) STAIN Surakarta, Juni 2009), h.25-30.

### ***C. Perubahan Sosial Ekonomi***

Perubahan sosial ekonomi adalah perubahan dalam struktur sosial yang disertai dengan perubahan dalam sistem ekonomi masyarakat. Artinya, terjadi pergeseran dalam cara masyarakat hidup, berinteraksi, dan mengelola sumber daya ekonomi akibat berbagai faktor seperti teknologi, budaya, pendidikan, dan gaya hidup. Menurut *Samuel Koenig*, perubahan sosial ekonomi adalah “*modifikasi dalam pola kehidupan masyarakat yang terjadi karena perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan nilai-nilai sosial yang berkembang di masyarakat*”.<sup>30</sup>

Perubahan sosial ekonomi menjelaskan proses transformasi dalam struktur sosial dan ekonomi masyarakat yang terjadi akibat interaksi antara faktor sosial, budaya, politik, dan teknologi. Perubahan ini mencakup pergeseran dalam pola produksi, distribusi, konsumsi, serta hubungan sosial yang memengaruhi kesejahteraan dan dinamika kehidupan masyarakat.<sup>31</sup> Dalam konteks penelitian ini, perubahan sosial ekonomi dioperasionalkan sebagai perubahan pola hidup dan perilaku ekonomi masyarakat Desa Bunga-bunga setelah berkembangnya praktik jual beli *top up diamond* pada *game free fire*.

Perkembangan praktik *top up diamond* menunjukkan adanya pergeseran pola penggunaan uang, terutama di kalangan anak-anak dan remaja. Uang yang sebelumnya digunakan untuk memenuhi kebutuhan *riil*, seperti jajan, perlengkapan sekolah, atau kebutuhan sehari-hari, mulai dialihkan untuk memenuhi kebutuhan hiburan *virtual*. Pergeseran ini menjadi indikator awal terjadinya perubahan sosial ekonomi, karena mencerminkan perubahan orientasi konsumsi dari kebutuhan dasar menuju pemenuhan kesenangan sesaat.

---

<sup>30</sup> Soekanto, Soerjono, *Sosiologi Suatu Pengantar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2021), h.164

<sup>31</sup> Hisyam, Dkk, Transformasi Sosial-Ekonomi dalam Era Ekonomi Digital: Analisis Sosiologi Ekonomi terhadap Dinamika Platform Online, *Jurnal Ilmiah Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi* (Vol.1 No.2, 2024), h.1-13

Pengaruh ekonomi adalah dampak atau perubahan yang ditimbulkan oleh suatu aktivitas terhadap kondisi keuangan, kesejahteraan, dan perilaku ekonomi individu, rumah tangga, atau masyarakat secara umum. Pengaruh ini bisa bersifat positif maupun negatif, tergantung pada bagaimana aktivitas tersebut memengaruhi pengeluaran, pendapatan, konsumsi, tabungan, dan pemenuhan kebutuhan dasar seseorang atau kelompok.<sup>32</sup> Pengaruh ekonomi dalam penelitian ini diartikan sebagai perubahan yang dirasakan secara langsung oleh individu dan keluarga akibat praktik *top up diamond*. Pengaruh tersebut tampak dalam perubahan kebiasaan pengeluaran, berkurangnya uang jajan, meningkatnya pengeluaran untuk kebutuhan yang tidak bersifat pokok, serta munculnya ketidakseimbangan dalam pengelolaan keuangan keluarga. Pengaruh ekonomi ini menjadi indikator penting untuk menilai apakah praktik *top up diamond* memberikan manfaat ekonomi atau justru menimbulkan kerugian bagi keluarga.

Sementara itu, dampak ekonomi lebih mengarah pada perubahan nyata yang timbul akibat suatu peristiwa atau kebijakan, baik yang membawa keuntungan maupun kerugian. Dampak positifnya bisa berupa terciptanya lapangan pekerjaan, bertambahnya penghasilan, atau berkembangnya sektor usaha baru. Namun, di sisi lain, dampak negatif juga dapat terjadi, seperti meningkatnya pola hidup konsumtif, di mana masyarakat hanya berperan sebagai pemakai barang atau jasa tanpa terlibat dalam proses produksi, yang pada akhirnya dapat menurunkan tingkat produktivitas ekonomi.<sup>33</sup> Kaitannya dengan penelitian ini, perubahan sosial ekonomi merujuk pada pergeseran perilaku ekonomi masyarakat Desa Bunga-bunga akibat praktik jual beli *top up diamond* khususnya dalam pengelolaan keuangan dan pemenuhan kebutuhan hidup. Apabila pengeluaran untuk *top up diamond* menyebabkan

---

<sup>32</sup> Apriyanto, Dkk, *Pengantar Ilmu Ekonomi* (Cet. 1; Kota Jamb: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, November 2023), h.15

<sup>33</sup> Riska Aninah, Dkk, Dampak Keberadaan Rumah Kost Mahasiswa Terhadap Kehidupan Ekonomi Masyarakat, *Jurnal At-Taghyir*, [t.th.], h.79

berkurangnya pemenuhan kebutuhan pokok, maka praktik tersebut menunjukkan adanya perubahan sosial ekonomi yang berdampak negatif terhadap kesejahteraan keluarga.

Dalam perubahan sosial ekonomi ada teori yang relevan dengan penelitian ini yaitu, teori konsumerisme karena menjelaskan bahwa dalam masyarakat modern, konsumsi bukan hanya dilakukan untuk memenuhi kebutuhan pokok, tetapi juga untuk memperoleh kepuasan emosional, kesenangan sesaat, dan gaya hidup. Konsumerisme adalah suatu paham atau gaya hidup di mana seseorang cenderung membeli, menggunakan, atau mengonsumsi barang dan jasa secara berlebihan, bukan semata-mata karena kebutuhan pokok, tetapi lebih untuk kepuasan pribadi, gaya hidup, atau demi status sosial.<sup>34</sup>

Kaitannya dengan penelitian ini kenapa peneliti menggunakan teori konsumerisme yaitu, apakah anak-anak dan remaja di Desa Bunga-bunga melakukan *top up diamond* bukan karena kebutuhan riil, melainkan untuk memperoleh hiburan, dan kesenangan sesaat. Jika hal tersebut benar, maka perilaku tersebut dapat dikategorikan sebagai bagian dari teori konsumerisme, yaitu ketika individu melakukan konsumsi bukan berdasarkan kebutuhan riil, melainkan demi memperoleh hiburan, kepuasan emosional, atau kesenangan sesaat.

#### **D. *Top Up Diamond***

*Top up game* merupakan aktivitas pemain dalam membeli atau mengisi ulang mata uang *virtual* yang digunakan untuk transaksi dalam permainan. Mata uang ini memungkinkan pemain memperoleh berbagai item dari toko dalam *game*, seperti *skin*, perlengkapan, dan benda lainnya yang dapat menambah kekuatan atau

---

<sup>34</sup> Zhafirah, A, Fauzan, M, Konsumsi Hedonis pada Remaja Game Online , *Jurnal Ekonomi Digital dan Bisnis Kreatif* (Vol.4 No.1, 2023), h.12–21.

kemampuan karakter. Proses *top up* dapat dilakukan melalui layanan *mobile banking*, toko offline penyedia jasa *top up*, maupun *platform online shop*.<sup>35</sup>

Di Indonesia, *top up game* pertama kali dikenal lewat pembelian *voucher* fisik di warnet pada era 2000-an. Seiring kemajuan teknologi, proses ini menjadi lebih praktis dengan banyaknya pilihan pembayaran seperti transfer bank, kartu kredit, dll. Perkembangan ini berdampak signifikan pada industri *game online* karena memudahkan pemain mendapatkan *item*, sehingga mendorong ketertarikan mereka untuk terus bermain dan berbelanja dalam *game*.

Fitur *top up* pada *free fire* sendiri merupakan proses pembelian atau pengisian ulang *diamond*, mata uang resmi dalam *game*. *Diamond* digunakan untuk membeli karakter khusus, kostum, senjata, *skin*, *loot boxes*, hingga aksesoris lainnya yang bisa meningkatkan kemampuan pemain dalam pertempuran. Pembelian *diamond* dilakukan dengan uang sungguhan lewat berbagai metode pembayaran, baik dari aplikasi maupun platform lainnya, agar pemain langsung dapat menggunakan *diamond* di dalam *game*.

*Diamond free fire* adalah mata uang *virtual* dalam *game battle royale* ini yang berfungsi sebagai alat tukar untuk membeli item eksklusif seperti *skin* senjata, karakter baru, kostum, dan aksesoris tambahan. Keberadaan *diamond* sangat penting karena membuka akses ke fitur premium yang mendukung strategi bermain dan memperbesar peluang menang di medan tempur. Biasanya, *diamond* didapat lewat *top up* atau pembelian dalam aplikasi menggunakan uang asli.<sup>36</sup>

---

<sup>35</sup> Achyar Abror Ihsan Malika, *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Mekanisme Transaksi Top UP Game Online Melalui Online Shop Bersama Website*, Skripsi, 2023.h.4

<sup>36</sup> Haris Jamaludin, Sigit Sugiyanto, Prediksi Pendapatan Bulanan untuk Bisnis HeroGame Menggunakan Analisis Deret Waktu, *Jurnal Media Pratama* (Vol. 17 No.2 Edisi: Desember 2023), h.161-162

### E. *Game Free Fire*

*Fire fire* adalah salah satu *game battle royale* yang sangat populer di kawasan Asia Tenggara dan Amerika Selatan. Menurut Barata dkk, *game* ini merupakan salah satu permainan *survival shooter* terbaik di perangkat seluler. Dalam *game* ini, pemain bisa bermain secara *solo*, *duo*, maupun *squad* dengan maksimal empat orang per tim dan total 50 pemain dalam satu pertandingan. Terdapat tiga mode utama, yaitu: (1) *Solo*, di mana pemain bermain sendiri untuk menjadi yang terakhir bertahan; (2) *Duo*, dimainkan oleh dua orang dalam satu tim; dan (3) *Squad*, dimainkan oleh tim beranggotakan hingga empat orang. *Free fire* menawarkan sensasi ketegangan dan hiburan khas *game battle royale*, dan pemain bebas memilih mode sesuai preferensi mereka.<sup>37</sup>

*Game online free fire* dikenal karena kemampuannya membuat pemain merasa ketagihan. Dirilis pada 30 September 2017 oleh perusahaan Garena, *game* ini termasuk genre *battle royale* dan bisa dimainkan di perangkat Android maupun iOS. *Game* ini digemari berbagai kalangan usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, bahkan telah menjadi bagian dari kompetisi tingkat nasional hingga internasional. Dalam *Play Store*, Garena *free fire* diberi rating 12+, yang mengindikasikan adanya konten kekerasan dengan intensitas sedang. Meski tidak secara ketat membatasi usia pemain, isi *game* ini tetap mengandung elemen yang perlu pengawasan, terutama bagi anak di bawah umur. Hal ini dapat memengaruhi dampak jangka panjang terhadap kebiasaan atau perilaku pemain.

Secara teknis, *free fire* adalah permainan video *battle royale* yang dikembangkan oleh 111 Dots Studio dan diterbitkan oleh Garena. Dalam *game* ini, 50 pemain diterjunkan ke sebuah pulau dan harus bertahan hidup dengan cara mencari senjata, amunisi, dan perlengkapan lain untuk mengalahkan musuh. Tujuan

---

<sup>37</sup> Debi Fitri Ramadhani, Yamin, Hubungan Game Online “Free Fire” Dengan Perilaku Komunikasi Pada Siswa Kelas VI, *Jurnal Educatio* (Vol.7 No. 3, 2021), h.82

utamanya adalah menjadi satu-satunya pemain yang bertahan hidup hingga akhir permainan.<sup>38</sup>

---

<sup>38</sup> Khairunnisa, Dkk, *Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Nilai Moral Dan Nilai Sosial Pancasila Pada Anak Sekolah Dasar*, Skripsi, h.2112-2113

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### ***A. Jenis dan Lokasi Penelitian***

##### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif yaitu suatu pendekatan yang bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena yang dialami oleh subjek penelitian. Pendekatan ini menghasilkan data deskriptif yang diperoleh dari informan melalui pengamatan, baik secara lisan maupun tertulis. Jenis penelitian ini termasuk dalam penelitian lapangan, di mana objek kajiannya berkaitan dengan peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam kehidupan masyarakat. Seluruh tindakan dalam penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan suatu kejadian, peristiwa, atau lingkungan sosial yang kemudian direpresentasikan dalam bentuk tulisan yang bersifat naratif.<sup>1</sup> Metode penelitian kualitatif yang peneliti gunakan sangat relevan dengan judul penelitian ini karena bertujuan untuk memahami secara mendalam dampak ekonomi terhadap praktik jual beli *top up diamond* pada *game free fire* di masyarakat Desa Bunga-Bunga. Melalui penelitian lapangan ini, peneliti dapat mengamati secara langsung perilaku, kebiasaan, serta pemahaman masyarakat setempat, lalu menggambarkannya secara naratif sesuai dengan pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini.

##### **2. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian merujuk pada lokasi atau kancah yang dijadikan objek penelitian. Lokasi penelitian ini dilakukan di JL. Poros Bunga-bunga, Desa Bunga-bunga, Kecamatan Matakali, Kabupaten Polewali Mandar. Adapun alasan peneliti memilih Desa Bunga-Bunga sebagai lokasi penelitian adalah karena desa ini dinilai strategis untuk dijadikan objek penelitian. Hal tersebut didasarkan pada kenyataan

---

<sup>1</sup> Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif* (Cet.1; Makassar: CV. Syakir Media Press, Desember 2021), h.30

bahwa banyak anak-anak hingga remaja di desa ini yang melakukan praktik jual beli *top up diamond* dalam *game free fire*.

## **B. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Pendekatan teologis normatif (*syar'i*) merupakan suatu metode yang berlandaskan pada sumber-sumber utama ajaran Islam, yaitu Al-Qur'an, Hadits, Ijma', Qiyas.<sup>2</sup>
2. Pendekatan sosiologis merupakan metode yang digunakan untuk mengkaji berbagai peristiwa atau fenomena yang terjadi di masyarakat. Perilaku masyarakat yang menjadi objek kajian adalah perilaku yang muncul sebagai akibat dari interaksi dengan aturan hukum yang berlaku, meskipun sifatnya terbatas dan lebih menekankan pada aspek eksternal. Selain itu, pendekatan sosiologis juga membahas suatu objek berdasarkan realitas sosial yang relevan dengan permasalahan yang sedang diteliti.<sup>3</sup> Teori sosiologis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori perilaku sosial, mengapa teori ini paling sesuai, karena teori ini menyoroti bagaimana perilaku individu, termasuk kebiasaan *top-up diamond*, dipengaruhi oleh lingkungan sosial seperti teman sebaya, komunitas *game*, dan *tren*. Oleh karena itu, teori perilaku sosial paling cocok karena menjelaskan bahwa kebiasaan *top up diamond* ini dilakukan karena pengaruh lingkungan, seperti teman. Anak-anak dan remaja cenderung meniru perilaku orang di sekitarnya, sehingga mereka ikut-ikutan *top up* agar diakui atau diterima dalam kelompok pertemanan.

---

<sup>2</sup> Hartianah Nur'Khidayah Apryda Yusuf, *Implementasi Kepatuhan Syariah Pada Bisnis Kos-kosab Di Lingkungan Passarang Kabupaten Majene*, Skripsi, 2022, h.37

<sup>3</sup> Moh. Rifa'i, *Kajian Masyarakat Beragama Perspektif Pendekatan Sosiologis*, *Al-Tanzim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* (Volume 2, No. 1, 2018), h.25

### **C. Sumber Data**

Sumber data Sumber data merupakan segala sesuatu yang menjadi asal diperolehnya data dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini, sumber data yang digunakan meliputi:

#### **1. Data Primer**

Data primer merupakan data yang dikumpulkan secara langsung oleh peneliti dari lapangan, di lokasi tempat penelitian dilakukan. Data ini diperoleh dari sumber pertama, baik perorangan maupun individu tertentu, misalnya melalui wawancara. Dalam penelitian ini, data primer didapatkan melalui wawancara langsung dengan pihak-pihak yang memiliki pengalaman terkait kecanduan *game online*, khususnya para pemain *game free fire*, penjual *top up diamond*, serta orang tua dari pemain *game free fire* tersebut.

#### **2. Data Sekunder**

Data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung melalui perantara atau sumber lain yang telah tersedia sebelumnya. Data ini dikumpulkan dari berbagai dokumen sebagai bahan pendukung penelitian. Dokumen tersebut meliputi buku, laporan hasil penelitian, jurnal ilmiah, artikel, serta sumber tertulis lainnya yang relevan dengan topik penelitian.<sup>4</sup>

### **D. Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data merupakan tahap penting dalam suatu penelitian, karena bertujuan untuk memperoleh informasi yang relevan sesuai dengan kebutuhan peneliti. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

---

<sup>4</sup> Radiko Arvyanda, Dkk, Analisis Pengaruh Perbedaan Bahasa Dalam Komunikasi Antarmahasiswa, *Jurnal Harmoni Nusa Bnagsa* (Vol.1 No.1, 2023), h.6

### **1. Observasi**

Observasi adalah salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung dengan menggunakan pancaindra. Peneliti mencatat segala sesuatu yang dilihat, didengar, dan dirasakan selama proses observasi berlangsung. Metode ini digunakan untuk memperoleh gambaran nyata dan rinci mengenai peristiwa atau fenomena yang terjadi di lapangan.<sup>5</sup> Dalam penelitian ini, observasi dilakukan secara langsung di Desa Bunga-bunga, Kecamatan Matakali, guna mengamati aktivitas masyarakat terkait praktik jual beli *top up diamond* dalam *game free fire*.

### **2. Wawancara**

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan secara tatap muka melalui proses tanya jawab langsung antara peneliti dan narasumber.<sup>6</sup> Melalui metode ini, peneliti mewawancarai secara langsung individu yang terlibat dalam praktik jual beli *top up diamond* pada *game free fire*. Narasumber yang diwawancarai berjumlah enam orang, terdiri dari dua orang pemain *free fire* yang melakukan transaksi *top up diamond*, dua orang penjual *top up diamond*, serta dua orang tua dari pemain yang terlibat dalam kegiatan tersebut. Fokus wawancara diarahkan untuk menggali informasi seputar kebiasaan, alasan atau dorongan (motivasi), serta dampak ekonomi yang ditimbulkan dari aktivitas *top up* tersebut.

### **3. Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data yang digunakan baik dalam penelitian kualitatif maupun kuantitatif. Teknik ini dilakukan dengan cara mengumpulkan dokumen atau data visual yang relevan dengan objek penelitian.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Feny Rita Fiantika, Dkk, *Metode Penelitian Kualitatif* (Cet. 1; Sumatera Barat: PT Global Eksekutif Teknologi, Maret 2022), h.21

<sup>6</sup> Erga Trivaika, Mamok Andri Senubekti, Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android, *Jurnal Nuansa Informatika* (Vol.16 No.1, Januari 2022), h.35

<sup>7</sup> Feny Rita Fiantika, Dkk, *Metode Penelitian Kualitatif*, h.24-25.

Dokumentasi dapat berupa foto, catatan tertulis, laporan, atau karya lain yang mengandung informasi penting terkait topik yang diteliti. Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data mengenai pengaruh ekonomi terhadap praktik jual beli *top up diamond* pada *game free fire*, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih lengkap dan akurat.

#### **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian dalam metode kualitatif merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh dan mengumpulkan data atau informasi. Dalam penelitian kualitatif, peneliti berperan langsung sebagai instrumen utama, yaitu dengan terjun ke lapangan, melakukan wawancara langsung kepada narasumber, atau dengan bantuan orang lain yang mengikuti prosedur serupa. Untuk menunjang proses pengumpulan data dari narasumber, digunakan beberapa alat, antara lain:

1. Pedoman wawancara mendalam berupa daftar pertanyaan atau informasi pokok yang harus digali dari narasumber.
2. Alat perekam suara, yang memiliki beberapa fungsi penting, yaitu:
  - a. Sebagai sarana untuk merekam informasi yang diperoleh peneliti guna melengkapi data penelitian.
  - b. Sebagai alat bantu dalam proses wawancara agar hasil percakapan dapat didokumentasikan secara lengkap dan akurat.<sup>8</sup>

#### **F. Teknik Pengolahan dan Analisis Data**

Teknik pengolahan dan analisis data merupakan cara yang digunakan untuk mengelola serta mengkaji data yang telah dikumpulkan selama penelitian berlangsung. Analisis data kualitatif adalah proses mengolah dan menyusun secara cermat berbagai informasi yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, serta sumber-sumber lainnya, sehingga data tersebut dapat disampaikan kepada

---

<sup>8</sup> Syafrida Hafni Sahir, *Metode Penelitian* (Cet. 1; Jokjakarta: KBM Indonesia, Mei 2021), h.44-45

pembaca secara jelas. Proses analisis ini sudah dimulai bahkan sebelum peneliti terjun ke lapangan dan terus berlanjut hingga seluruh kegiatan lapangan selesai dilakukan.<sup>9</sup>

Analisis data bertujuan untuk mencari, mengolah, dan menyusun hasil observasi, wawancara, maupun data lain secara sistematis, guna meningkatkan pemahaman peneliti terhadap permasalahan yang dikaji serta menyajikannya dalam bentuk temuan penelitian. Data yang dikumpulkan umumnya berbentuk teks, dan analisis dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu:

### **1. Reduksi data**

Reduksi data merupakan proses pemilihan, penyederhanaan, pemfokusan, dan pengabstrakan dari seluruh informasi yang diperoleh selama kegiatan penelitian di lapangan. Langkah ini bertujuan untuk mempertajam, mengelompokkan, mengarahkan, serta memperjelas data, dengan cara menghapus informasi yang dianggap kurang relevan. Dengan demikian, penyajian data menjadi lebih terarah, mudah dipahami, dan dapat mengarahkan peneliti dalam menarik kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan.<sup>10</sup>

### **2. Penyajian data**

Setelah proses reduksi selesai, langkah berikutnya adalah penyajian atau *display* data. Pada tahap ini, data yang telah diseleksi disusun dan dikelompokkan ke dalam pola tertentu, sehingga memudahkan peneliti dalam memahami serta menafsirkan informasi yang diperoleh.

---

<sup>9</sup> Hasibuan dkk, *Metode Penelitian Muamalah Ekonomi Dan Bisnis* (Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2021) h. 147-152

<sup>10</sup> Rony Zulfirman, Implementasi Metode Outdoor Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di MAN 1 Medan, *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran*, (Vol.3, No.2, 2022), h.150

### 3. Penarikan Kesimpulan

Tahap terakhir dalam proses analisis data adalah penarikan kesimpulan, yang dilakukan secara berkelanjutan selama kegiatan penelitian di lapangan berlangsung.<sup>11</sup> Penarikan kesimpulan ini merupakan langkah akhir dari rangkaian proses sebelumnya, di mana kesimpulan disusun berdasarkan data yang telah dianalisis dan diverifikasi melalui temuan nyata di lokasi penelitian. Pada tahap ini, peneliti merumuskan kesimpulan terkait pengaruh ekonomi terhadap praktik jual beli *top up diamond* pada *game free fire*.<sup>12</sup>

#### G. Pengujian Keabsahan Data

Dalam Penelitian ini, untuk memastikan keabsahan data peneliti menerapkan trigulasi yaitu suatu metode yang membandingkan teori dengan hasil penelitian lapangan. Trigulasi adalah usaha untuk mengecek keabsahan data atau informasi dari sudut pandang yang berbeda-beda terhadap apa yang telah dilakukan oleh peneliti.<sup>13</sup> *Triangulasi* juga diartikan sebagai proses pemeriksaan keabsahan data melalui berbagai sumber, teknik, dan waktu yang berbeda, guna memastikan bahwa data yang diperoleh benar-benar akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.<sup>14</sup>

---

<sup>11</sup> Ahmad, Muslimah, Memahami Teknik Pengolahan Dan Analisis Data Kualitati, *Jurnal Proceedings* (Vol.1 No. 1, 2021), h. 179-184

<sup>12</sup> Rony Zulfirman, *Implementasi Metode Outdoor Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di MAN 1 Medan*, Skripsi, [t.th], h.150

<sup>13</sup> Wiyanda Vera Nurfajriani, Muhammad Wahyu Ilham, dkk, Trigulasi data dalam Analisis Data Kualitatif, *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* ( Vol. 10, No. 17), h.828-829

<sup>14</sup> Arnild Augina Mekarisce, Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat, *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat* (Vol.12, Edisi 3, 2020), h.150

**BAB IV**  
**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

**1. Desa Bunga-Bunga**

Desa Bunga-Bunga Kecamatan Matakali Kabupaten Polewali Mandar merupakan desa pemekaran dari desa induk yaitu Desa Pasiang Kecamatan Matakali Kabupaten Polewali Mandar yang sebelumnya dinamakan Dusun Bunga-Bunga. Berdirinya Desa Bunga-Bunga adalah sebagai wujud kesungguhan dari masyarakat yang ada di Desa Bunga-Bunga dan sebagai sarana untuk mendekatkan pelayanan kepada masyarakat Desa Bunga-Bunga yang sebelumnya ketika masih berstatus Desa Pasiang pelayanan kepada masyarakat yang ada di Desa Bunga-Bunga tergolong sangat minim. Selain jauh, faktor transportasi menjadi kendala ketika ada pengurusan ke kantor desa.

Oleh karena itu, para warga yang bermukim di Dusun Bunga-Bunga Desa Pasiang berinisiatif untuk membentuk suatu pemerintahan yang baru dengan cara mendeklarasikan pendirian Desa Bunga-Bunga sebagai langkah awal untuk menyusun sebuah rencana untuk dapat memisahkan diri dari Desa induk yaitu Desa Pasiang.

Desa Bunga-Bunga didengungkan dan dideklarasikan pada tahun 2007 kemudian membentuk panitia pemekaran yang terdiri dari panitia pemekaran yang diketahui oleh tokoh masyarakat Desa Bunga-Bunga itu sendiri yang terdiri dari :

Tabel. 1 Panitia Pemekaran Desa Bunga-Bunga

No	Nama	Jabatan
1.	H. Ibrahim	Sebagai Ketua Panitia
2.	Abd. Halik Mawardi	Sebagai Sekretaris
3.	Hj. Nurbaeti	Sebagai Bendahara

4.	Ahmad A. Asapa	Sebagai Tomakaka Desa Bunga-Bunga
5.	Drs. SAGENA	Sebagai Tokoh Pendidik
6.	Rasman	Tokoh Pemuda
7.	M. Arsyad	Sebagai Anggota BPD Desa Induk Pesaing, Perwakilan Dusun Bunga-Bunga

a. Keadaan Geografis

1) Batas Wilayah

- Sebelah Timur : Desa Duampanua
- Sebelah Utara : Desa Pasiang
- Sebelah Barat : Desa Patampanua
- Sebelah Selatan : Kelurahan Madatte

2) Luas Wilayah

Luas Desa Bunga-Bunga sekitar  $\pm 5,9 \text{ Km}^2$ . Sebagian besar lahan di Desa Bunga- Bunga digunakan sebagai tempat pertanian dan perkebunan

3) Keadaan Topografi

Secara umum keadaan topografi Desa Bunga-Bunga adalah daerah daratan dan Pegunungan dengan di bagi tiga (3) dusun diantaranya : dusun 1 (Satu), dusun 2 (Dua) dan dusun 3 (Tiga).

4) Iklim

Iklim Desa Bunga-Bunga sebagaimana desa-desa lain di wilayah indonesia beriklim tropis dengan 2 (Dua) musim, yakni kemarau dan hujan.

Desa Bunga-Bunga yang memiliki 3 (Tiga) Dusun, Maka jumlah penduduknya tergolong padat. Pada tahun 2023 penduduk yang tercatat adalah mencapai 1.691 (Seribu Enam Ratus Sembilan Puluh Satu) jiwa yang tersebar di 3

(Dusun). Dari jumlah penduduk tersebut 797 jiwa adalah pria dan 894 jiwa adalah wanita untuk lebih jelasnya lihat tabel dibawah ini :

Tabel. 2 Jumlah Penduduk Dalam Setiap Dusun

NO	Nama	Penduduk (Jiwa)			Luas Wilayah (Ha)	Tingkat Kepadatan Penduduk
		Lk	Pr	Total		
1	Dusun I Bunga-Bunga	277	272	542	± 5,9 Km <sup>2</sup>	
2	Dusun II Bunga-Bunga	251	316	567		
3	Dusun III Bunga-Bunga	269	306	575		
Total		797	894	1.691		

Berdasarkan data terakhir Mei 2023 Desa Bunga-Bunga dihuni oleh 1.691 Jiwa yang terdiri dari 797 laki-laki dan 894 Perempuan. Tabel 3 dibawah ini menunjukkan jumlah kepala keluarga dalam setiap Dusun yang ada di Desa Bunga-Bunga.

Tabel. 3 Jumlah Kepala Keluarga Dalam Setiap Dusun

No	Kepala Keluarga	Jumlah
1	Dusun I Bunga-Bunga	124 kk
2	Dusun II Bunga-Bunga	221 kk
3	Dusun III Bunga-Bunga	129 kk
Jumlah		474 kk

Keadaan penduduk Desa Bunga-Bunga menurut usia sangatlah penting untuk diketahui, karena dengan mengetahui atau melihat keadaan menurut tingkat usia penduduk akan dengan mudah ditentukan klasifikasi serta penggolongan penduduk usia, dalam rangka implementasi Musrenbang maka pembinaan dan

pemberdayaan masyarakat agar berperan aktif dalam pembangunan Desa khususnya di Desa Bunga-Bunga.

Tabel. 4 Keadaan Penduduk Desa Bunga-Bunga Kecamatan Matakali Kabupaten Polewali Mandar Berdasarkan Usia/ Umur

No	Kelompok Usia	Jumlah (Orang)	Keterangan
1	0-4 Tahun	148	Sumber data dinas kesehatan
2	5-9 Tahun	144	
3	10-14 Tahun	149	
4	15-19 Tahun	167	
5	20-24 Tahun	142	
6	25-29 Tahun	131	
7	30-34 Tahun	364	
8	35-39 Tahun	136	
9	40-44 Tahun	129	
10	45-49 Tahun	98	
11	50-54 Tahun	92	
12	55-59 Tahun	69	
13	60-64 Tahun	71	
14	65+ Tahun	68	
Jumlah		1.678	

Dari rekapitulasi jumlah penduduk Desa Bunga-Bunga diatas, terlihat laki-laki lebih sedikit dibandingkan dengan jumlah perempuan. Dan dari jumlah penduduk diatas, ada etnis Pattae, Bugis dan Mandar selebihnya etnis lain yang ikatan perkawinan seperti jawa. Namun agama yang dianut semuanya adalah islam. Walau ada etnis yang berbeda namun kehidupan keluarganya sangat tinggi, serta hidup rukun dan damai. Selain itu, Tradisi dan Adat Istiadat mereka junjung

tinggi dan terjaga dengan baik, itu juga karna faktor homogenitas masyarakat Desa Bunga-Bunga.

Namun demikian, mereka juga tidak tertutup dengan orang lain. Mereka senantiasa berlapang dada menerima orang lain kapan saja. Sebagaimana lazimnya masyarakat yang lain, masyarakat desa Bunga-Bunga juga sangat menghargai orang lain.

b. Keadaan sosial penduduk

Desa Bunga-Bunga dalam kategori kebudayaan sangat homogen, karna kondisi internal mereka yang homogen, maka dinamika sosial kebudayaan yang terjadi dalam masyarakat Desa Bunga- Bunga biasa saja, tidak ada lompatan sosial budaya yang terjadi secara cepat dan simultan. Namun demikian tidak bisa juga dikatakan bahwa tidak terjadi dinamika. Kalau dalam persoalan agama merata memeluk agama Islam, maka dalam tradisi kebudayaan begitu juga adanya. Masyarakat Desa Bunga-Bunga tetap memelihara tradisi budayanya.

Tabel. 5 Kelembagaan/Organisasi Yang Ada Di Desa Bunga-Bunga

No	Nama Lembaga/Organisasi	Jumlah (KLP)	Keterangan
1	Badan Perwakilan Desa (BPD)	1	Aktif
2	Karang Taruna	1	Aktif
3	Remaja Masjid	1	Aktif
4	Kelompok Tani/Ternak	1	Aktif
5	PKK	1	Aktif
6	Majelis Taklim	1	Aktif
7	KSP	1	Aktif

Masyarakat Desa Bunga-Bunga pada umumnya adalah petani sawah dan kebun/ladang dan ternak, lokasinya yang dikelilingi perbukitan menjadikan

masyarakat Desa Bunga-Bunga kebanyakan menjadi petani yang mempunyai lahan perkebunan dan ladang. Selain padi yang mereka tanam disawah, para petani juga menanam jagung dan sayur-sayuran disepanjang pematang sawah mereka. Tanaman yang mereka tanam dikebun kebanyakan tanaman kelapa, pisang dan kakao, selain itu ada juga tanaman lain yang saat ini sedang dikembangkan adalah tanaman cabe, makanya petani merupakan entitas yang paling dominan dalam masyarakat Desa Bunga-Bunga dipagi hari sampai siang, rata-rata mereka kekebun atau keladang untuk mengurus dan merawat tanamannya.

Selain bertani, sebagian masyarakat juga menyelingi dengan beternak sebagai tambahan penghasilan, kebanyakan dari mereka beternak sapi, kambing dan ayam, namun hanya karena kerjaan sampingan, maka beternak ini tidak terlalu menonjol. Bagi yang memelihara kambing dan sapi maksimal punya 5 ekor bahkan ada juga hanya mempunyai 3 ekor. Kambing, sapi dan ayam biasanya dijual untuk tambahan penghasilan dan biaya hidup sehari-hari. Namun ayam terkadang juga untuk dikonsumsi sendiri selain itu juga para ibu-ibu rumah tangga pun membantu keuangan rumah tangga dengan berprofesi sebagian pembuat atap dari daun rumbia/sagu dan membuat anyaman dari kulit pelepah rumbia/sagu yang mereka jual kepada masyarakat Desa Bunga-Bunga sendiri dan juga pembeli yang datang dari luar Desa Bunga-Bunga.

Selain petani, beberapa dari Masyarakat Desa Bunga-Bunga ini juga ada yang berstatus sebagai pegawai negeri sipil (PNS), pensiunan dan wiraswasta.

#### c. Keadaan ekonomi penduduk

Desa Bunga-Bunga merupakan salah satu desa kecil di wilayah kabupaten Polewali Mandar, infrastruktur di desa ini belum sepenuhnya baik, masih ada akses jalan desa ini masih dalam keadaan yang belum layak (setapak). Sebagian besar

penduduk di desa ini bekerja sebagai petani. Berikut perbandingan presentase jenis mata pencaharian penduduk.

Tabel. 6 Keadaan ekonomi penduduk desa

<b>NO</b>	<b>Mata Pencarian</b>	<b>Persentase</b>
1	Petani	77%
2	Pegawai Negeri Sipil (PNS)	12%
3	Tni/Polri	1%
4	Pensiunan	2%
5	Wiraswasta	8%
Jumlah		100%

Dari tabel diatas, menunjukkan bahwa warga Masyarakat Desa Bunga-Bunga didominasi oleh petani sebagai mata pencaharian utama masyarakat. Diantara masyarakat Desa Bunga-Bunga ada yang memilih mencari nafkah dengan merantau ke kampung orang lain, kalimantan bahkan sampai ke Malaysia. Tetapi kebanyakan yang memilih jalan seperti ini adalah para pemuda atau remaja-remaja sudah tamat Sekolah atau putus sekolah.

#### d. Kondisi pemerintahan desa

Dalam menjalankan pemerintahan, pembangunan dan pembinaan kemasyarakatan maka Desa Bunga dilengkapi dengan perangkat yang lengkap yaitu: Kepala Desa, Sekretaris Desa, Kaur Administrasi, Kaur Keuangan, Kaur Umum, Seksi Pemerintahan, Seksi Pembangunan, Seksi Kemasyarakatan. Desa Bunga-Bunga terdiri dari 3 (Tiga) Dusun/Kampung, yaitu dusun I, Dusun II, Dan Dusun III. Dari 3 (Tiga) Dusun ini, Dusun yang terpadat penduduknya dan tergolong ramai adalah Dusun II Bunga-Bunga karena termasuk ibu kota Desa

dimana fasilitas tempat peribadaan/Masjid dan Juga Sekolah Desa (SD) Berada di Dusun II Desa Bunga- Bunga.

e. Kebijakan Pemerinta Desa

1) Visi dan Misi

- a) Visi adalah suatu gambaran tentang keadaan masa depan yang merupakan suatu keinginan dengan melihat potensi dan kebutuhan desa, penyusunan Visi dan Misi Desa Bunga-Bunga dilakukan dengan pendekatan partisipatif dengan melibatkan pihak-pihak yang berkepentingan di desa seperti pemerintah desa, BPD, tokoh masyarakat, tokoh agama, tokoh pemuda, tokoh wanita dan masyarakat desa pada umumnya. Dengan pertimbangan kondisi eksternal di desa seperti satuan kerja wilayah pembangunan di Kecamatan. Berdasarkan hasil musyawarah bersama maka ditetapkan Visi Desa Bunga-Bunga adalah : “Terwujudnya Masyarakat Desa Bunga-Bunga Yang Terampil, Mandiri, Dan Sejahtera Dalam Lingkungan Kebersamaan”
- b) Misi, selain penyusunan visi juga ditetapkan misi yang memuat sesuatu pernyataan yang harus di laksanakan oleh desa agar visi desa dapat tercapai. Pernyataan visi ini dijabarkan ke dalam misi desa agar dapat dioperasionalkan dan dikerjakan. Sebagaimana penyusunan visi, misi pun dalam penyusunannya menggunakan pendekatan partisipatif dan dengan pertimbangan potensi dan kebutuhan Desa Bunga- Bunga.

Sebagaimana proses dilakukan, maka misi Desa Bunga-Bunga adalah :

1. Peningkatan sumber daya manusia;
2. Peningkatan sumber daya alam melalui pertanian, perkebunan dan peternakan;

3. Peningkatan kelembagaan pemerintah desa;
  4. Peningkatan pendidikan dan keterampilan pada anak remaja dan ibu rumah tangga;
  5. Peningkatan pelayanan kesehatan masyarakat;
  6. Meningkatkan sentra bisnis dan kewirausahaan;
  7. Meningkatkan kelompok dan organisasi.
- f. Strategi dan Arahan Kebijakan Desa

Kegiatan yang dilakukan bersama masyarakat telah disetujui visi desa serta misi dan untuk mewujudkannya, maka strategi yang digunakan adalah :

- 1) Mendorong peran aktif masyarakat dalam mengembangkan diri melalui lembaga-lembaga kemasyarakatan agar tercipta perluasan dan pemerataan dalam memperoleh akses pembangunan yang bermutu;
- 2) Meningkatkan sarana dan prasarana infrastruktur untuk mendorong dan mempercepat laju pembangunan desa dalam rangka mengejar ketertinggalan menuju kemandirian Desa Bunga-Bunga;
- 3) Memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk melahirkan generasi yang siap pakai bagi pengembangan sosial ekonomi desa;
- 4) Mengembangkan keterampilan masyarakat melalui pelatihan-pelatihan dan kursus guna meningkatkan pendapatan dan taraf hidup masyarakat desa;
- 5) Terselenggaranya proses pembangunan yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi masyarakat;
- 6) Terwujudnya peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas dan pengelolaan sumber daya alam yang berimbang baik dari sektor pertanian, perkebunan, peternakan, pertambangan, pendidikan, kesehatan dan sebagainya.

## **B. Hasil Penelitian**

### **1. Pengaruh ekonomi terhadap praktik jual beli *top up diamond* pada *game free fire* di Desa Bunga-bunga, Kecamatan Matakali**

Praktik jual beli *top up diamond* pada *game free fire* di Desa Bunga-Bunga merupakan aktivitas yang cukup umum dilakukan, khususnya di kalangan anak-anak dan remaja. *Diamond* dalam *game free fire* berfungsi sebagai alat transaksi *virtual* yang digunakan untuk membeli berbagai *item* permainan, seperti *skin*, senjata, karakter, serta keperluan pendukung lainnya yang dapat meningkatkan pengalaman bermain. Untuk memperoleh data yang menyeluruh dan akurat, peneliti melakukan observasi serta wawancara secara langsung dengan beberapa narasumber yang terdiri atas pemain *game free fire*, orang tua pemain, dan penjual layanan *top up diamond*. Wawancara tersebut dilakukan guna mengetahui bagaimana pengaruh ekonomi terhadap praktik jual beli *top up diamond* yang berlangsung di Desa Bunga-Bunga, Kecamatan Matakali.

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari para informan, diketahui bahwa praktik jual beli *top up diamond* pada *game free fire* telah menjadi aktivitas yang berkembang di Desa Bunga-Bunga, Kecamatan Matakali. Informasi yang diperoleh berkaitan dengan pengeluaran ekonomi, sumber uang yang digunakan, serta dampak yang ditimbulkan terhadap kondisi ekonomi penjual, pemain, dan keluarga pemain.

Adapun hasil wawancara dari pemain *game free fire*, orang tua pemain, dan penjual *top up diamond* adalah sebagai berikut:

#### a. Hasil wawancara dari pemain *game free fire*

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan pada hari Senin, 22 September 2025, peneliti melakukan wawancara dengan Saudara Iswar selaku pemain *game free fire*, saudara Iswar berusia 23 tahun dan telah bermain *game free fire* sejak tahun 2020. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui sejak kapan

informan mulai melakukan *top up diamond* dalam permainan *game free fire*.

Berikut hasil wawancaranya:

“Saya melakukan *top up diamond* itu sejak tahun 2021 setelah melihat teman saya menggunakan *diamond* untuk membeli *skin* dan karakter di dalam *game*. Karena saya tertarik, saya mencoba untuk melakukan *top up diamond*, dan sejak saat itu saya jadi sering melakukannya karena merasa ketagihan”.<sup>1</sup>

Adapun juga yang disampaikan oleh Saudara Aldi dengan hasil wawancara yang dilaksanakan pada hari Senin 22 September 2025, saat ini Saudara Aldi berusia 36 tahun. Berikut ini adalah wawancaranya:

“Saya mulai melakukan *top up diamond* itu sejak pertengahan bermain *game free fire*. Awalnya cuman coba-coba jadi keterusan sampai sekarang”.<sup>2</sup>

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa Saudara Iswar mulai melakukan *top up diamond* pada *game free fire* sejak tahun 2021. Saudara Iswar menyampaikan bahwa ketertarikannya terhadap *top up diamond* muncul setelah melihat temannya menggunakan *diamond* untuk membeli *skin* dan karakter di dalam *game*. Pada awalnya, *top up diamond* hanya dilakukan sebagai bentuk percobaan, namun seiring berjalannya waktu kegiatan tersebut menjadi sering dilakukan karena adanya rasa ketagihan. Selain itu, Saudara Aldi juga mengungkapkan bahwa dirinya mulai melakukan *top up diamond* sejak pertengahan bermain *game free fire*. Pada awalnya, *top up* dilakukan hanya untuk coba-coba, namun karena dilakukan secara berulang, kegiatan tersebut terus berlanjut hingga sekarang. Fenomena tersebut, jika ditinjau dari pendekatan sosiologis, menunjukkan bahwa kebiasaan *top up diamond* yang dilakukan oleh Saudara Iswar dan Aldi dipengaruhi oleh interaksi sosial serta lingkungan pertemanan.

---

<sup>1</sup> Hasil wawancara dengan Iswar (Pemain *Game Free Fire*), di Desa Bunga-bunga, pada 22 September 2025.

<sup>2</sup> Hasil wawancara dengan Aldi (Pemain *Game Free Fire*), di Desa Bunga-bunga, pada 22 September 2025.

Adapun pendapat yang disampaikan oleh Saudara Iswar mengenai berapa rata-rata pengeluaran untuk *top up diamond* dalam satu kali pembelian dan nominal *top up* berapa yang paling sering dibeli, berikut penuturan Saudara Iswar:

“Kalau sekali *top up*, biasanya saya keluarkan uang sekitar Rp50.000 sampai Rp100.000, tapi kadang juga dua hari baru saya beli lagi. Nominal yang paling sering saya beli itu harga Rp100.000 karena jumlah *diamond*-nya lebih banyak”.<sup>3</sup>

Adapun juga hal yang disampaikan oleh Saudara Aldi. Berikut wawancaranya:

“Biasanya saya mengeluarkan uang sekitar Rp50.000 untuk *top up* dalam satu kali pembelian, yang paling sering saya beli itu nominal harga Rp50.000 satu kali pembelian, dalam sehari saya kadang beli *top up diamond* 2 sampai 3 kali”.<sup>4</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan dua informan pemain *game free fire*, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pola dan intensitas pengeluaran dalam melakukan *top up diamond*. Iswar cenderung melakukan *top up diamond* dengan nominal yang relatif besar, yaitu Rp100.000 dalam satu kali pembelian, meskipun tidak dilakukan setiap hari, pemilihan nominal tersebut didasarkan pada pertimbangan jumlah *diamond* yang diperoleh lebih banyak. Sementara itu, Saudara Aldi memiliki pola pengeluaran yang berbeda, meskipun nominal *top up* yang dikeluarkan dalam satu kali pembelian lebih kecil, yaitu sekitar Rp50.000, intensitas pembeliannya tergolong tinggi karena dalam sehari ia dapat melakukan *top up* sebanyak dua hingga tiga kali, pola ini menunjukkan bahwa meskipun nominal per transaksi terlihat kecil, namun frekuensi pembelian yang tinggi berpotensi menyebabkan pengeluaran yang cukup besar dalam waktu singkat.

---

<sup>3</sup> Hasil wawancara dengan Iswar (Pemain *Game Free Fire*), di Desa Bunga-bunga, pada 22 September 2025.

<sup>4</sup> Hasil wawancara dengan Aldi (Pemain *Game Free Fire*), di Desa Bunga-bunga, pada 22 September 2025.

Jika dikaitkan dengan pendekatan sosiologis dan teori konsumerisme, perilaku tersebut menunjukkan adanya kecenderungan konsumsi hiburan digital yang dilakukan secara berulang demi kepuasan bermain. Untuk mengetahui dari mana sumber uang yang pemain gunakan untuk melakukan *top up diamond*, peneliti melakukan wawancara langsung dengan informan, salah satunya Saudara Iswar.

Berikut wawancaranya:

“Uang yang saya gunakan untuk *top up* berasal dari pemberian orang tua saya, karena saya belum bekerja dan masih menjadi beban keluarga. Ketika meminta uang ke orang tua saya, saya tidak pernah bilang untuk *top up*, tetapi alasan saya itu untuk beli makanan dan rokok, karena orang tua saya tidak tahu kalau saya sering membeli *top up diamond*. Kadang kalau saya tidak punya uang sama sekali saya berutang dulu ke Reski penjual *top up*”.<sup>5</sup>

Adapun juga hal yang disampaikan oleh Saudara Aldi. Berikut wawancaranya:

"Uang yang saya gunakan untuk *top up* itu hasil dari kerja saya, kadang kalau saya benar-benar tidak punya uang, saya pinjam ke teman saya dulu agar saya bisa beli *top up diamond*. Sebagian besar dari penghasilan saya sebenarnya habis untuk *top up* dan saya menyadari bahwa kebiasaan ini membuat saya menjadi boros, tapi karna sudah terlalu kecanduan jadi sulit bagi saya untuk berhenti, ditambah saya juga sangat menyukai permainan ini”.<sup>6</sup>

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat diketahui bahwa sumber uang yang digunakan untuk melakukan *top up diamond* berasal dari latar belakang ekonomi dan kondisi sosial yang berbeda. Saudara Iswar memperoleh uang untuk *top up* dari pemberian orang tua, meskipun ia belum bekerja dan masih bergantung sepenuhnya pada keluarganya. Dalam praktiknya, Saudara Iswar tidak menyampaikan tujuan penggunaan uang tersebut secara jujur kepada orang tuanya, melainkan menggunakan alasan kebutuhan lain seperti membeli makanan seperti jajan (makan dan minuman) dan rokok. Bahkan, ketika tidak memiliki uang sama sekali, ia memilih untuk berutang

---

<sup>5</sup> Hasil wawancara dengan Iswar (Pemain *Game Free Fire*), di Desa Bunga-bunga, pada 22 September 2025.

<sup>6</sup> Hasil wawancara dengan Aldi (Pemain *Game Free Fire*), di Desa Bunga-bunga, pada 22 September 2025.

kepada penjual *top up diamond* agar tetap dapat melakukan *top up*. Sementara itu, Saudara Aldi menggunakan uang hasil kerjanya sendiri untuk melakukan *top up diamond*. Namun, meskipun sumber uangnya berasal dari penghasilan pribadi, tetapi sebagian besar pendapatannya justru habis digunakan untuk membeli *diamond*, Saudara Aldi juga mengakui bahwa kebiasaan tersebut membuatnya menjadi boros dan sulit untuk berhenti. Bahkan ketika tidak memiliki uang, ia tetap berupaya melakukan *top up diamond* dengan cara meminjam kepada temannya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kondisi ekonomi dan tingkat kemandirian dalam hal keuangan berpengaruh terhadap cara informan memperoleh uang untuk melakukan *top up*. Informan yang belum bekerja cenderung bergantung pada orang tua atau berutang, sedangkan yang sudah bekerja menggunakan penghasilan sendiri, meskipun berdampak pada kondisi keuangan pribadi.

Berikut hasil wawancara dari Saudara Iswar mengenai apakah pengeluaran untuk *top up diamond* memengaruhi pemenuhan kebutuhan lain, seperti makan, pakaian, atau tabungan, berikut penuturan Saudara Iswar:

“Kalau dibilang berpengaruh sebenarnya iya, karena saya belum bekerja dan masih meminta uang sama orang tua saya. Jadi pengeluaran saya buat *top up diamond* ini cukup berpengaruh ke kebutuhan lain saya, kadang uang jajan yang seharusnya bisa saya pakai buat beli makan atau memenuhi kebutuhan kecil lainnya malah saya habiskan buat beli *top up diamond*. Bahkan saya pernah menahan beli sesuatu karena uangnya sudah tidak ada”.<sup>7</sup>

Adapun juga hal yang disampaikan oleh Saudara Aldi. Berikut wawancaranya:

“Iya, cukup berpengaruh, pernah sekali saya mau beli baju, tapi saya tunda dulu karena uangnya saya pakai buat beli *top up diamond*, yang penting buat saya waktu itu masih bisa merokok. Kalau untuk kebutuhan makan, sebenarnya masih bisa saya penuhi, tapi sebagian besar uang gaji yang seharusnya bisa saya simpan atau dipakai buat kebutuhan lain malah habis saya gunakan untuk *top up*

---

<sup>7</sup> Hasil wawancara dengan Iswar (Pemain *Game Free Fire*), di Desa Bunga-bunga, pada 22 September 2025.

*diamond*. Akibatnya, uang tabungan saya jadi sangat sedikit, bahkan kadang tidak ada sama sekali”.<sup>8</sup>

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat diketahui bahwa bahwa pengeluaran untuk *top up diamond* memengaruhi pemenuhan kebutuhan lain pemain, baik yang belum bekerja maupun yang sudah bekerja. Pemain yang belum bekerja cenderung merasakan dampak langsung terhadap uang jajan dan kebutuhan sehari-hari karena masih bergantung pada orang tua. Sementara itu, pemain yang sudah bekerja lebih merasakan dampaknya pada pengelolaan keuangan dan tabungan, karena sebagian penghasilan digunakan untuk *top up diamond*. Hal ini menunjukkan bahwa praktik *top up diamond* dapat memengaruhi kondisi ekonomi pemain, terutama apabila tidak disertai dengan pengelolaan keuangan yang baik dan kesadaran dalam menentukan skala prioritas kebutuhan. Kondisi ini menunjukkan adanya pergeseran prioritas kebutuhan, di mana *top up diamond* yang bersifat hiburan ditempatkan sejajar atau bahkan lebih utama dibandingkan kebutuhan pokok. Hal ini mencerminkan perilaku konsumtif yang selaras dengan teori konsumerisme.

Adapun juga pendapat yang di sampaikan oleh Saudara Iswar mengenai apakah pernah mengalami kesulitan keuangan akibat terlalu sering melakukan *top up diamond*, berikut hasil wawancaranya:

“Iya, sering. Apalagi kalau saya sering *top up*, uang saya jadi cepat habis dan kadang saya bingung mau pakai apa lagi, karena saya belum kerja dan masih mengandalkan uang dari orang tua saya, jadi kalau terlalu sering *top up*, uang jajan saya jadi cepat habis”.<sup>9</sup>

Adapun juga hal yang disampaikan oleh Saudara Aldi. Berikut wawancaranya:

---

<sup>8</sup> Hasil wawancara dengan Aldi (Pemain *Game Free Fire*), di Desa Bunga-bunga, pada 22 September 2025.

<sup>9</sup> Hasil wawancara dengan Iswar (Pemain *Game Free Fire*), di Desa Bunga-bunga, pada 22 September 2025.

“Iya, saya pernah mengalami kesulitan keuangan, tapi lebih ke pengelolaan uang. Uang gaji saya sering cepat habis karena saya pakai buat *top up diamond*. Bahkan pernah juga saya sampai meminjam uang ke teman saya karena uang saya habis duluan. Dari situ saya sadar kalau terlalu sering *top up* bikin kondisi keuangan saya jadi tidak stabil. Tapi mau bagaimana lagi karna saya sangat suka sama permainan ini jadi sulit bagi saya untuk berhenti.”<sup>10</sup>

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa praktik *top up diamond* yang dilakukan secara berulang memberikan dampak terhadap kondisi keuangan pemain. Saudara Iswar, yang belum memiliki pekerjaan dan masih bergantung pada orang tua, mengalami kesulitan keuangan yang ditandai dengan cepat habisnya uang jajan. Sementara itu, Saudara Aldi yang telah memiliki penghasilan sendiri juga mengalami kesulitan keuangan, terutama dalam pengelolaan keuangan pribadi. Penghasilan yang diperoleh sering kali habis sebelum waktunya karena digunakan untuk melakukan *top up diamond*, bahkan mendorong Saudara Aldi untuk meminjam uang kepada temannya.

Dengan demikian, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa praktik *top up diamond* yang dilakukan secara berlebihan berpotensi menimbulkan permasalahan ekonomi bagi pemain, baik yang belum bekerja maupun yang telah bekerja. Kondisi ini mencerminkan adanya pergeseran prioritas kebutuhan, di mana aktivitas *top up diamond* yang bersifat hiburan cenderung lebih diutamakan dibandingkan pemenuhan kebutuhan pokok. Untuk mengetahui apakah *top up diamond* ini merupakan kebutuhan atau hanya sekedar hiburan, untuk itu peneliti melakukan wawancara langsung dengan pemain *game free fire* yaitu Saudara Iswar. Berikut wawancaranya:

“Menurut saya, awalnya *top up diamond* ini cuma sekedar hiburan bagi saya, tapi lama-lama, karena sudah sering main dan melakukan *top up diamond* ini

---

<sup>10</sup> Hasil wawancara dengan Aldi (Pemain *Game Free Fire*), di Desa Bunga-bunga, pada 22 September 2025.

jadi terasa seperti kebutuhan bagi saya. Saya melakukan *top up diamond* ini supaya saya puas bermain dan tidak merasa bosan”.<sup>11</sup>

Adapun juga hal yang disampaikan oleh Saudara Aldi. Berikut wawancaranya:

“Kalau menurut saya, *top up diamond* itu bisa dibilang hiburan sekaligus kebutuhan. Soalnya saya biasanya main 2 sampai 3 jam sehari, apalagi pas pulang kerja atau hari libur. Awalnya memang cuma buat hiburan, tapi karena sudah jadi kebiasaan, kalau tidak main dan tidak melakukan *top up* rasanya ada yang kurang, jadi sekarang lebih ke kebutuhan buat refreshing dan ngisi waktu luang”.<sup>12</sup>

Berdasarkan keterangan informan, dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain game *free fire* pada awalnya dilakukan hanya sebagai bentuk hiburan dan sarana mengisi waktu luang. Namun, seiring berjalannya waktu dan meningkatnya intensitas bermain setiap hari, aktivitas tersebut mulai berkembang menjadi kebiasaan yang dirasakan penting oleh informan. Bermain *game* tidak lagi sekadar untuk bersenang-senang, tetapi juga menjadi cara untuk melepas stres dan mengisi waktu luang setelah beraktivitas. Perubahan ini menunjukkan adanya pergeseran pandangan informan terhadap aktivitas bermain *game*, dari yang semula hanya hiburan menjadi sesuatu yang dianggap sebagai kebutuhan pribadi. Kondisi tersebut membuat informan merasa kurang nyaman apabila tidak bermain *game*, sehingga mendorong anggapan bahwa bermain *game*, termasuk melakukan *top up diamond*, telah menjadi bagian dari rutinitas sehari-hari.

Berikut hasil wawancara dari Saudara Iswar mengenai apakah praktik *top up diamond* yang lakukan berdampak pada kondisi ekonomi keluarganya, berikut hasil wawancaranya:

---

<sup>11</sup> Hasil wawancara dengan Iswar (Pemain *Game Free Fire*), di Desa Bunga-bunga, pada 22 September 2025.

<sup>12</sup> Hasil wawancara dengan Aldi (Pemain *Game Free Fire*), di Desa Bunga-bunga, pada 22 September 2025.

“Iya, praktik *top up diamond* ini sangat berdampak pada kondisi ekonomi keluarga saya, karena uang yang saya gunakan untuk *top up* berasal dari pemberian orang tua saya, seharusnya kan uang ini bisa digunakan untuk kebutuhan lain yang lebih penting. Saya sebenarnya sadar bahwa yang saya lakukan ini menambah beban orang tua saya apalagi saya belum bekerja, tapi ya begitu saya tetap melakukannya karena sudah sangat kecanduan mau berhenti tetapi susah”.<sup>13</sup>

Adapun juga hal yang disampaikan oleh Saudara Aldi. Berikut wawancaranya:

“Menurut saya, *top up diamond* ini tetap berdampak pada kondisi ekonomi keluarga saya, meskipun saya sudah bekerja tapi karena sebagian besar penghasilan saya saya gunakan untuk membeli *top up*, sehingga saya jarang bisa membantu keuangan keluarga saya. Padahal Seharusnya saya ikut meringankan beban orang tua saya, tapi karena saya sudah kecanduan, saya sering mengabaikan hal tersebut dan lebih memilih menggunakan uang saya untuk keperluan *game*”.<sup>14</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan Saudara Iswar dan Saudara Aldi, dapat disimpulkan bahwa praktik *top up diamond* pada *game free fire* memberikan dampak nyata terhadap kondisi ekonomi keluarganya, baik pada pemain yang belum bekerja maupun yang sudah bekerja. Saudara Iswar yang masih bergantung pada pemberian orang tuanya mengakui bahwa uang yang digunakan untuk *top up* seharusnya dapat digunakan untuk kebutuhan yang lebih penting, sehingga praktik tersebut secara langsung menambah beban ekonomi keluarga. Meskipun ia menyadari dampak tersebut, kecanduan terhadap *game* membuat informan tetap melakukan *top up* secara berulang. Sementara itu, Saudara Aldi yang telah bekerja juga menyatakan bahwa kebiasaannya melakukan *top up diamond* tetap berdampak pada ekonomi keluarganya, meskipun tidak secara langsung. Hal ini disebabkan karena sebagian besar penghasilannya digunakan untuk *top up diamond*, sehingga ia tidak dapat berkontribusi secara maksimal dalam membantu keuangan keluarganya. Kondisi ini menunjukkan

---

<sup>13</sup> Hasil wawancara dengan Iswar (Pemain *Game Free Fire*), di Desa Bunga-bunga, pada 22 September 2025.

<sup>14</sup> Hasil wawancara dengan Aldi (Pemain *Game Free Fire*), di Desa Bunga-bunga, pada 22 September 2025.

bahwa kecanduan *game* tidak hanya memengaruhi individu, tetapi juga berdampak pada tanggung jawab ekonomi dalam keluarga.

Ditinjau dari pendekatan sosiologis, fenomena ini menunjukkan adanya perubahan pola konsumsi, di mana pemain lebih mengutamakan kepuasan dan hiburan digital dibandingkan kebutuhan dan tanggung jawab ekonomi keluarga. Hal ini sejalan dengan teori konsumerisme, yang menjelaskan bahwa konsumsi dilakukan secara berlebihan demi kesenangan, bukan berdasarkan kebutuhan.

b. Hasil wawancara dari orang tua pemain *game free fire*

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan pada hari Senin 22 September 2025 bersama dengan orang tua pemain *game free fire*, yaitu Ibu Muliana berumur 38 tahun, mengenai apakah ia mengetahui kebiasaan anaknya dalam melakukan *top up diamond* pada *game free fire*. Berikut penuturannya:

“Saya tahu, kalau anak saya sering membeli *top up diamond*, itu pun saya tahu dari penjualnya langsung yang memberitahu saya kalau anak saya sering beli *top up diamond*, karna setiap kali ia beli *top up* ia tidak pernah meminta izin ke saya maupun ke bapaknya, karena alasannya katanya ia takut kalau saya sama bapaknya tahu kami jadi marah, jadi dia beli secara diam-diam tanpa sepengetahuan kami”.<sup>15</sup>

Adapun juga hal yang disampaikan oleh Ibu Ati orang tua dari pemain *game free fire*, dengan hasil wawancara yang dilaksanakan pada hari Selasa 23 September 2025, saat ini Ibu Ati berusia 44 tahun. Berikut hasil wawancaranya:

“Iya saya tahu, tapi saya tahunya bukan dari dia langsung, melainkan saya tahu setelah bertanya-tanya ke teman-temannya apa yang sering anak saya beli, karena setiap kali dikasih uang jajan cepat sekali habis”.<sup>16</sup>

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwa kedua orang tua dari pemain *game free fire* mengetahui kebiasaan anaknya dalam melakukan *top up*

---

<sup>15</sup> Hasil wawancara dengan Muliana (Orang Tua dari Pemain *Game Free Fire*), di Desa Bunga-bunga, pada 22 September 2025.

<sup>16</sup> Hasil wawancara dengan Ati (Orang Tua dari Pemain *Game Free Fire*), di Desa Bunga-bunga, pada 23 September 2025.

*diamond* pada *game free fire*. Pengetahuan tersebut umumnya tidak diperoleh secara langsung dari anaknya, melainkan melalui informasi dari penjual *top up* maupun dari lingkungan pergaulan anaknya, seperti teman-temannya. Anak mereka cenderung melakukan pembelian *top up diamond* secara diam-diam tanpa izin orang tuanya, yang tercermin dari cepat habisnya uang jajan yang diberikan. Situasi tersebut menunjukkan kecenderungan pengeluaran yang tidak terkendali serta lemahnya peran pengawasan dan komunikasi orang tua terhadap anaknya dalam pengelolaan keuangan, yang dapat berdampak pada kondisi ekonomi keluarga. Untuk mengetahui apakah pengeluaran anak mereka untuk *top up diamond* memengaruhi kondisi keuangan keluarganya, untuk itu peneliti melakukan wawancara langsung dengan orang tua dari pemain *game free fire* yaitu Ibu Muliana. Berikut hasil wawancaranya:

"Iya jelas mempengaruhi ekonomi keluarga saya, apalagi hidup saya pas-pas, jadi kalau ada uang dipakai hanya untuk beli *diamond*, otomatis kebutuhan lain bisa terganggu, kadang yang tadinya ini uang bisa digunakan untuk beli makan atau kebutuhan sekolah jadi terpakai".<sup>17</sup>

Adapun juga hal yang disampaikan oleh Ibu Ati. Berikut hasil wawancaranya:

"Sangat mempengaruhi, walaupun jumlahnya mungkin terlihat kecil, tapi kalau dilakukan terus-menerus lama-lama jadi berpengaruh, yang tadinya ini uang bisa digunakan untuk yang lebih penting malah digunakan untuk beli *top up*, saya juga khawatir kalau dibiarkan terus-menerus ini anak saya bisa menimbulkan masalah keuangan yang lebih besar, apalagi pekerjaan saya dan suami saya cuman sebagai petani sawah".<sup>18</sup>

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat diketahui bahwa pengeluaran untuk *top up diamond* memang memengaruhi keuangan keluarga. Kedua

---

<sup>17</sup> Hasil wawancara dengan Muliana (Orang Tua dari Pemain *Game Free Fire*), di Desa Bunga-bunga, pada 22 September 2025.

<sup>18</sup> Hasil wawancara dengan Ati (Orang Tua dari Pemain *Game Free Fire*), di Desa Bunga-bunga, pada 23 September 2025.

narasumber sama-sama menilai bahwa kebiasaan anaknya melakukan *top up diamond* membuat kebutuhan pokok dapat terganggu. Jika dilakukan dalam jangka panjang, hal ini dinilai berpotensi menimbulkan masalah ekonomi yang lebih serius, terutama bagi keluarga dengan kondisi keuangan terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pengeluaran untuk *top up diamond* bukan hanya berdampak pada anak sebagai pengguna, tetapi juga memberikan tekanan terhadap pengelolaan keuangan keluarga, sehingga diperlukan pengawasan dan pengendalian yang lebih baik dari orang tua. Untuk mengetahui apakah kebiasaan tersebut pernah menjadi beban ekonomi bagi keluarga mereka, untuk itu peneliti melakukan wawancara langsung dengan orang tua dari pemain *game free fire* yaitu Ibu Muliana. Berikut hasil wawancaranya:

“Iya, kebiasaan anak saya melakukan *top up diamond* pernah menjadi beban ekonomi bagi keluarga, apalagi dengan kondisi keuangan keluarga saya yang terbatas, uang yang tadinya bisa di gunakan untuk kebutuhan sekolahnya malah justru dipakai untuk membeli *top up diamond*.”<sup>19</sup>

Adapun juga hal yang disampaikan oleh Ibu Ati. Berikut hasil wawancaranya:

“Iya pernah, meskipun nominal *top up* ini tidak terlalu besar, namun karena dilakukan secara berulang, pengeluaran tersebut terasa memberatkan, apalagi dilakukan dalam waktu panjang, pasti sangat terasa terlebih dengan penghasilan kami yang hanya berasal dari bertani.”<sup>20</sup>

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat dipahami bahwa kebiasaan anak mereka dalam melakukan *top up diamond* pada *game free fire* pernah menjadi beban ekonomi bagi keluarga. Meskipun nominal pengeluaran untuk *top up* terlihat relatif kecil, namun karena dilakukan secara berulang dan terus-menerus,

---

<sup>19</sup> Hasil wawancara dengan Muliana (Orang Tua dari Pemain *Game Free Fire*), di Desa Bunga-bunga, pada 22 September 2025.

<sup>20</sup> Hasil wawancara dengan Ati (Orang Tua dari Pemain *Game Free Fire*), di Desa Bunga-bunga, pada 23 September 2025.

pengeluaran tersebut jadi berdampak pada kestabilan keuangan rumah tangga. Orang tua pemain menyatakan bahwa uang yang seharusnya bisa digunakan untuk kebutuhan sekolah anaknya malah dipakai untuk membeli *top up diamond*. Kondisi ini semakin terasa memberatkan bagi keluarga dengan tingkat pendapatan terbatas. Hal tersebut menunjukkan bahwa kebiasaan melakukan *top up diamond* tidak hanya berdampak pada anak sebagai pelaku, tetapi juga memberikan dampak langsung terhadap kondisi ekonomi keluarga.

Berikut hasil wawancara dari Ibu Muliana mengenai seberapa sering anaknya meminta uang dan apa alasan anak mereka meminta uang, untuk itu peneliti melakukan wawancara langsung dengan orang tua dari pemain *game free fire* yaitu Ibu Muliana. Berikut hasil wawancaranya:

“Bisa dibilang sering sekali minta uang, itu pun alasannya minta uang buat beli jajan, terus uang yang saya kasih itu kadang Rp20.000 kadang juga Rp25.000 dan saya juga pernah kasih dibawah itu seperti Rp10.000 atau Rp5.000 tapi jarang. Itupun kalau habis minta lagi kalau tidak dikasih dia menangis terus tidak berhenti kalau tidak dikasih uang, sebenarnya dengan uang jajan Rp20.000 sampai Rp25.000 itu sudah cukup dengan porsinya menurut di keluarga saya, tetapi karna anak saya salah gunakan itu uang bukannya di pake buat beli jajan atau kebutuhan sekolah malah dia gunakan buat beli *top up*, jadinya di sini saya merasa anak saya jadi lebih boros”.<sup>21</sup>

Adapun juga hal yang disampaikan oleh Ibu Ati. Berikut hasil wawancaranya:

"Sering sekali, alasannya minta uang itu buat beli makanan, kadang buat kebutuhan sekolah, bukan buat beli *top up*, kadang saya kasih uang jajan itu Rp50.000, pernah juga di bawah Rp50.000 tapi jarang, dengan uang jajan Rp50.000 itu sudah cukup dengan porsinya menurut di keluarga saya, apalagi dia anak satu-satu saya, jadi setiap apa yang dia minta saya kasih, tapi karena itu uang yang saya kasih bukannya dia pakai beli makanan atau kebutuhan sekolahnya malah dipakai beli *top up*, jadi saya sering marah-marah kepada

---

<sup>21</sup> Hasil wawancara dengan Muliana (Orang Tua dari Pemain *Game Free Fire*), di Desa Bunga-bunga, pada 22 September 2025.

anak saya tapi tidak pernah dia dengar dan menurut saya anak saya jadi lebih boros karena sering beli *top up diamond*".<sup>22</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dari Ibu Muliana dan Ibu Ati di atas, dapat diketahui bahwa anak-anak mereka cukup sering meminta uang dengan alasan untuk membeli jajan atau memenuhi kebutuhan sekolah. Namun, uang yang diberikan tersebut tidak digunakan sesuai tujuan awal, melainkan dipakai untuk membeli *top up diamond game free fire*. Kondisi ini menyebabkan orang tua menilai bahwa anak mereka menjadi lebih boros dan sulit mengontrol penggunaan uang, sehingga menimbulkan kekhawatiran terhadap pola pengelolaan keuangan anaknya.

Berikut hasil wawancara dari Ibu Muliana mengenai bagaimana bentuk pengawasan yang ia lakukan terhadap penggunaan uang jajan anaknya terkait *top up diamond*, berikut hasil wawancaranya:

"Pengawasan yang saya lakukan masih sebatas mengingatkan anak saya supaya tidak terlalu sering membeli *top up diamond*. Saya juga berusaha membatasi uang jajan anak saya agar tidak seluruhnya digunakan untuk membeli *diamond*. Namun, pengawasan tersebut belum berjalan secara maksimal karena anak saya tetap melakukan *top up diamond* secara diam-diam tanpa sepengetahuan saya."<sup>23</sup>

Adapun juga hal yang disampaikan oleh Ibu Ati. Berikut hasil wawancaranya:

"Saya melakukan pengawasan dengan cara menanyakan bagaimana penggunaan uang jajan anak saya, apa saja yang dia beli dan memperhatikan apakah uang jajannya ini cepat habis atau tidak. Kalau cepat habis, saya menegur dan menasihati anak saya agar tidak terlalu boros dan uang jajannya dipakai untuk kebutuhan yang lebih penting saja".<sup>24</sup>

---

<sup>22</sup> Hasil wawancara dengan Ati (Orang Tua dari Pemain *Game Free Fire*), di Desa Bunga-bunga, pada 23 September 2025.

<sup>23</sup> Hasil wawancara dengan Muliana (Orang Tua dari Pemain *Game Free Fire*), di Desa Bunga-bunga, pada 22 September 2025.

<sup>24</sup> Hasil wawancara dengan Ati (Orang Tua dari Pemain *Game Free Fire*), di Desa Bunga-bunga, pada 23 September 2025.

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua pemain *game free fire* di atas, dapat diketahui bahwa bentuk pengawasan yang dilakukan terhadap penggunaan uang jajan anak mereka terkait *top up diamond* masih bersifat sederhana dan belum optimal. Pengawasan umumnya dilakukan melalui pemberian nasihat, pengingat, serta pembatasan uang jajan dan pemantauan terhadap cepat atau lambatnya uang tersebut habis. Namun, dalam praktiknya pengawasan tersebut belum sepenuhnya efektif, karena anak mereka masih dapat melakukan *top up diamond* secara diam-diam tanpa sepengetahuan orang tua-nya. Kondisi ini menunjukkan bahwa pengawasan orang tua terhadap pengelolaan uang jajan anaknya masih perlu ditingkatkan agar penggunaan uang tersebut dapat lebih terarah pada kebutuhan yang lebih penting dan tidak berkembang menjadi kebiasaan konsumtif yang berlebihan.

c. Hasil wawancara dari penjual *top up diamond*

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan pada hari Senin 22 September 2025 bersama dengan penjual *top up diamond*, yaitu Ibu Darsi berumur 34 tahun, mengenai sejak kapan ia mulai menjalankan usaha *top up diamond* pada *game free fire*. Berikut penuturannya:

"Saya mulai menjalankan usaha *top up diamond* itu sudah ada dua tahun lebih. Awalnya itu banyak anak-anak di sekitar rumah saya yang sering main *game free fire* terus mereka minta saya buat menjual *top up diamond*, akhirnya saya coba jalani usaha tersebut hingga keterusan sampai sekarang."<sup>25</sup>

Adapun juga hal yang disampaikan oleh Ibu Reski selaku penjual *top up diamond* dengan hasil wawancara yang dilaksanakan pada hari Senin 22 September 2025, saat ini Ibu Reski berusia 24 tahun. Berikut wawancaranya:

---

<sup>25</sup> Hasil wawancara dengan Darsi (Penjual *Top Up Diamond*), di Desa Bunga-bunga, pada 22 September 2025.

"Saya mulai menjalankan usaha *top up diamond* itu sekitar satu tahun yang lalu, awalnya saya hanya coba-coba tapi karena peminatnya cukup banyak, terutama anak-anak dan remaja, usaha ini terus berjalan hingga sekarang."<sup>26</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan penjual *top up diamond* di atas, dapat diketahui bahwa usaha *top up diamond* telah dijalankan oleh masing-masing penjual dalam jangka waktu yang berbeda. Ibu Darsi diketahui telah menjalankan usaha tersebut selama lebih dari dua tahun, sementara Ibu Reski baru memulai usahanya sekitar satu tahun terakhir. Pada awalnya, usaha *top up diamond* ini muncul karena adanya permintaan dari anak-anak dan remaja di lingkungan sekitar yang aktif bermain *game free fire*. Tingginya minat dan kebutuhan pemain terhadap *top up diamond* mendorong penjual untuk menjadikan aktivitas tersebut sebagai usaha yang terus berlanjut hingga saat ini. Kondisi ini menunjukkan bahwa praktik *top up diamond* berkembang seiring dengan meningkatnya minat masyarakat, khususnya dikalangan anak-anak dan remaja, terhadap permainan digital.

Berikut hasil wawancara dari Ibu Darsi mengenai apakah usaha *top up diamond* ini memberikan tambahan penghasilan. Berikut hasil wawancaranya:

"Iya, usaha *top up diamond* ini memberikan tambahan penghasilan bagi saya, meskipun keuntungannya tidak terlalu besar, tetapi hasilnya bisa membantu menambah pemasukan keluarga saya dan digunakan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari".<sup>27</sup>

Adapun juga hal yang disampaikan oleh Ibu Reski. Berikut hasil wawancaranya:

"Iya, usaha *top up diamond* ini cukup membantu sebagai tambahan penghasilan saya, dari keuntungan yang saya peroleh, saya bisa memenuhi kebutuhan sehari-hari saya dan usaha ini juga sangat cukup membantu perekonomian keluarga saya".<sup>28</sup>

---

<sup>26</sup> Hasil wawancara dengan Reski (Penjual *Top Up Diamond*), di Desa Bunga-bunga, pada 22 September 2025.

<sup>27</sup> Hasil wawancara dengan Darsi (Penjual *Top Up Diamond*), di Desa Bunga-bunga, pada 22 September 2025.

<sup>28</sup> Hasil wawancara dengan Reski (Penjual *Top Up Diamond*), di Desa Bunga-bunga, pada 22 September 2025

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat diketahui bahwa usaha *top up diamond* memberikan tambahan penghasilan bagi penjual. Meskipun keuntungan yang diperoleh tidak tergolong besar, penghasilan dari usaha tersebut dirasakan cukup membantu dalam menambah pemasukan dan memenuhi kebutuhan sehari-hari. Selain itu, usaha *top up diamond* juga berperan dalam menopang perekonomian keluarga, sehingga dapat dijadikan sebagai sumber penghasilan tambahan yang memiliki nilai ekonomis bagi penjual. Kondisi ini menunjukkan bahwa praktik usaha *top up diamond* tidak hanya berfungsi sebagai layanan bagi pemain *game*, tetapi juga memberikan manfaat ekonomi bagi pihak penjual. Untuk mengetahui siapa saja pembeli yang paling sering melakukan *top up diamond*, peneliti melakukan wawancara langsung dengan penjual *top up diamond* yaitu Ibu Darsi. Berikut wawancaranya:

“Pembeli yang paling sering melakukan *top up diamond* itu ada anak-anak, remaja, dan orang dewasa ada juga ibu-ibu”.<sup>29</sup>

Adapun juga hal yang disampaikan oleh Ibu Reski. Berikut hasil wawancaranya:

“Pembeli yang paling sering melakukan *top up diamond* berasal dari kalangan anak-anak hingga remaja, meskipun ada juga orang dewasa, namun jumlahnya tidak sebanyak anak-anak dan remaja”.<sup>30</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan penjual *top up diamond* di atas, dapat diketahui bahwa pembeli *top up diamond* pada *game free fire* berasal dari berbagai kalangan usia. Namun, anak-anak dan remaja merupakan kelompok yang paling sering melakukan *top up diamond* karena lebih aktif dalam bermain *game*. Selain itu, terdapat pula pembeli dari kalangan orang dewasa, meskipun jumlahnya tidak

---

<sup>29</sup> Hasil wawancara dengan Darsi (Penjual *Top Up Diamond*), di Desa Bunga-bunga, pada 22 September 2025.

<sup>30</sup> Hasil wawancara dengan Reski (Penjual *Top Up Diamond*), di Desa Bunga-bunga, pada 22 September 2025.

sebanyak anak-anak dan remaja. Hal ini menunjukkan bahwa praktik *top up diamond* tidak hanya dilakukan oleh satu kalangan usia tertentu, tetapi telah melibatkan berbagai kalangan masyarakat. Meskipun demikian, anak-anak dan remaja yang mendominasi sebagai pembeli *top up diamond* menunjukkan perlunya pengawasan yang lebih ketat terhadap pengelolaan uang dan kebiasaan belanja mereka. Untuk mengetahui berapa kisaran harga *top up diamond* dan nominal yang paling sering dibeli oleh pelanggan. Peneliti melakukan wawancara langsung dengan penjual *top up diamond* yaitu Ibu Darsi. Berikut wawancaranya:

"Harga *top up* yang saya jual ini mulai dari harga Rp5000-an hingga harga Rp100.000. Nominal yang paling sering dibeli dan yang paling diminati pelanggan saya itu harga 50.000 itu paling sering dibeli".<sup>31</sup>

Adapun juga hal yang disampaikan oleh Ibu Reski. Berikut hasil wawancaranya:

"*Top up diamond* yang saya jual mulai dari harga Rp20.000 sampai Rp100.000 yang paling sering dan yang paling diminati pelanggan saya itu harga Rp50.000 dan Rp100.000".<sup>32</sup>

Dari pernyataan tersebut, dapat diketahui bahwa kisaran harga *top up diamond* yang dijual oleh penjual *top up diamond* bervariasi, yaitu mulai dari harga Rp5.000 hingga Rp100.000. Variasi harga ini menunjukkan bahwa praktik jual beli *top up diamond* memberikan keleluasaan kepada pelanggan untuk memilih nominal sesuai dengan kemampuan ekonomi masing-masing. Dari berbagai pilihan nominal tersebut, pembelian *top up* dengan harga Rp50.000 menjadi yang paling sering diminati oleh pelanggan, sebagaimana disampaikan oleh Ibu Darsi maupun Ibu Reski. Selain itu, menurut keterangan Ibu Reski, *top up* dengan nominal Rp100.000 juga cukup banyak diminati. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian konsumen

---

<sup>31</sup> Hasil wawancara dengan Darsi (Penjual *Top Up Diamond*), di Desa Bunga-bunga, pada 22 September 2025.

<sup>32</sup> Hasil wawancara dengan Reski (Penjual *Top Up Diamond*), di Desa Bunga-bunga, pada 22 September 2025.

lebih memilih nominal *top up* yang lebih tinggi, yang mencerminkan meningkatnya pengeluaran untuk hiburan digital dan berpotensi memengaruhi kondisi keuangan pemain apabila tidak dikelola secara bijak.

Berikut hasil wawancara dari Ibu Darsi mengenai bagaimana dampak penjualan *top up diamond* terhadap usahanya, baik dari segi keuntungan maupun keberlanjutan usahanya. Berikut wawancaranya:

"Dampak penjualan *top up diamond* terhadap usaha saya itu berdampak positif. Dari usaha ini, saya mendapatkan keuntungan yang bisa digunakan sebagai tambahan modal usaha saya, sehingga samapi saat ini usaha jualan *top up diamond* tersebut masi saya jalankan sampai sekarang".<sup>33</sup>

Adapun juga hal yang disampaikan oleh Ibu Reski. Berikut hasil wawancaranya:

"Alhamdulillah, sejauh ini penjualan *top up diamond* memberikan dampak yang baik bagi usaha saya. Selain memberikan keuntungan, usaha ini juga membantu menambah penghasilan keluarga saya dan membantu memenuhi kebutuhan sehari-hari saya, sehingga usaha *top up diamond* ini masih saya jalankan hingga saat ini".<sup>34</sup>

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat diketahui bahwa baik Ibu Darsi maupun Ibu Reski sama-sama menyatakan bahwa usaha penjualan *top up diamond* berdampak positif terhadap usaha yang dijalankan. Usaha tersebut mampu menghasilkan keuntungan yang dapat dimanfaatkan sebagai tambahan modal serta membantu meningkatkan pendapatan pelaku usaha. Selain itu, keuntungan yang diperoleh juga berkontribusi dalam mendukung pemenuhan kebutuhan sehari-hari dan perekonomian keluarga. Dengan demikian, penjualan *top up diamond* dinilai memberikan manfaat ekonomi yang nyata dan memiliki potensi keberlanjutan usaha yang cukup baik. Untuk mengetahui apakah usaha *top up diamond* ini dapat

---

<sup>33</sup> Hasil wawancara dengan Darsi (Penjual *Top Up Diamond*), di Desa Bunga-bunga, pada 22 September 2025.

<sup>34</sup> Hasil wawancara dengan Reski (Penjual *Top Up Diamond*), di Desa Bunga-bunga, pada 22 Seotember 2025.

dijadikan sebagai penghasilan utama atau hanya sebagai usaha sampingan. Peneliti melakukan wawancara langsung dengan penjual *top up diamond* yaitu Ibu Darsi. Berikut wawancaranya:

"Menurut saya, usaha *top up diamond* ini cocok dijadikan sebagai usaha sampingan saja untuk bisa dijadikan tambahan modal usaha utama, apalagi saya kan punya usaha jual-jualan lain, jadi untuk jualan *top up diamond* ini saya jadikan usaha sampingan sebagai tambahan modal saya".<sup>35</sup>

Adapun juga hal yang disampaikan oleh Ibu Reski. Berikut hasil wawancaranya:

"Penghasilan utama karena kebetulan usaha *top up diamond* ini adalah usaha utama saya".<sup>36</sup>

Dari pernyataan tersebut, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan pandangan antara Ibu Darsi dan Ibu Reski mengenai posisi usaha *top up diamond* dalam kehidupan mereka. Ibu Darsi memandang bahwa usaha *top up diamond* lebih cocok dijadikan sebagai usaha sampingan yang berfungsi sebagai tambahan modal bagi usaha utamanya. Hal ini menunjukkan bahwa bagi Ibu Darsi, usaha *top up* belum cukup kuat untuk dijadikan sebagai sumber penghasilan utama. Sementara itu, Ibu Reski menegaskan bahwa usaha *top up diamond* justru menjadi penghasilan utama baginya. Kondisi ini menunjukkan bahwa praktik jual beli *top up diamond* dapat memberikan kontribusi ekonomi yang berbeda-beda, tergantung pada strategi usaha, jumlah pelanggan, serta ketergantungan pelaku usaha terhadap aktivitas tersebut sebagai sumber penghasilan.

## **2. Perspektif hukum ekonomi syariah terhadap praktik jual beli *top up diamond* pada game *free fire* di Desa Bunga-bunga, Kecamatan Matakali**

---

<sup>35</sup> Hasil wawancara dengan Darsi (Penjual *Top Up Diamond*), di Desa Bunga-bunga, pada 22 September 2025.

<sup>36</sup> Hasil wawancara dengan Reski (Penjual *Top Up Diamond*), di Desa Bunga-bunga, pada 22 September 2025.

Praktik jual beli *top up diamond* pada *game free fire* di Desa Bunga-bunga merupakan bentuk transaksi digital yang berkembang di tengah masyarakat, khususnya di kalangan anak-anak dan remaja, bahkan sebagian orang dewasa. Transaksi ini melibatkan pembayaran sejumlah uang untuk memperoleh *item virtual* berupa *diamond*, sehingga perlu dikaji kesesuaiannya dengan prinsip-prinsip hukum ekonomi syariah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji perspektif hukum ekonomi syariah terhadap praktik jual beli *top up diamond* pada *game free fire*, khususnya terkait dengan prinsip *israf* (berlebihan), *tabzir* (pemborosan), *al-maslahah* (kemaslahatan), dan *hifzh al-mal* (perlindungan harta). Untuk memperoleh data yang komprehensif, peneliti melakukan wawancara dengan pemain *game free fire*, orang tua pemain, penjual *top up diamond*, serta Dr. H. Husain, S.Ag., M.A.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Saudara Iswar salah satu pemain *game free fire*, mengenai apakah transaksi *top up diamond* dilakukan dengan kesepakatan yang jelas terkait harga dan jumlah *diamond* serta atas dasar kerelaan. Berikut penuturannya:

“Iya, biasanya transaksi *top up diamond* ini dilakukan dengan kesepakatan yang jelas. Sebelum melakukan pembelian itu, penjual sudah menyampaikan harga sesuai jumlah *diamond* yang kita dipilih, sehingga saya bisa memahami berapa biaya yang harus saya bayar. Pembelian juga dilakukan atas dasar kemauan saya sendiri tanpa adanya paksaan dari pihak penjual”.<sup>37</sup>

Adapun juga hal yang disampaikan oleh Saudara Aldi. Berikut hasil wawancaranya:

“Iya, karna sebelum saya melakukan pembayaran, saya terlebih dahulu mengetahui dan menyepakati jumlah *diamond* serta harga yang ditawarkan. Pembelian *top up diamond* saya lakukan atas kemauan sendiri, sesuai dengan

---

<sup>37</sup> Hasil wawancara dengan Iswar (Pemain *Game Free Fire*), di Desa Bunga-bunga, pada 22 September 2025.

kebutuhan dan kemampuan saya, tanpa adanya paksaan dari pihak mana pun”.<sup>38</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan Saudara Iswar di atas, salah satu pemain *game free fire*, diketahui bahwa transaksi *top up diamond* dilakukan dengan adanya kesepakatan yang jelas terkait harga dan jumlah *diamond* serta atas dasar kerelaan. Sebelum pembelian dilakukan, penjual terlebih dahulu menyampaikan informasi harga sesuai dengan jumlah *diamond* yang dipilih, sehingga pembeli memahami biaya yang harus dibayarkan. Transaksi tersebut dilakukan atas kemauan sendiri tanpa adanya paksaan dari pihak penjual. Hal serupa juga disampaikan oleh Saudara Aldi yang menyatakan bahwa sebelum melakukan pembayaran, dirinya telah mengetahui dan menyepakati jumlah *diamond* serta harga yang ditawarkan. Pembelian *top up diamond* dilakukan atas kemauan sendiri, disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan, serta tanpa adanya paksaan dari pihak mana pun. Dari temuan tersebut, dapat diketahui bahwa transaksi *top up diamond* pada *game free fire* umumnya dilakukan dengan kesepakatan yang jelas antara penjual dan pembeli terkait harga dan jumlah *diamond* yang dibeli serta dilandasi oleh kerelaan kedua belah pihak. Dari perspektif prinsip *al-maslahah*, praktik ini memberikan manfaat bagi penjual sebagai sumber tambahan penghasilan dan bagi pemain dalam meningkatkan pengalaman bermain. Namun, dalam pelaksanaannya masih terdapat kecenderungan perilaku konsumtif yang mengarah pada *israf* dan *tabzir*, terutama ketika pembelian dilakukan secara berulang tanpa mempertimbangkan kebutuhan yang lebih utama. Oleh karena itu, praktik *top up diamond* perlu dikelola secara bijak agar tetap sejalan dengan prinsip *hifzh al-mal*.

Selain menggali keterangan dari pemain sebagai pembeli, peneliti juga melakukan wawancara dengan penjual *top up diamond* untuk mengetahui

---

<sup>38</sup> Hasil wawancara dengan Aldi (Pemain *Game Free Fire*), di Desa Bunga-bunga, pada 22 September 2025.

bagaimana praktik transaksi dilakukan dari sisi penjual, terutama terkait kejelasan kesepakatan harga dan jumlah *diamond* sebelum transaksi berlangsung. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya melakukan wawancara dengan penjual *top up diamond* yaitu Ibu Darsi. Berikut penuturannya:

"Menurut saya, setiap transaksi *top up* yang saya lakukan sudah ada kesepakatan yang jelas. Saya selalu jelaskan ke pembeli saya harga *top up* yang saya jual, kalau pembeli sudah setuju *top up diamond* berapa yang mau dia beli, baru saya proses *top up*-nya".<sup>39</sup>

Adapun juga hal yang disampaikan oleh Ibu Reski. Berikut hasil wawancaranya:

"Kalau dari saya sebagai penjual, biasanya sebelum *top up* itu saya pastikan dulu pembeli ini paham soal harga dan jumlah *diamond*, saya sampaikan di awal supaya tidak ada salah paham, setelah sama-sama setuju, baru transaksi dilanjutkan. Tapi kadang juga itu ada pembeli yang datang langsung beli saja tanpa saya jelaskan dulu, cuman dia langsung saja sebutin *top up diamond* berapa yang dia mau beli."<sup>40</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Darsi diatas, selaku penjual *top up diamond*, diketahui bahwa setiap transaksi dilakukan dengan kesepakatan yang jelas. Penjual terlebih dahulu menyampaikan harga *top up* kepada pembeli, kemudian transaksi diproses setelah adanya persetujuan. Hal yang sama juga disampaikan oleh Ibu Reski selaku penjual *top up diamond*, sebelum transaksi dilakukan, penjual pada umumnya memastikan pembeli memahami harga dan jumlah *diamond* yang akan dibeli. Informasi tersebut disampaikan di awal untuk menghindari kesalahpahaman, meskipun dalam beberapa kondisi terdapat pembeli yang langsung menyebutkan jumlah *top up* yang diinginkan karena telah memahami mekanisme dan harga sebelumnya. Dengan demikian, dapat

---

<sup>39</sup> Hasil wawancara dengan Darsi (Penjual *Top Up Diamond*), di Desa Bunga-bunga, pada 22 September 2025.

<sup>40</sup> Hasil wawancara dengan Reski (Penjual *Top Up Diamond*), di Desa Bunga-bunga, pada 22 September 2025.

disimpulkan bahwa praktik transaksi *top up diamond* pada *game free fire* umumnya telah dilakukan dengan adanya kesepakatan yang jelas antara penjual dan pembeli, baik melalui penjelasan langsung dari penjual maupun berdasarkan pemahaman pembeli yang sudah ada. Untuk mengetahui apakah pernah terjadi pembelian *top up diamond* secara berlebihan atau dengan sistem utang, untuk itu peneliti melakukan wawancara langsung dengan penjual *top up doiamond* yaitu Ibu Darsi. Berikut wawancaranya:

"Iya sering, beberapa pelanggan saya berhutang apalagi kalau mereka tidak ada uang terus dia mau beli *top up*, jadi mereka berutang dulu nanti kalau ada uangnya baru dia bayar".<sup>41</sup>

Adapun juga hal yang disampaikan oleh Ibu Reski. Berikut hasil wawancaranya:

"Kadang ada begitu anak-anak kalau tidak ada uangnya dia berutang dulu nanti di belakang baru dibayar".<sup>42</sup>

Berdasarkan hasil wawancara diatas, dapat diketahui bahwa praktik pembelian *top up diamond* dengan sistem utang memang terjadi di lapangan, terutama di kalangan anak-anak dan remaja. Pembeli tetap melakukan *top up* meskipun tidak memiliki uang, lalu pembayaran dilakukan di kemudian hari ketika sudah memiliki uang. Kondisi ini menunjukkan adanya perilaku penggunaan uang yang cenderung dipaksakan dan tidak disesuaikan dengan kemampuan ekonomi saat itu. Dari sisi dampak ekonomi, praktik utang dalam *top up diamond* berpotensi menimbulkan masalah keuangan, baik bagi pembeli maupun keluarganya. Pembeli menjadi terbiasa menggunakan uang untuk keperluan hiburan meskipun kondisi keuangan belum mencukupi, sehingga dapat mengganggu pengelolaan keuangan

---

<sup>41</sup> Hasil wawancara dengan Darsi (Penjual *Top Up Diamond*), di Desa Bunga-bunga, pada 22 September 2025.

<sup>42</sup> Hasil wawancara dengan Reski (Penjual *Top Up Diamond*), di Desa Bunga-bunga, pada 22 September 2025.

sehari-hari. Selain itu, kebiasaan ini juga dapat membentuk pola pengeluaran yang kurang terkendali dan berisiko menambah beban ekonomi, terutama bagi anak-anak yang masih bergantung pada orang tua.

Temuan mengenai praktik pembelian *top up diamond* dengan sistem utang tersebut kemudian mendorong peneliti untuk menelusuri lebih lanjut dampaknya terhadap pola pengeluaran pemain, khususnya apakah kebiasaan *top up diamond* mendorong terjadinya perilaku boros atau berlebihan. Untuk mengetahui apakah kebiasaan *top up diamond* ini mendorong perilaku boros atau berlebihan. Peneliti melakukan wawancara langsung dengan pemain *game free fire* yaitu Saudara Iswar. Berikut wawancaranya:

"Menurut saya, kebiasaan *top up diamond* ini bisa mendorong perilaku boros kalau tidak dikontrol. seperti saya awalnya cuma coba-coba, tapi lama-lama jadi keterusan sampai sekarang dan susah untuk berhenti."<sup>43</sup>

Adapun juga hal yang disampaikan oleh Saudara Aldi. Berikut hasil wawancaranya:

"Kalau dilihat dari pengalaman saya sejauh ini, *top up diamond* ini sudah mendorong perilaku berlebihan menurut saya. Saya merasa sudah kecanduan dan bagi saya sulit untuk berhenti melakukan *top up diamond*, walaupun saya sadar pengeluaran saya untuk *top up diamond* ini membuat saya jadi boros, tetap saja sulit bagi saya untuk berhenti karena sudah kecanduan".<sup>44</sup>

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat diketahui bahwa kebiasaan pemain *game free fire* melakukan *top up diamond* telah mendorong terjadinya perilaku boros dan pengeluaran yang berlebihan. Pada awalnya, aktivitas *top up diamond* hanya dilakukan sebagai bentuk coba-coba dan sekadar mengikuti keinginan sesaat. Namun, seiring berjalannya waktu, kebiasaan tersebut berkembang menjadi aktivitas yang dilakukan secara terus-menerus hingga sulit

---

<sup>43</sup> Hasil wawancara dengan Iswar (Pemain *Game Free Fire*), di Desa Bunga-bunga, pada 22 September 2025.

<sup>44</sup> Hasil wawancara dengan Aldi (Pemain *Game Free Fire*), di Desa Bunga-bunga, pada 22 September 2025.

bagi mereka untuk berhenti. Mereka menyadari bahwa pengeluaran untuk *top up diamond* memberikan dampak terhadap kondisi keuangan pribadi, karena uang yang dikeluarkan semakin bertambah dan tidak jarang melebihi batas kemampuan. Meskipun terdapat kesadaran bahwa kebiasaan tersebut bersifat boros, mereka tetap merasa kesulitan untuk berhenti akibat adanya rasa kecanduan terhadap permainan. Hal ini menunjukkan bahwa praktik *top up diamond* tidak hanya berdampak pada aspek hiburan, tetapi juga memengaruhi pola pengeluaran dan pengelolaan keuangan pemain secara negatif apabila tidak dikendalikan dengan baik. Temuan dari hasil wawancara dengan pemain tersebut kemudian ditelusuri lebih lanjut melalui sudut pandang orang tua, guna mengetahui apakah kebiasaan *top up diamond* anak mencerminkan perilaku pemborosan atau berlebihan, untuk itu peneliti melakukan wawancara langsung dengan Ibu Muliana selaku orang tua dari salah satu pemain *game free fire*. Berikut wawancaranya:

“Menurut saya, kebiasaan *top up diamond* anak-anak ini sudah termasuk berlebihan. Soalnya uangnya sering dipakai buat beli *diamond* terus, padahal itu cuma buat main *game*. Kalau dibiarkan, anak-anak ini bisa jadi boros dan tidak belajar mengelola uang dengan benar”.<sup>45</sup>

Adapun juga hal yang disampaikan oleh Ibu Ati. Berikut hasil wawancaranya:

“Kalau menurut saya, kebiasaan *top up diamond* ini memang cenderung boros, apalagi kalau anak-anak ini sering melakukan *top up* tanpa memikirkan kebutuhan lain. Uang yang seharusnya bisa dipakai buat keperluan sekolahnya malah habis buat *game*”.<sup>46</sup>

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat diketahui bahwa kebiasaan *top up diamond* yang dilakukan oleh anak-anak dipandang sebagai perilaku yang

---

<sup>45</sup> Hasil wawancara dengan Muliana (Orang Tua dari Pemain *Game Free Fire*), di Desa Bunga-bunga, pada 22 September 2025.

<sup>46</sup> Hasil wawancara dengan Ati (Orang Tua dari Pemain *Game Free Fire*), di Desa Bunga-bunga, pada 23 September 2025.

cenderung berlebihan dan mengarah pada pemborosan. Penggunaan uang yang berulang untuk membeli *diamond* dinilai kurang tepat karena hanya digunakan untuk keperluan bermain *game* dan tidak memberikan manfaat yang bersifat jangka panjang. Selain itu, kebiasaan anak-anak yang sering melakukan *top up* tanpa mempertimbangkan kebutuhan lain menunjukkan kurangnya kesadaran dalam mengatur penggunaan uang. Apabila kebiasaan ini terus dibiarkan, dikhawatirkan anak-anak akan terbiasa bersikap boros dan tidak mampu menentukan prioritas dalam membelanjakan uang untuk kebutuhan yang lebih penting.

Berdasarkan temuan tersebut, praktik *top up diamond* selanjutnya dianalisis dengan menggunakan prinsip-prinsip hukum ekonomi syariah sebagai dasar penilaian, yang diuraikan sebagai berikut:

1. Prinsip *Al-Maslahah* (kemaslahatan)

*Al-Maṣlahah* (kemaslahatan) adalah segala sesuatu yang membawa kebaikan, manfaat, dan kemanfaatan bagi manusia, serta mampu menjaga dan mewujudkan tujuan syariat (*Maqāṣid al-Syarī'ah*), sekaligus mencegah terjadinya kerusakan atau *kemudharatan* (*mafsadah*). Dalam hukum Islam, *al-maṣlahah* dijadikan sebagai dasar pertimbangan dalam menetapkan hukum terhadap suatu perbuatan dengan melihat apakah perbuatan tersebut lebih banyak mendatangkan manfaat atau justru menimbulkan *mudharat* dalam kehidupan manusia. Dengan demikian, setiap hal yang mengandung unsur kebaikan, kemanfaatan, serta mampu menolak *kemudharatan* dapat disebut sebagai *maṣlahah*.<sup>47</sup>

Namun, praktik jual beli *top up diamond* pada *game free fire* yang terjadi di Desa Bunga-bunga justru menunjukkan kecenderungan lebih banyak menimbulkan *mudharat*. Praktik ini tidak hanya memicu kecanduan dan perilaku konsumtif di kalangan pemain, tetapi juga berdampak pada kondisi ekonomi keluarga. Oleh

---

<sup>47</sup> Salma, Masalahah Dalam Perspektif Hukum Islam, *Jurnal Ilmiah AL-Syir'ah*, (Vol.10 No.2, 2016), h. 2

karena itu, praktik tersebut dinilai bertentangan dengan prinsip *al-maṣlahah* karena tidak membawa manfaat yang signifikan, melainkan lebih banyak menimbulkan kerugian, khususnya dari aspek ekonomi masyarakat.

Pandangan tersebut sejalan dengan hasil wawancara peneliti bersama Dr. H. Husain, S.Ag., M.A., salah satu dosen Syariah dan Ekonomi Bisnis Islam STAIN Majene, yang dilaksanakan pada hari Senin 12 Januari 2026, mengenai pandangan beliau terhadap praktik jual beli *top up diamond* dalam *game free fire*. Berikut hasil wawancara tersebut:

“Lebih banyak membawa *mudharat* dari pada manfaat, *mudharat* nya yang pertama, uangnya hanya di habiskan kepada hal-hal yang tidak memberikan dampak positif kepada dirinya. Yang kedua, banyak kebutuhan lainnya yang tidak terpenuhi karena gara-gara *top up diamond*. Yang ketiga dia sampai memaksakan diri sampai berhutang. Dan yang keempat, ini paling berbahaya bisa nanti dia memaksakan diri sehingga melakukan hal-hal yang terlarang, seperti mencuri, menipu dan sebagainya untuk mendapatkan uang agar bisa *top up diamond*. Manfaatnya hanya sedikit, hanya memuaskan dirinya agar bisa berselancar dengan *game* dan hanya untuk kepuasannya saja itu saja manfaatnya, tapi *mudharat*-nya dia lebih banyak, kalau di timbang itu hanya 20% manfaatnya 80% *mudharat*-nya”.<sup>48</sup>

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa praktik *top up diamond* dalam *game free fire* lebih banyak membawa *mudharat* daripada manfaat. Manfaat yang dirasakan pemain bersifat sementara dan individual, yaitu sebatas kepuasan dan hiburan pribadi dalam bermain *game*. Sementara itu, dampak negatif yang ditimbulkan jauh lebih besar, terutama penggunaan uang untuk hal yang tidak produktif, terabaikannya kebutuhan yang lebih penting, munculnya perilaku memaksakan diri hingga berhutang, serta potensi terjadinya tindakan yang melanggar norma. Dengan demikian, praktik ini cenderung tidak sejalan dengan prinsip *al-maṣlahah* dalam hukum Islam.

## 2. Prinsip *At-Tabzir* (pemborosan)

---

<sup>48</sup> Husain (Dosen SEBI STAIN Majene), di STAIN Majene pada tanggal 12 Januari 2026.

*At-Tabzir* (pemborosan) adalah suatu perbuatan yang sifatnya berlebihan atau boros, tidak berguna, dan sia-sia.<sup>49</sup> Jika pemain *game free fire* membelanjakan uang jajan atau uang makannya untuk membeli *diamond*, padahal uang itu seharusnya untuk kebutuhan pokok (makan, kebutuhan sekolah), maka perbuatan tersebut tergolong *tabzir*.<sup>50</sup> Dalam praktik yang terjadi di Desa Bunga-bunga termasuk kedalam perbuatan *at-tabzir* karena, masyarakat disana lebih mementingkan membeli *diamond* untuk kebutuhan dalam bermain *game* dari pada kebutuhan yang lebih penting seperti kebutuhan sekolah, dan bahkan ada yang berutang hanya demi mendapatkan *diamond*.

### 3. Prinsip *Israf* (berlebihan)

*Israf* merupakan perilaku yang dilakukan secara tidak wajar atau melampaui batas kewajaran, baik dalam penggunaan waktu maupun harta. Dalam konteks aktivitas bermain *game*, *israf* dapat terjadi ketika seseorang menghabiskan waktu secara berlebihan untuk bermain *game* serta mengeluarkan uang dalam jumlah besar hanya untuk memperoleh *item virtual* yang bersifat hiburan, seperti *diamond* dalam *game free fire*.<sup>51</sup> Dalam kasus yang terjadi di lapangan, praktik bermain *game free fire* di Desa Bunga-bunga menunjukkan adanya perilaku *israf*, khususnya di kalangan anak-anak dan remaja. Hal ini terlihat dari kebiasaan bermain *game* selama berjam-jam dalam sehari serta praktik *top up diamond* yang dilakukan secara berulang. Bahkan, dalam kondisi tidak memiliki uang, sebagian anak atau pemain memilih berutang agar tetap dapat melakukan *top up diamond*. Perilaku

---

<sup>49</sup> M. Ahlul Haliq, *Gaya Hidup Konsumtif Perspektif Al-Quran (Studi Ayat-Ayat Tabzir dan Israf dalam Tafsir Al-Azhar)*, UIN KH Abdurrahman Wahid Pealongan, 2023, h.15

<sup>50</sup> Ika Rarawahyuni, Tinjauan Teoritis Konsumsi dalam Islam terhadap Perilaku Memboroskan Makanan (*Tabdzir*) di Indonesia, *Jurnal Pengabdian Mandiri*, (Vol. 1 No. 2 2022), h. 143

<sup>51</sup> Anwar, Muhamas Ali, Dkk, *Israf dalam Al-Qur'an: Kontekstualisasi pada Gaya Hidup Masyarakat Modern (Studi Kajian Tafsir Maudhu'i)*, *Tafsiruna: Jurnal O Qur'anic and Islamic Studie*, ( Vol.2 No.1, 2024), h.15

tersebut menunjukkan penggunaan waktu dan harta yang melampaui batas kebutuhan yang wajar.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan Dr. H. Husain, S.Ag., M.A., yang menyatakan bahwa praktik bermain *game* dan pengeluaran yang dilakukan secara berlebihan termasuk ke dalam kategori *israf*. Beliau menyampaikan:

“Itu termasuk kedalam kategori *israf*, karena menghabiskan waktu secara berlebihan dalam bermain *game*. Sebagai contoh, kamu beli kopi, tapi kamu pesan 3 gelas, yang biasanya kamu pesan 1 gelas, terus sekarang kamu pesan jadi 3 gelas, itu namanya berlebih-lebihan, itu disebut *israf*. Sama halnya main *game* yang tadinya main hanya 1 jam, jadi 3 jam. Nah itu termasuk kedalam kategori *israf*, bermain *game* secara berlebih-lebihan tanpa ingat waktu”.<sup>52</sup>

Berdasarkan hasil penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa praktik bermain *game free fire* secara berlebihan, baik dari segi waktu bermain maupun pengeluaran uang untuk *top up diamond*, termasuk kedalam kategori *israf*.

#### 4. Prinsip *Hifzh al-Mal* (menjaga harta),

*Hifz al-māl* merupakan salah satu tujuan utama dalam *maqāshid al-syarī'ah* yang menekankan pentingnya menjaga dan mengelola harta secara benar, halal, dan bermanfaat, serta menghindari pemborosan dan penggunaan yang tidak semestinya, baik dalam bentuk *israf* maupun *mubāzīr*. Prinsip ini mengarahkan agar harta diprioritaskan untuk kebutuhan pokok dan *kemaslahatan*.<sup>53</sup> Berdasarkan hasil penelitian di Desa Bunga-bunga, praktik *top up diamond* dalam *game free fire* menunjukkan adanya pengabaian terhadap prinsip *hifz al-māl*. Hal ini terlihat dari pengeluaran harta secara berlebihan untuk *top up diamond*, bahkan hingga berutang, yang berdampak pada terganggunya kondisi ekonomi keluarga.

<sup>52</sup> Husain (Dosen SEBI STAIN Majene), di STAIN Majene pada tanggal 12 Januari 2026.

<sup>53</sup> Kuratul Aini, Ariq Nurjannah Ibrah, Keberadaan Prinsip (Maqashid Al-Syariah) Hifdzul Mal Dalam Kegiatan Investasi Konvensional Non Maisir, *Investama: Jurnal Ekonomi dan Bisnis* (Vol.9 No.2., Setember 2023). h.143

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan Dr. H. Husain, S.Ag., M.A., yang menyatakan bahwa praktik *top up diamond* tidak memenuhi prinsip *hifz al-mal* (menjaga harta) karena termasuk pemborosan dan penggunaan harta yang tidak pada peruntukannya. Beliau menyampaikan:

“Kalau kita hubungkan dengan *maqashid syariah* menjaga harta maka itu bagian dari pemborosan, jadi dia tidak terpenuhi *maqashid syariah* dalam menjaga harta karena tidak diperuntukkan hal-hal yang tidak semestinya apalagi sampai berhutang. Seharusnya hartanya ini diporsikan untuk makan dan kebutuhan sehari-hari tapi ini dipakai untuk hal-hal yang tidak berdampak positif dalam kehidupannya, itu bagian dari melanggar *maqashid syariah* dalam hal menjaga harta dia termaksud kategori *mubadzir*. *Mubadzir* itu menempatkan harta yang bukan pada porsinya. Seperti halnya kalau dia tidak senang minum kopi tapi dia pesan kopi jadi tidak diminum itu namanya *mubazzir*”.<sup>54</sup>

Berdasarkan hasil penelitian dan wawancara tersebut, dapat diketahui bahwa praktik *top up diamond* dalam *game free fire* tidak sejalan dengan prinsip *hifz al-māl* dalam *maqāshid al-syarī‘ah* karena mengandung unsur *mubāzīr* dan *isrāf* serta lebih banyak menimbulkan *mudarat* daripada *maslahat*. Dengan demikian, praktik *top up diamond* tersebut bertentangan dengan tujuan syariat dalam menjaga harta agar digunakan secara tepat dan bermanfaat. Larangan terhadap perbuatan *mubāzīr* ini juga ditegaskan dalam Al-Qur’an, sebagaimana firman Allah Swt. dalam QS. Al-Isrā’ [17]: 27:

إِنَّ الْمُبَذِّرِينَ كَانُوا إِخْوَانَ الشَّيَاطِينِ ۖ وَكَانَ الشَّيْطَانُ لِرَبِّهِ كَفُورًا

Terjemahannya :

Sesungguhnya orang-orang yang pemboros itu adalah saudara-saudara setan, dan setan itu sangat ingkar kepada Tuhannya.<sup>55</sup>

Terjemahan bahasa mandar :

<sup>54</sup> Husain (Dosen SEBI STAIN Majene), di STAIN Majene pada tanggal 12 Januari 2026.

<sup>55</sup> Kementerian Agama RI, “Al-Qur’an dan Terjemahan QS. Al-Isra’ Ayat 26-27, h.540-

*Sitonganna paccappu-cappu' di'o lulluare'nasetang anna setang di 'o tongang pawali-wali di Puanna.*<sup>56</sup>

Ayat ini menegaskan bahwa pemborosan merupakan perbuatan yang dilarang dalam Islam karena bertentangan dengan tujuan syariat dalam menjaga harta dan kemaslahatan manusia.

### **C. Pembahasan**

#### 1. Pengaruh ekonomi terhadap praktik jual beli *top up diamond* pada *game free fire* di Desa Bunga-bunga, Kecamatan Matakali

Perubahan sosial ekonomi adalah perubahan dalam struktur sosial yang disertai perubahan dalam sistem ekonomi masyarakat. Artinya, terjadi pergeseran dalam cara masyarakat hidup, berinteraksi, dan mengelola sumber daya ekonomi akibat berbagai faktor termasuk teknologi, budaya, pendidikan, dan gaya hidup.<sup>57</sup> Pengaruh ekonomi sendiri dapat dipahami sebagai dampak atau perubahan yang ditimbulkan oleh suatu aktivitas terhadap kondisi keuangan, kesejahteraan, dan perilaku ekonomi individu, rumah tangga, atau masyarakat secara umum. Pengaruh ini bisa bersifat positif maupun negatif, tergantung pada bagaimana aktivitas tersebut memengaruhi pengeluaran, pendapatan, konsumsi, tabungan, dan pemenuhan kebutuhan dasar seseorang atau kelompok.<sup>58</sup>

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan pemain *game free fire*, orang tua pemain, serta penjual *top up diamond* di Desa Bunga-bunga, diketahui bahwa faktor ekonomi memiliki pengaruh yang nyata terhadap praktik jual beli *top up diamond*. Aktivitas ini tidak

---

<sup>56</sup> Khadim al Haramain asy Syarifain, Dkk, Korang Mala'bi', Anna Battuanna Tama Di Basa Indonesia Anna Basa Mndar, h.540-541

<sup>57</sup> Soekanto, Soerjono, *Sosiologi Suatu Pengantar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2021), h.164

<sup>58</sup> Apriyanto, Dkk, *Pengantar Ilmu Ekonomi* (Cet. 1; Kota Jamb: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, November 2023), h.15

hanya berdampak pada individu pemain, tetapi juga memengaruhi kondisi ekonomi keluarga serta membentuk pola ekonomi baru di masyarakat.

a. Dampak terhadap pemain

Dari sisi pemain, hasil wawancara peneliti menunjukkan bahwa sebagian pemain melakukan *top up diamond* secara rutin dengan nominal yang bervariasi. Sumber uang yang digunakan berasal dari uang jajan yang diberikan oleh orang tua bagi pemain yang belum bekerja, serta dari penghasilan pribadi bagi pemain yang telah memiliki pekerjaan. Dalam praktiknya, pengeluaran untuk *top up diamond* kerap menyebabkan pemain harus mengurangi uang untuk kebutuhan lain, seperti uang jajan (makan dan minuman), tabungan, maupun kebutuhan pribadi. Kondisi ini menunjukkan adanya pergeseran prioritas pengeluaran, di mana hiburan digital mulai menempati posisi yang dianggap penting dalam pengelolaan keuangan pemain.

Frekuensi *top up* yang tinggi juga mendorong munculnya kesulitan keuangan. Seperti, Saudara Iswar yang belum bekerja mengaku sering kehabisan uang jajan karena digunakan untuk *top up*, sementara Saudara Aldi yang sudah bekerja menyatakan sebagian besar penghasilannya habis untuk *top up*, bahkan sampai meminjam uang agar dapat tetap membeli *diamond*. Kondisi ini menunjukkan adanya ketergantungan terhadap aktivitas *top up* dan pergeseran prioritas kebutuhan, di mana hiburan digital menempati posisi yang kadang lebih penting daripada pemenuhan kebutuhan pokok. Dari pendekatan sosiologis dan teori konsumerisme, kebiasaan ini dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan interaksi dengan teman sebaya, sehingga perilaku konsumsi lebih banyak didorong oleh keinginan dan kepuasan sesaat dibandingkan kebutuhan pokok, hal tersebut sesuai dengan pendekatan sosiologi yang peneliti gunakan yaitu perilaku sosial dan juga termasuk kedalam teori konsumerisme.

b. Dampak terhadap keluarga

Kebiasaan pemain dalam melakukan *top up diamond* juga memengaruhi kondisi ekonomi keluarga. Hasil wawancara dengan orang tua pemain yaitu Ibu Muliana dan Ibu Ati, menunjukkan bahwa anak-anak mereka sering menggunakan uang jajan untuk membeli *diamond*, yang seharusnya dipakai untuk kebutuhan sekolah atau kebutuhan lainnya seperti beli jajan. Hal ini menimbulkan tekanan terhadap pengelolaan keuangan keluarga, terutama bagi keluarga dengan pendapatan terbatas.

Pengawasan yang dilakukan orang tua masih bersifat sederhana, berupa nasihat, pengingat, dan pembatasan uang jajan. Namun, praktik *top up* secara diam-diam menunjukkan bahwa pengawasan tersebut belum optimal, sehingga anak-anak tetap dapat membeli *diamond* tanpa sepengetahuan orang tua-nya. Dampak jangka panjang dari kebiasaan ini dapat menimbulkan masalah ekonomi yang lebih serius, terutama jika dilakukan secara berulang dan terus-menerus. Fenomena ini menunjukkan bahwa perubahan sosial ekonomi tidak hanya memengaruhi individu pemain, tetapi juga berdampak pada pola pengelolaan keuangan keluarga, di mana kebiasaan anak mereka dalam membeli *top up diamond* bisa membuat pengeluaran keluarga menjadi tidak seimbang, terutama jika anak mereka menggunakan uang yang seharusnya untuk kebutuhan rumah tangga atau kebutuhan sekolahnya.

c. Dampak terhadap penjual

Dari sisi penjual, praktik jual beli *top up diamond* memberikan dampak ekonomi yang positif. Usaha ini menjadi sumber penghasilan tambahan, baik sebagai usaha sampingan maupun sebagai penghasilan utama. Dari Ibu Darsi menjadikan usaha *top up diamond* sebagai usaha sampingan untuk menambah modal usaha utama, sedangkan Ibu Reski mengandalkan usaha *top up* sebagai

penghasilan utama. Tingginya peminat dari pemain, terutama anak-anak dan remaja, mendorong keberlanjutan usaha tersebut.

Selain memberikan keuntungan, usaha *top up diamond* juga membantu memenuhi kebutuhan sehari-hari penjual dan berkontribusi terhadap perekonomian keluarga. Kisaran harga *top up* bervariasi mulai dari Rp5.000 hingga Rp100.000, dengan nominal Rp50.000 menjadi yang paling diminati oleh pelanggan. Hal ini menunjukkan adanya fleksibilitas dalam daya beli konsumen serta meningkatnya pengeluaran untuk hiburan digital yang perlu dikelola secara bijak agar tidak menimbulkan risiko kerugian.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, pengaruh ekonomi terhadap praktik jual beli *top up diamond* pada *game free fire* di Desa Bunga-bunga dapat dilihat dari beberapa aspek, baik bagi pemain, keluarga, maupun penjual. Hasil penelitian menunjukkan beberapa dampak utama, yaitu:

1. Terjadi perubahan pola pengeluaran dan prioritas kebutuhan individu, di mana hiburan digital menjadi salah satu prioritas utama.
2. Pengeluaran untuk *top up* memengaruhi kondisi keuangan pemain maupun keluarga, terutama bagi pemain yang belum bekerja.
3. Aktivitas *top up diamond* membuka peluang ekonomi bagi penjual, memberikan penghasilan tambahan dan bisa memenuhi kebutuhan sehari-hari bagi penjual.

Fenomena ini sejalan dengan teori perubahan sosial ekonomi, yang menekankan bahwa perkembangan teknologi dan budaya digital dapat memicu transformasi pola konsumsi dan pengelolaan sumber daya ekonomi. Namun, apabila praktik ini dilakukan secara berlebihan tanpa pengelolaan keuangan yang bijak, maka berpotensi menimbulkan dampak negatif terhadap kondisi ekonomi pemain dan keluarga. Oleh karena itu, praktik jual beli *top up diamond* perlu disertai

kesadaran ekonomi dan pengawasan yang lebih baik agar perubahan sosial ekonomi yang terjadi memberikan manfaat bagi masyarakat, bukan menimbulkan permasalahan baru.

Berdasarkan uraian di atas mengenai dampak praktik jual beli *top up diamond* terhadap pemain, keluarga, dan penjual, dapat disimpulkan bahwa praktik ini memiliki pengaruh ekonomi yang signifikan. Praktik jual beli *top up diamond* pada *game free fire* di Desa Bunga-bunga menunjukkan pengaruh ekonomi yang signifikan terhadap pemain, keluarga, dan penjual. Bagi pemain, aktivitas ini mengubah prioritas pengeluaran, menimbulkan ketergantungan, dan memengaruhi pengelolaan keuangan pribadi. Bagi keluarga, kebiasaan *top up* berdampak pada kestabilan ekonomi rumah tangga, terutama pada keluarga dengan pendapatan terbatas, sementara bagi penjual, usaha *top up* memberikan penghasilan tambahan dan kontribusi ekonomi yang positif. Fenomena ini mencerminkan perubahan sosial ekonomi akibat perkembangan teknologi digital, di mana hiburan daring memengaruhi pola konsumsi dan pengelolaan sumber daya ekonomi. Namun, apabila dilakukan secara berlebihan tanpa pengelolaan yang bijak, praktik ini berpotensi menimbulkan dampak negatif, sehingga diperlukan kesadaran ekonomi dan pengawasan yang lebih baik.

2. Perspektif hukum ekonomi syariah terhadap praktik jual beli *top up diamond* pada *game free fire* di Desa Bunga-bunga, Kecamatan Matakali

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan pemain *game free fire*, orang tua pemain, penjual *top up diamond*, serta Dr. H. Husain, S.Ag., M.A., diketahui bahwa praktik jual beli *top up diamond* di Desa Bunga-Bunga merupakan bentuk transaksi digital yang berkembang pesat di tengah masyarakat, khususnya di kalangan anak-anak dan remaja. Praktik ini dilakukan dengan cara pembeli membayar sejumlah uang sesuai

dengan harga yang disepakati, kemudian penjual mengisi *diamond* ke akun permainan pembeli.

Jika ditinjau dari aspek akad, praktik jual beli *top up diamond* pada dasarnya telah memenuhi rukun dan syarat jual beli dalam hukum Islam. Hal ini ditandai dengan adanya pihak penjual dan pembeli, objek transaksi yang jelas berupa *diamond* sebagai *item virtual*, nilai tukar yang diketahui, serta adanya kesepakatan (*ijab dan qabul*) yang dilakukan secara lisan maupun melalui kesepakatan transaksi. Dengan demikian, dari sisi tata cara pelaksanaannya, praktik ini dapat dinilai sah secara hukum ekonomi syariah.

Namun demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam praktiknya, *top up diamond* tidak hanya berhenti pada pemenuhan unsur akad semata, tetapi juga menimbulkan berbagai dampak yang perlu dikaji lebih lanjut dari perspektif hukum ekonomi syariah. Berdasarkan keterangan pemain, orang tua, dan penjual, ditemukan adanya kecenderungan perilaku konsumtif, pembelian berulang, serta praktik *top up diamond* dengan sistem utang, terutama di kalangan anak-anak dan remaja. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan harta tidak selalu disesuaikan dengan kemampuan ekonomi dan kebutuhan yang lebih utama.

Jika ditinjau berdasarkan prinsip-prinsip hukum ekonomi syariah, maka praktik jual beli *top up diamond* dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui beberapa prinsip berikut:

- a. Prinsip *Al-Maslahah* (kemaslahatan), praktik *top up diamond* dapat dianggap sebagai *al-maslahah* apabila membawa manfaat bagi masyarakat. Namun, apabila praktik tersebut menimbulkan *mudharat* seperti kecanduan, pemborosan, dan pengabaian terhadap kebutuhan pokok, maka praktik ini bertentangan dengan prinsip *al-maslahah*.<sup>59</sup> Hasil penelitian menunjukkan

---

<sup>59</sup> Rizki, Dkk, Teori Konsumsi Islami Sebagai Pedoman Perilaku, *Adzkiya: Jurnal Hukum & Ekonomi Syariah*, (Vol. 10 No.1 2023), h. 85

bahwa manfaat yang diperoleh pemain bersifat sementara dan individual, yaitu sebatas hiburan dan kepuasan dalam bermain *game*. Sebaliknya, *mudharat* yang ditimbulkan justru lebih dominan, seperti kecanduan bermain *game*, pemborosan keuangan, terabaikannya kebutuhan pokok, serta terganggunya kondisi ekonomi keluarga. Oleh karena itu, praktik *top up diamond* dinilai tidak sejalan dengan prinsip *al-maṣlahah* karena lebih banyak menimbulkan *mudharat* daripada manfaat.

- b. Prinsip *At-Tabzir* (pemborosan), jika pemain *game free fire* membelanjakan uang jajan atau uang makannya untuk membeli *diamond*, padahal uang tersebut seharusnya digunakan untuk memenuhi kebutuhan pokok seperti makan dan keperluan sekolah, maka perbuatan tersebut tergolong sebagai *tabzīr*.<sup>60</sup> Dalam kasus praktik *top up diamond* di Desa Bunga-Bunga menunjukkan adanya penggunaan harta untuk hal yang tidak bermanfaat. Uang yang seharusnya digunakan untuk kebutuhan pokok, seperti makanan dan keperluan pendidikan, justru dialihkan untuk membeli *diamond* dalam *game*. Bahkan, dalam beberapa kasus, pembelian dilakukan dengan cara berutang. Kondisi ini mencerminkan perilaku *tabzīr* karena harta dibelanjakan untuk kepentingan yang tidak memberikan manfaat nyata bagi kehidupan.
- c. Prinsip *Israf* (berlebihan), *israf* berbeda dengan *tabzir*, *israf* berarti melampaui batas kewajaran, misalnya menghabiskan waktu berjam-jam bermain *game* dan mengeluarkan uang dalam jumlah besar demi *item virtual*. Dalam pandangan Islam, perilaku ini tercela karena mengikuti hawa nafsu.<sup>61</sup> Dari hasil penelitian menunjukkan adanya perilaku melampaui batas kewajaran, baik dalam penggunaan waktu maupun harta. Anak-anak dan remaja menghabiskan waktu

---

<sup>60</sup> Ika Rarawahyuni, Tinjauan Teoritis Konsumsi dalam Islam terhadap Perilaku Memboroskan Makanan (*Tabdzīr*) di Indonesia, *Jurnal Pengabdian Mandiri*, (Vol. 1 No. 2 2022), h. 143

<sup>61</sup> Arif Idris, *Israf Dan Pendidikan Islam Sebagaimana Pencegahannya*, h.184

berjam-jam untuk bermain *game free fire* serta melakukan *top up diamond* secara berulang, bahkan dalam satu hari. Perilaku tersebut menunjukkan penggunaan waktu dan harta secara berlebihan yang tidak sesuai dengan ajaran Islam, sehingga termasuk dalam kategori *isrāf*.

- d. Prinsip *Hifzh al-Mal* (menjaga harta), prinsip ini menekankan agar harta dikelola secara bijak, adil, dan produktif. Jika harta hanya dialihkan untuk kebutuhan maya yang tidak memberikan nilai tambah nyata, maka prinsip *hifzh al-mal* terabaikan.<sup>62</sup> Dalam konteks penelitian ini, jika dikaitkan dengan prinsip *ḥifẓ al-māl* (menjaga harta) sebagai bagian dari *maqāṣid al-syarī‘ah*, praktik *top up diamond* di Desa Bunga-bunga menunjukkan adanya pengabaian terhadap upaya menjaga dan mengelola harta secara bijak. Hal ini terlihat dari pengeluaran yang tidak terkontrol, pemborosan, serta kebiasaan berutang untuk keperluan hiburan menunjukkan bahwa harta tidak digunakan sesuai dengan peruntukannya. Kondisi tersebut berdampak langsung pada terganggunya keuangan keluarga dan bertentangan dengan tujuan syariat dalam menjaga harta.

Sebagai kesimpulan, praktik jual beli *top up diamond* pada *game free fire* di Desa Bunga-bunga tidak dapat dinyatakan sah menurut hukum ekonomi syariah. Meskipun secara lahiriah transaksi dilakukan atas dasar kesepakatan, harga dan objek diketahui, serta rukun jual beli terpenuhi, namun dalam pelaksanaannya masih terdapat syarat yang tidak terpenuhi, khususnya terkait kemanfaatan objek dan penggunaannya yang tidak memberikan nilai *maslahat*. Praktik ini juga memunculkan pemborosan (*tabẓīr*), perilaku berlebihan (*isrāf*), serta penggunaan

---

<sup>62</sup> Pupun Saepul Rohman, Harta dan Pengelolaannya dalam Islam, *Ar-Rihah: Jurnal Keuangan dan Perbankan Syariah* (Vol. 4 No.1, Maret 2024), h.6-9

harta yang tidak sesuai dengan prinsip *al-maslahah* dan *hifz al-māl*, sehingga bertentangan dengan prinsip-prinsip syariah.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan diatas, dapat dipahami bahwa praktik jual beli *top up diamond* pada *game free fire* di Desa Bunga-bunga tidak hanya sekedar aktivitas hiburan digital, tetapi telah berkembang menjadi fenomena sosial ekonomi yang nyata di masyarakat. Dari sisi ekonomi, praktik ini memberikan dampak yang berbeda bagi setiap pihak. Bagi penjual, aktivitas *top up diamond* membuka peluang usaha dan menjadi sumber tambahan penghasilan. Namun, bagi pemain khususnya anak-anak dan remaja serta orang tua, praktik *top up diamond* ini cenderung menimbulkan dampak negatif berupa peningkatan pengeluaran, perilaku konsumtif, dan berkurangnya alokasi dana untuk kebutuhan pokok.

Dalam perspektif hukum ekonomi syariah, meskipun rukun jual beli terpenuhi, praktik ini tetap tidak sesuai dengan hukum ekonomi syariah karena tidak memenuhi syarat sah jual beli dan lebih banyak menimbulkan *mudharat* daripada *kemaslahatan*. Selain itu, praktik ini juga bertentangan dengan *maqāṣid al-syarī'ah*, khususnya dalam menjaga harta (*hifz al-māl*). Dengan demikian, praktik jual beli *top up diamond* di Desa Bunga-bunga dinilai tidak sejalan dengan prinsip-prinsip hukum ekonomi syariah.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan pemain *game free fire*, orang tua pemain, serta penjual *top up diamond* di Desa Bunga-Bunga, Kecamatan Matakali, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Praktik jual beli *top up diamond* pada *game free fire* di Desa Bunga-Bunga menimbulkan pengaruh ekonomi yang nyata, baik bagi individu maupun keluarga. Dampak yang ditimbulkan bersifat beragam, yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dari sisi penjual, praktik ini memberikan peluang usaha serta menjadi sumber tambahan penghasilan, meskipun di dalamnya terdapat risiko, seperti adanya pembeli yang berhutang atau menunda pembayaran. Sementara itu, dari sisi pemain dan orang tua, dampak yang dirasakan cenderung negatif. Kebiasaan *top up diamond* mendorong perilaku pemborosan dan kecanduan pada pemain, di mana mereka rela menggunakan uang jajan, kebutuhan sehari-hari, bahkan kebutuhan sekolah hanya untuk membeli *item* dalam *game*. Kondisi tersebut juga berdampak pada orang tua karena pengeluaran keluarga menjadi bertambah dan menimbulkan kekhawatiran terhadap kebiasaan anak yang sering melakukan *top up diamond*.
2. Perspektif hukum ekonomi syariah terhadap praktik jual beli *top up diamond* pada *game free fire* di Desa Bunga-bunga menunjukkan bahwa praktik tersebut dinyatakan tidak sah. Meskipun secara rukun jual beli terpenuhi, namun dalam pelaksanaannya masih terdapat syarat yang tidak terpenuhi, khususnya terkait kemanfaatan objek yang tidak memberikan

nilai *maslahat*. Dalam praktiknya, transaksi ini menimbulkan *mudharat* seperti pemborosan (*tabzīr*), perilaku berlebihan (*isrāf*), kecanduan, serta penggunaan harta yang tidak sesuai dengan prinsip *hifz al-māl* dalam menjaga harta, sehingga lebih banyak menimbulkan kerugian daripada manfaat. Dengan demikian, praktik ini tidak sesuai dengan hukum ekonomi syariah, karena tidak memenuhi syarat sah jual beli serta bertentangan dengan prinsip *al-maṣlahah* dan *hifz al-māl* dalam menjaga harta.

### **B. Implikasi Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas, maka terdapat beberapa implikasi dan saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan, yaitu:

1. Bagi pemain *game free fire*, khususnya anak-anak dan remaja, diharapkan dapat lebih bijak dalam mengatur penggunaan uang. Kebiasaan melakukan *top up diamond* secara berlebihan perlu dikendalikan agar tidak menimbulkan perilaku boros, kecanduan, serta mengabaikan kebutuhan pokok yang lebih penting.
2. Bagi orang tua, diharapkan dapat meningkatkan pengawasan terhadap aktivitas anaknya, terutama dalam penggunaan uang jajan, serta memberikan pemahaman mengenai pengelolaan keuangan yang baik yang sesuai dengan nilai-nilai syariah.
3. Bagi penjual *top up diamond*, disarankan agar lebih berhati-hati dalam melayani transaksi, khususnya pembelian secara utang, serta tidak hanya berfokus pada keuntungan semata, tetapi juga memperhatikan dampak sosial dan ekonomi bagi pembeli.

## DAFTAR PUSTAKA

### Al-Qur'an

Kementrian Agama RI. "AL-Qur'an dan Terjemahan.

Khadim al Haramain asy Syarifain, Dkk. *Korang Mala'bi', Anna Battuanna Tama Di Basa Indinesia Anna Basa Mandar.*

### Buku

Abdussamad, Zuchri. 2021. *Metode Penelitian Kualitatif*. Cet.1; Makassar: CV. Syakir Media Press.

Apriyanto, Dkk. 2023. *Pengantar Ilmu Ekonomi*. Cet. 1; Kota Jamb: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Choiriyah, Siti. 2009. *Mu'amalah Jual Beli Dan Selain Jual Beli (Pendalaman Materi Fikih Untuk Guru Madrasah Tsanawiah)*. Cet. 1; Sukoharjo: Centre For Academic Quality (CDAQ) STAIN Surakarta.

Fiantika, Feny Rita, Dkk. 2022. *Metode Penelitian Kualitatif*. Cet. 1; Sumatera Barat: PT Global Eksekutif Teknologi.

Ghazaly, Abdul Rahman, Dkk. 2018. *Fikih Muamalat*. Cet. 5; Jakarta: Predanamedia Grup.

Hasibuan dkk. 2021. *Metode Penelitian Muamalah Ekonomi Dan Bisnis*, Bandung: CV. Media Sains Indonesia.

Hani, Umi. 2023. *Buku Ajaran Fikih Muamalah*. Cet. 1; Banjarmasin: Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjary Banjarmasin.

Kholidah, Dkk. 2023. *Hukum Ekonomi Syariah*. Yogyakarta: Semesta Aksara.

Nurjannah, Linda Ayu. 2021. *Tinjauan Ukum Sistem Terhadap Jual Beli Dengan Sistem Pembayaran Tempo Anatara Supplier Bahan Bangunan Dengan Pemilik Toko Bangunan, Studi Di Toko Bangunan Karya Indah Tanjung Senang Bandar Lampung*. Lampung: UIN Raden Intan Lampung.

Qustulani, Muhamad. 2018. *Modul Matakuliah Hukum Ekonomi Syariah*, Tangerang: PSP Nusantara Press.

Pane, Isamail. 2022. *Fikih Muamalah Kontemporer*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini Anggota IKAPI.

Rohman, Holilur. 2020. *Hukum Jual Beli Online (Pendekatan Fiqh Muamalah, Kaidah Fiqh, Usul Fiqh, Maqasid al-Syariah, Hasil Bahsul Masa'il NU, dan Fatwa DSN-MUI)*. Duta Media Publishing.

Sahir, Syafrida Hafni. 2021. *Metode Penelitian*. Cet. 1: Jokjakarta; KBM Indonesia.

Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Cet.27: Bandung; Alfabeta Bandung.

Syafe'i, Rachmat. *Fikih Muamalah Untuk UIN, STAIN, PTAIS, dan Umum*. Cet. 10; Bandung: CV Pustaka Setia, [t.th.].

Soerjono, Soekanto. 2021. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Tektona, Rahmadi Indra. 2023. *Hukum Ekonomi Syariah*. Banten: PT Sada Kurnia Pustaka.
- Safriadi. 2021. *Maqashid Al-Syari'ah & Mashlahah*. Malikisaleh. Sefa Bumi Persada.
- Siregar, Hariman Surya. 2019. *Koko Khoeruddin Fikih Muamalah Teori Dan Implementasi*. Cet. ; Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Zahro', Khurun'in, Dkk. 2024. *Hukum Ekonomi Syariah*. Cet.1; Az-zahra Media Society: Sumatera Utara.

### **Skripsi**

- Animah, Nor. 2024. Analisis Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Pembelian Diamond Pada Game Mobile Legends (Studi Kasus Didesa Simpang Empat Pengaron), *Eprints Uniska*. Skripsi.
- Anwar, Muhmad Ali. 2024. *Israf Dalam Al-Qur'an: Kontekstualisasi Pada Gaya Hidup Masyarakat Moderen (Studi Kajian Tafsir Maudhu'i)*. Skripsi.
- Andianto. 2024. *Dampak Game Online Terhadap Keharmonisan Rumah Tangga Di Desa Sokawera Padamara Purbalingga*. Skripsi.
- Hadi, Ariskan. 2020. *Praktik Jual Beli Akun Game Online Free Fire Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah dan Hukum Positif (Studi Kasus Di Komunitas Free Fire Kota Bengkulu)*. Skripsi.
- Haliq, M. Ahlul. 2023. *Gaya Hidup Konsumtif Perspektif Al-Quran (Studi Ayat-Ayat Tabzir dan Israf dalam Tafsir Al- Azhar)*. UIN KH Abdurrahman Wahid Pealongan. Skripsi.
- Ismail Taufik. 2022. *Jual Beli Diamond pada Game Online Free Fire Ditinjau dari Hukum Ekonomi Syariah*. Skripsi.
- Malika, Achyar Abror Ihsan. 2023. *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Mekanisme Transaksi Top Up Game Online Melalui Online Shop Berbasis Website*. Skripsi.
- Syarifudin, Mah. Irfan. 2020. *Tinjauan Hukum Islam Dalam Jual Beli Diamond Game Online Mobile Legends Melalui Aplikasi Shopee*. Skripsi.
- Safitri, Nurul Karomah. 2023. *Pandangan Hukum Islam Terhadap Transaksi Top Up Unofficial Pada Game Online Melalui Media Sosial (Studi Kasus Player PUBGM Daerah Duren Sawit)*. Skripsi.
- Valencia, Adam Reza. 2020. *Tinjauan Hukum Islam Tentang Top Up Diamond Game Mobile Legends Melalui Sosial Media*. Skripsi.
- Yusuf, Hartianah Nur'Khidayah Apryda. 2022. *Implementasi Kepatuhan Syariah Pada Bisnis Kos-kosab Di Lingkungan Passarang Kabupaten Majene*. Skripsi.

### **Jurnal**

- Aninah, Riska, Dkk. Dampak Keberadaan Rumah Kost Mahasiswa Terhadap Kehidupan Ekonomi Masyarakat. *Jurnal At-Taghyir*. t.th.
- Aini, Kuratul, Ariq Nurjannah Ibrah. 2023. Keberadaan Prinsip (Maqashid Al-Syariah) Hifdzul Mal Dalam Kegiatan Investasi Konvensional Non Maisir. *Investama: Jurnal Ekonomi dan Bisnis* Vol.9 No.2.

- Arvyanda, Radiko, Dkk. 2023. Analisis Pengaruh Perbedaan Bahasa Dalam Komunikasi Antarmahasiswa, *Jurnal Harmoni Nusa Bnagsa*. Vol.1 No.1.
- Ali, Anwar, Muhamas, Dkk. 2024. Israf dalam Al-Qur'an: Kontekstualisasi pada Gaya Hidup Masyarakat Modern (Studi Kajian Tfsir Maudhu'i). *Tafsiruna: Jurnal O Qur'anic and Islamic Studie*. Vol.2 No.1
- A, Siregar. 2024. Implementasi Al-Maqashid Syariah dalam Tatanan I'tiqadiyah, *Jurnal Hukum dan Ilmu-ilmu Kesyariahan*. Vol.1 No.2
- Badruzaman, Dud. 2019. Implementasi Hukum Ekonomi Syariah Pada Lembaga Keuangan Syariah, *Maro; Jurnal Ekonomi Syariah dan Bisnis*. Vol. 2, No.2.
- Firdaus, Yusnizal, Dkk. 2018. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online, *Jurnal Riset Terhadap Akuntansi*, Vol.2 No.2.
- Hasibuan, Devi Amalia Putri, Devi Marlina Taringan. 2024. Hukum Top Up Pembelian Diamond Game Online Anak Dibawah Umur Perspektif Fatwa MUI No:110/DSN-MUI/IX/2017: Studi Kasus Jalan Batang Serangan Kecamatan Padang Tualang Kabupaten Langkat. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Jurnal*. Vol.6 No.5.
- Harun, Ibrahim Ahmad. 2022. Implementasi Konsep Maslaha Dalam Ekonomi Islam Menurut Tokoh Islam Dan Jumhur Ulama. *Jurnal Econominal*. Vol.1 No.3.
- Hisyam, Dkk. 2024. Transformasi Sosial-Ekonomi dalam Era Ekonomi Digital: Analisis Sosiologi Ekonomi terhadap Dinamika Platform Online. *Jurnal Ilmiah Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi* Vol.1 No.2.
- Idris, Arif. 2018. Isaraf Dan Pendidikan Islam Sebagaimana Pencegahannya. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*. Vol.10 No.2.
- Jamaludin, Hari, Sigit Sugiyanto. 2023. Prediksi Pendapatan Bulanan untuk Bisnis HeroGame Menggunakan Analisis Deret Waktu, *Jurnal Media Pratama*. Vol. 17 No.2.
- Khairunnisa, Dkk. 2022. Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Nilai Moral Dan Nilai Sosial Pancasila Pada Anak Sekolah Dasar, *Jurnal Kewarganegaraan*. Vol.6 No.1.
- Lisnawadasa, Dkk. 2021. Dampak Game Online Free Fire Pada Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol.8 No.4.
- M. Syahrir. 2023. Konsep At-Tabzīr dalam Perspektif Maqashid Syariah. *Jurnal Hukum Ekonomi Islam* Vol.5 No.2.
- Muslimah, Ahmad. 2021. Memahami Teknik Pengolahan Dan Analisis Data Kualitati, *Jurnal Proceedings*. Vol.1 No.1
- Mekarisce, Arnild Augina. 2020. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat, *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat*. Vol.12, Edisi 3.
- M, Zhafirah, A, Fauzan. 2023. Konsumsi Hedonis pada Remaja Game Online , *Jurnal Ekonomi Digital dan Bisnis Kreatif* Vol.4 No.1.
- Nurdewi. 2020. Implementasi Personal Branding Smart ASN Perwujudan Bangsa Melayani Di Provinsi Maluku Utara, *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*. Vol.1, No.2.

- Nurfajriani, Wiyanda Vera, Muhammad Wahyu Ilham, dkk. Trigulasi data dalam Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. Vol. 10, No. 17. h.828-829
- Rarawahyuni, Ika. 2022. Tinjauan Teoritis Konsumsi dalam Islam terhadap Perilaku Memboroskan Makanan (Tabdzīr) di Indonesia, *Jurnal Pengabdian Mandiri* Vol. 1 No.2.
- Rohman, Pupun Saepul. 2024. Harta dan Pengelolaannya dalam Islam, *Ar-Rihah: Jurnal Keuangan dan Perbankan Syariah* Vol. 4 No.1.
- Ramadhani, Debi Fitri, Yamin. 2021. Hubungan Game Online “Free Fire” Dengan Perilaku Komunikasi Pada Siswa Kelas VI, *Jurnal Educatio*.Vol.7 No. 3.
- Rifa’i, Moh. 2018. Kajian Masyarakat Beragama Perspektif Pendekatan Sosiologis, *Al-Tanzim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. Volume 2, No. 1.
- Rizki, Dkk. 2023. Teori Konsumsi Islami Sebagai Pedoman Perilaku, *Adzkiya: Jurnal Hukum & Ekonomi Syariah* Vol. 10 No.1.
- Rarawahyuni, Ika. 2022. Tinjauan Teoritis Konsumsi dalam Islam terhadap Perilaku Memboroskan Makanan (Tabdzīr) di Indonesia. *Jurnal Pengabdian Mandiri*. Vol. 1 No. 2.
- Sulthonuddin, Bung Hijaj, Enceng Lip Syaripudin. 2023. Aspek Sosiologi Dalam Hukum Jual Beli. *Jurnal Ekonomi Syariah*. Vol. 1, No.2.
- Salma. 2016. Masalah Dalam Perspektif Hukum Islam. *Jurnal Ilmiah AL-Syir’ah*. Vol.10 No.2.
- Trivaika, Erga, Mamok Andri Senubekti. 2022. Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android, *Jurnal Nuansa Informatika*. Vol.16 No.1.
- Zulfirman, Rony. 2022. Implementasi Metode Outdoor Learning Dalam Peningkatan Hasil Banjir Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di MAN 1 Medan, *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran*. Vol.3, No.2.

### **Wawancara**

- Hasil wawancara dengan Iswar (Pemain *Game Free Fire*), di Desa Bunga-bunga, pada 22 September 2025.
- Hasil wawancara dengan Aldi (Pemain *Game Free Fire*), di Desa Bunga-bunga, pada 22 September 2025.
- Hasil wawancara dengan Muliana (Orang Tua Pemain *Game Free Fire*), di Desa Bunga-bunga, pada 22 September 2025.
- Hasil wawancara dengan Ati (Orang Tua Pemain *Game Free Fire*), di Desa Bunga-bunga, pada 23 September 2025.
- Hasil wawancara dengan Darsi (Penjual *Top Up Diamond*), di Desa Bunga-bunga, pada 22 September 2025.
- Hasil wawancara dengan Reski (Penjual *Top Up Diamond*), di Desa Bunga-bunga, pada 22 September 2025.
- Hasil wawancara dengan Risal ( Mantan Pemain *Game Free Fire*), di Desa Bunga-bunga, pada 20 Juni 2025

Hasil wawancara dengan Yusran (Pemain *Game Free Fire*), di Desa Bunga-bunga, pada 5 Mei 2025.

Hasil wawancara dengan Husain (Dosen SEBI STAIN Majene), di STAIN Majene pada tanggal 12 Januari 2026.

## LAMPIRAN

### DAFTAR INFORMAN

NO	Nama	Umur	Pekerjaan	Jenis Kelamin
1	Muliana	38	Ibu Rumah Tangga	Perempuan
2	Ati	44	Petani	Perempuan
3	Darsi	34	Wiraswasta	Perempuan
4	Reski	24	Wiraswasta	Perempuan
5	Iswar	23	-	Laki-laki
6	Aldi	36	Staf Pendaftaran	Laki-laki
7	Dr. H. Husain, S.Ag., M.A.	-	Dosen SEBI STAIN Majene	Laki-laki

### PEDOMAN WAWANCARA

#### A. Pedoman Wawancara untuk Pelaku *top up*

1. Sejak kapan kakak mulai melakukan *top up diamond* pada *game free fire*?
2. Berapa rata-rata pengeluaran kakak untuk *top up diamond* dalam satu kali pembelian dan nominal *top up* yang paling sering dibeli?
3. Dari mana sumber uang yang kakak gunakan untuk melakukan *top up diamond*? (orang tua, kerja, dll)
4. Apakah pengeluaran untuk *top up diamond* memengaruhi pemenuhan kebutuhan lain, seperti makan, pakaian, atau tabungan?
5. Apakah kakak pernah mengalami kesulitan keuangan akibat terlalu sering melakukan *top up diamond*?
6. Menurut kakak, apakah *top up diamond* ini merupakan kebutuhan atau hanya sekedar hiburan?

7. Apakah praktik *top up diamond* yang kakak lakukan berdampak pada kondisi ekonomi keluarga kakak?
8. Apakah transaksi *top up diamond* dilakukan dengan kesepakatan yang jelas terkait harga dan jumlah *diamond* serta atas dasar kerelaan?
9. Menurut pemahaman kakak, apakah kebiasaan *top up diamond* ini mendorong perilaku boros atau berlebihan?

**B. Pedoman Wawancara untuk Orang Tua Pemain Game Free Fire**

1. Apakah ibu/bapak mengetahui kebiasaan anak ibu/ bapak dalam melakukan *top up diamond* pada *game free fire*?
2. Apakah pengeluaran anak ibu/bapak untuk *top up diamond* memengaruhi kondisi keuangan keluarga?
3. Apakah kebiasaan tersebut pernah menjadi beban ekonomi bagi keluarga?
4. Seberapa sering anak ibu/bapak meminta uang dan apa alasan anak ibu atau bapak meminta uang?
5. Bagaimana bentuk pengawasan yang ibu/bapak lakukan terhadap penggunaan uang jajan anak terkait *top up diamond*?
6. Menurut ibu, apakah kebiasaan *top up diamond* anak mencerminkan perilaku pemborosan atau berlebihan?

**C. Pedoman Wawancara untuk Penjual Top Up Diamond**

1. Sejak kapan ibu menjalankan usaha *top up diamond* pada *game free fire*?
2. Apakah usaha *top up diamond* memberikan tambahan penghasilan bagi ibu?
3. Siapa saja pembeli yang paling sering melakukan *top up diamond* (anak-anak, remaja, atau orang dewasa)?
4. Berapa kisaran harga *top up diamond* dan nominal yang paling sering dibeli oleh pelanggan?

5. Apakah transaksi *top up* dilakukan dengan kesepakatan yang jelas terkait harga dan jumlah *diamond*?
6. Apakah pernah terjadi pembelian *top up diamond* secara berlebihan atau dengan sistem hutang?
7. Bagaimana dampak penjualan *top up diamond* terhadap usaha ibu, baik dari segi keuntungan maupun keberlanjutan usaha?
8. Menurut ibu, apakah usaha *top up diamond* ini dapat dijadikan sebagai penghasilan utama atau hanya sebagai usaha sampingan?

**D. Pedoman wawancara untuk Dr. H. Husain, S.Ag., M.A.**

1. Bagaimana pandangan Ustadz terkait praktik jual beli *top up diamond* pada *game free fire* apakah membawa manfaat atau justru *mudarat*?
2. Menurut pandangan Ustadz, apakah praktik jual beli *top up diamond* ini sudah sesuai dengan prinsip hukum ekonomi syariah, khususnya menjaga harta (*hifzh al-mal*)?
3. Apakah menurut Ustadz, praktik *top up diamond* yang dilakukan secara berlebihan, atau menghabiskan waktu secara berlebihan dalam bermain *game*, termasuk kategori *isrāf*?



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI (STAIN) MAJENE**  
**JURUSAN SYARIAH DAN EKONOMI BISNIS ISLAM**

*Alamat : Jl. Balai Latihan Kerja Kel. Totoli Kec. Banggae Kab. Majene*

Nomor : B- 619 .Sebi.Sti.03/III.2.b /TL.01/07/2025  
 Perihal : *Permohonan Izin Penelitian*

Kepada Yth.  
 Kepala Desa Bunga-Bunga  
 Di-  
 Bunga-Bunga

Dengan hormat, Ketua Jurusan Syariah dan Ekonomi Bisnis Islam Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene, menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini bermaksud melakukan penelitian dengan judul: *Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Praktik Jual Beli Top Up Diamond Pada Game Free Fire di Desa Bunga-Bunga Kecamatan Matakali*

Nama : Ayu Sukri Sapitri  
 NIM : 20256121097  
 Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah (HES)  
 Jurusan : Syariah dan Ekonomi Bisnis Islam  
 Semester : 8 (Delapan)  
 Alamat : Desa Bunga-Bunga, Kec. Matakali

Demikian permohonan ini kami ajukan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan banyak terima kasih.

Majene, 31 Juli 2025

Ketua Jurusan,

**Nuzha, S.Sy., M.H.I**  
 NIP. 19871207201801 2 002

*Tembusan :*

1. *Ketua STAIN Majene*
2. *Arsip SEBI*



**PEMERINTAH KABUPATEN POLEWALI MANDAR  
KECAMATAN MATAKALI  
DESA BUNGA-BUNGA**

*Alama : Jln. Daenna Parakai No. kode Pos : 91352*

**SURAT KETERANGAN SELESAI MENELITI**

Nomor : 403/ 126 /DBB/VIII/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini ;

Nama : ABDUL RAUF  
Jabatan : KEPALA DESA BUNGA-BUNGA

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **AYU SUKRI SAPITRI**  
NIM : 20256121097  
Alamat : Dusun II Desa Bunga-Bunga Kec.Matakali  
Kab.Polewali Mandar  
Nama Kampus : STAIN MAJENE

Telah selesai melaksanakan Penelitian/Pengumpulan Data di wilayah Desa Bunga-Bunga Kecamatan Matakali Kabupaten Polewali Mandar, dengan waktu lama Penelitian dari tanggal 01 Agustus 2025 s/d 04 Agustus 2025 dengan Judul Penelitian "**TINJAUAN HUKUM EKONOMI SYARIAH TERHADAP PRAKTIK JUAL BELI TOP UP DIAMOND PADA GAME FREE FIRE DI DESA BUNGA-BUNGA KECAMATAN MATAKALI**"

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bunga-Bunga, 19 Agustus 2025  
Kepala Desa Bunga-Bunga



# Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Praktik Jual Beli *Top Up Diamond* Pada *Game Free Fire* Di Desa Bunga-bunga Kecamatan Matakali

Ayu Sukri Sapitri\_20256121097\_HES.docx

STAIN Majene

## Document Details

Submission ID

tm:oid::7795128632911

Submission Date

Feb 19, 2026, 2:10 PM GMT+8

Download Date

Feb 19, 2026, 2:14 PM GMT+8

File Name

Ayu Sukri Sapitri\_20256121097\_HES - Ayu Sukri Sapitri.docx

File Size

231.6 KB

91 Pages

19,867 Words

124,520 Characters




## 13% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

### Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text
- Cited Text
- Small Matches (less than 15 words)

### Top Sources

- 12%  Internet sources
- 4%  Publications
- 8%  Submitted works (Student Papers)

### Integrity Flags




#### 0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

### Top Sources

- 12%  Internet sources
- 4%  Publications
- 8%  Submitted works (Student Papers)

### Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	repository.uinsaizu.ac.id	<1%
2	Internet	vdocuments.mx	<1%
3	Internet	repository.stainmajene.ac.id	<1%
4	Internet	etheses.uinmataram.ac.id	<1%
5	Internet	diglibadmin.unismuh.ac.id	<1%
6	Internet	repository.iainpare.ac.id	<1%
7	Internet	eprints.iain-surakarta.ac.id	<1%
8	Internet	repository.radenintan.ac.id	<1%
9	Internet	123dok.com	<1%
10	Internet	repositori.uin-alauddin.ac.id	<1%
11	Internet	repository.uindatokarama.ac.id	<1%

12	Internet	digilib.uin-suka.ac.id	<1%
13	Submitted works	Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia on 2024-09-02	<1%
14	Internet	eprints.walisongo.ac.id	<1%
15	Internet	e-theses.iaincurup.ac.id	<1%
16	Internet	eprints.umsb.ac.id	<1%
17	Internet	repository.usu.ac.id	<1%
18	Submitted works	UIN Raden Intan Lampung on 2024-10-01	<1%
19	Internet	core.ac.uk	<1%
20	Internet	id.123dok.com	<1%
21	Internet	journal.upy.ac.id	<1%
22	Internet	jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id	<1%
23	Submitted works	UIN Batusangkar on 2025-08-04	<1%
24	Submitted works	UIN Raden Intan Lampung on 2022-09-07	<1%
25	Internet	pdfcoffee.com	<1%

40	Internet	repository.syekhnurjati.ac.id	<1%
41	Submitted works	Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang on 2025-02-07	<1%
42	Submitted works	Universitas Putera Batam on 2020-12-04	<1%
43	Internet	online-journal.unja.ac.id	<1%
44	Internet	repository.metrouniv.ac.id	<1%
45	Internet	repository.unugri.ac.id	<1%
46	Submitted works	IAIN Purwokerto on 2021-12-15	<1%
47	Submitted works	SMA Alfa Centauri on 2024-08-18	<1%
48	Internet	adoc.pub	<1%
49	Internet	jurnal.uin-antasari.ac.id	<1%
50	Internet	e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id	<1%
51	Internet	repository.uinjkt.ac.id	<1%
52	Submitted works	IAIN Syekh Nurjati Cirebon on 2024-11-15	<1%
53	Submitted works	UIN Raden Intan Lampung on 2021-05-19	<1%

54	Submitted works	Universitas Diponegoro on 2025-06-03	<1%
55	Submitted works	University of California, Los Angeles on 2023-11-05	<1%
56	Internet	batam.tribunnews.com	<1%
57	Publication	Istiqomah, Minnati Umdatul. "Analisis Praktik Pelaku Usaha Tersertifikasi Halal P..."	<1%
58	Submitted works	UIN Raden Intan Lampung on 2025-09-28	<1%
59	Submitted works	UIN Sunan Ampel Surabaya on 2026-01-22	<1%
60	Internet	repo.uinmybatusangkar.ac.id	<1%
61	Submitted works	Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia on 2025-10-18	<1%
62	Submitted works	Institut Pemerintahan Dalam Negeri on 2020-10-25	<1%
63	Submitted works	Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro on 2023-07-24	<1%
64	Internet	assoskalacakyar.com	<1%
65	Submitted works	UIN Batusangkar on 2026-01-22	<1%
66	Submitted works	Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar on 2026-01-30	<1%
67	Internet	dspace.uif.ac.id	<1%

26	Internet	repository.uin-suska.ac.id	<1%
27	Internet	journal.uinsgd.ac.id	<1%
28	Submitted works	Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia on 2025-08-27	<1%
29	Submitted works	UIN Raden Intan Lampung on 2023-09-08	<1%
30	Internet	repository.radenfatah.ac.id	<1%
31	Internet	repository.iainbengkulu.ac.id	<1%
32	Internet	etheses.iainkediri.ac.id	<1%
33	Submitted works	IAIN Pontianak on 2026-01-16	<1%
34	Internet	repository.uinfasbengkulu.ac.id	<1%
35	Internet	www.ejournal.unma.ac.id	<1%
36	Submitted works	UIN Raden Intan Lampung on 2021-02-23	<1%
37	Submitted works	Udayana University on 2016-04-25	<1%
38	Internet	jurnal.inf.co.id	<1%
39	Internet	remcatalunya.org	<1%

 Internet	
repository.iainpalopo.ac.id	<1%
<hr/>	
 Internet	
repository.uinsu.ac.id	<1%

## DOKUMENTASI



Wawancara dengan Ibu Darsi selaku penjual *top up diamond*



Wawancara dengan Ibu Reski selaku penjual *top up diamond*



Wawancara dengan Saudara Iswar selaku pemain *game free fire*



Wawancara dengan Saudara Aldi selaku pemain *game free fire*



Wawancara dengan Ibu Ati selaku orang tua pemain *game free fire*



Wawancara dengan Ibu Muliana selaku orang tua pemain *game free fire*



Wawancara dengan Dr. H. Husain, S.Ag., M.A.



Pemain game free fire



*Pemain game free fire*

## RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Ayu Sukri Sapitri, lahir di Desa Bunga-bunga, pada Tanggal 01 Januari 2003. Peneliti merupakan anak dari pasangan suami istri, Bapak M. Saing dan Almh Ibu Tijarah, peneliti merupakan anak ke tiga dari tiga bersaudara. Saat ini peneliti tinggal di Lingkungan Dusun II, Desa Bunga-bunga, Kecamatan Matakali, Kabupaten Polewali Mandar. Peneliti memulai pendidikan di SDN 021 Bunga-bunga dan lulus pada Tahun 2015. Kemudian melanjutkan pendidikan di tingkat menengah pertama di MTS Bukit Marwah Bunga-bunga dan lulus tahun 2018. Selanjutnya, penulis menempuh pendidikan menengah atas di MAN 2 Polewali Mandar dengan mengambil jurusan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan lulus pada tahun 2021. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan studi di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene, pada Program Studi Hukum Ekonomi Syariah (HES), Jurusan Syariah dan Ekonomi Bisnis Islam. Adapun pengalaman organisasi, pernah memasuki organisasi UKM Seni Bunga Kodza (Unit Kegiatan Mahasiswa Bidang Seni Bunga kodza), sebagai koordinator divisi tari, LPM Cendekia (Lembaga Penelitian Mahasiswa Cendekia), sebagai koordinator divisi media dan komunikasi.