

**ANALISIS TRANSAKSI JUAL-BELI VIRTUAL GOODS PLATFORM
GAME BLACK DESSERT MOBILE PADA KOMUNITAS
KAGENDRA.ID
(Kajian Perspektif KUH Perdata dan KHES)**

SKRIPSI

Oleh:

**Mochammad Faishal Amin
NIM 15220129**



**JURUSAN HUKUM EKONOMI SYARIAH (MUAMALAH)
FAKULTAS SYARI'AH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2021

ANALISIS TRANSAKSI JUAL-BELI VIRTUAL GOODS PLATFORM GAME BLACK

DESSERT MOBILE PADA KOMUNITAS KAGENDRA.ID

(Kajian Perspektif KUH Perdata dan KHES)

SKRIPSI

Oleh:

MOCHAMMAD FAISHAL AMIN

NIM: 15220129



PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH

FAKULTAS SYARI'AH

UNIVERSITAS ISLAM

NEGERI MAULANA MALIK

IBRAHIM MALANG

2020

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Demi Allah SWT,

Dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab terhadap pengembangan keilmuan, penulis menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

**ANALISIS TRANSAKSI JUAL-BELI VIRTUAL
GOODS PLATFORM GAME BLACK DESSERT MOBILE
PADA KOMUNITAS KAGENDRA.ID
(Kajian Perspektif KUH Perdata dan KHES)**

Benar-benar merupakan karya ilmiah yang disusun sendiri, bukan duplikat atau memindah data milik orang lain, kecuali yang disebutkan refrensinya secara benar. Jika di kemudian hari terbukti disusun orang lain, ada penjiplakan, duplikasi, atau memindah data orang lain, baik secara keseluruhan atau sebagian, maka skripsi dengar sarjana yang saya peroleh karenanya, batal demi hukum.

Malang, 10 Desember

2020 Penulis,



Mochammad Faishal Amin
NIM 15220129

HALAMAN PERSETUJUAN

Setelah membaca dan mengoreksi skripsi saudara Mochammad Faishal Amin, NIM: 15220129 Program Studi Hukum Ekonomi Syariah (*Mu'amalah*) Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan judul:

**ANALISIS TRANSAKSI JUAL-BELI VIRTUAL
GOODS PLATFORM GAME BLACK DESSERT MOBILE
PADA KOMUNITAS KAGENDRA.ID
(Kajian Perspektif KUH Perdata dan KHES)**

Maka pembimbing menyatakan bahwa skripsi telah memenuhi syarat-syarat ilmiah untuk diajukan dan diuji pada Majelis Dewan Penguji.

Malang, 10 Desember 2020

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Hukum Ekonomi Syariah (*Mu'amalah*) Dosen Pembimbing,



Dr. Fakhruddin. M.H.I.
NIP 197408192000031002



Khoirul Hidayah. M.H.
NIP 197805242009122003

PENGESAHAN SKRIPSI

Dewan penguji skripsi saudara Mochammad Faishal Amin, NIM 15220129, Mahasiswa Jurusan Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan judul:

ANALISIS TRANSAKSI JUAL-BELI VIRTUAL GOODS PLATFORM GAME BLACK DESSERT MOBILE PADA KOMUNITAS KAGENDRA.ID (Kajian Perspektif KUH Perdata dan KHES)

Telah dinyatakan lulus dengan nilai: A

Dewan Penguji:

1. Ahmad Sidi Purnomo, M.H.
NIP. 198404192019031002



(Penguji Utama)

2. Dr. Abbas Arfan, Lc, M.H.
NIP. 197212122006041004



(Ketua)

3. Khoirul Hidayah, M.H.
NIP. 197805242009122003



(Sekertaris)

Malang, 10 Desember 2020

Dekan Fakultas Syari'ah



M. H. Saifullah, S.H., M.Hum.

NIP. 196512052000031001

HALAMAN MOTTO

اجْهَدْ وَلَا تَكْسَلْ وَلَا تَكُ غَافِلًا فَنَدَامَةُ الْعُقْبَى لِمَنْ يَتَكَاسَلُ

Bersungguh-sungguhlah dan jangan bermalas-malas dan jangan pula lengah, karena penyesalan itu bagi orang yang bermalas-malas

الصَّبْرُ يُعِينُ عَلَى كُلِّ عَمَلٍ

Kesabaran membantu atas setiap pekerjaan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN PENELITIAN	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	ix
DAFTAR ISI	xiii
ABSTRAK	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	13
C. Tujuan Penelitian.....	13
D. Batasan Masalah.....	15
E. Manfaat Penelitian.....	15
F. Devinisi Operasional	18
G. Sistematika Pembahasan.....	20

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu.....	24
B. Konsep Jual Beli dalam Islam	28
C. Game Oline Black Mobile Dessert.....	36
D. Mata Uang Game Online.....	41
E. Komunitas Kagendra Id.....	42
F. Jenis Item Game Black Dessert Mobile dan Item Langka	43

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	50
B. Pendekatan Penelitian.....	51
C. Lokasi Penelitian	51
D. Jenis dan Sumber Data.....	52
E. Metode Pengumpulan Data.....	53

BAB IV PEMBAHASAN

A. Praktik Transaksi Virtual Goods Item Game Online Black Dessert	60
B. Status Hukum Transaksi Jual-Beli Virtual Goods Pada Platform Game Black Dessert Mobile Menurut Tinjauan KHES Dan KUH Perdata.....	73

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	86
B. Saran.....	87

DAFTAR PUSTAKA	88
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	90
-------------------------------	-----------

DAFTAR RIWAYAT HIDUP
-----------------------------------	--------------

ABSTRAK

Amin, Mochammad, Faishal.15220129, 2021. **Analisis Transaksi Jual Beli Virtual Goods Platform Game Black Dessert Mobile Pada Komunitas Kagendra.Id (Kajian Perspektif KUH Perdata dan KHES)**. Skripsi. Jurusan Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Syariah, Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing: Dr. Khoirul Hidayah, S.H, M.H.

Kata Kunci : Black Dessert Mobile, Item Game, Komunitas Kagendra.Id, KHES.

Pada kurun waktu 2020 terdapat fenomena praktik jual beli virtual goods game Black Dessert Mobile yang terjadi di beberapa kota di Indonesia. Praktik tersebut dilakukan oleh para pemain game yang tergabung di dalam berbagai komunitas game dengan harga jual yang fantastis. Salah satu komunitas yang gencar dalam melakukan transaksi ialah komunitas Kagendra.id. Permasalahan yang ada adalah, di dalam komunitas tersebut tidak semua anggota cakap hukum bahkan mayoritas dihuni oleh anak di bawah umur. Hal tersebut tentunya menimbulkan resiko yang tinggi mengingat harga tiap item game black mobile dessert yang tergolong mahal. Penelitian ini membahas mengenai bagaimana praktik jual beli virtual goods game black dessert mobile serta status hukum dari transaksi yang dilakukan dilihat dari hukum jual beli yang tertuang dalam KHES dan KUH Perdata.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah yang digagas, antara lain: 1. Bagaimana praktik transaksi jual-beli *virtual goods* pada *platform game* Black Dessert Mobile? 2. Bagaimana status hukum transaksi jual-beli *virtual goods* pada *platform* Game Black Dessert Mobile menurut tinjauan KHES dan KUH Perdata?

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian yuridis *empiris*, yaitu penelitian yang menggunakan sumber utama dari kondisi fakta yang ada di lapangan. Penelitian ini menggunakan pendekatan yuridis sosiologis yakni dengan cara mengidentifikasi dan mengkonsepsikan hukum sebagai institusi sosial yang riil dan fungsional dalam sistem kehidupan yang nyata. Yang kemudian dianalisis dengan hukum yang berlaku.

Penelitian ini berkesimpulan bahwa: 1. Jual-beli akun dan item game black dessert mobile dilakukan dengan cara transaksi melalui media online, pihak ketiga dan komunitas game, 2. Mayoritas penjual dan pembeli dalam game black dessert mobile adalah anak di bawah usia 18 tahun yang menurut undang-undang Indonesia termasuk dalam usia belum cukup umur, 3. syarat-syarat objek jual beli yang terdapat di dalam Pasal 76 KHES terpenuhi. Akan tetapi unsur Pasal 2 KHES yang membahas tentang subjek jual beli tidak terpenuhi. Sehingga konsekuensinya jual beli tersebut mengalami kecacatan.

ABSTRACT

Mochammad Faishal Amin. 15220129, 2021. **Analysis of Buying and Selling Virtual Goods Transactions for the Black Desert Mobile Game Platform in the Kagendra.Id Community (Study of the Perspective of the Civil Code and KHES)**. Thesis. Department of Economic Business Law, Faculty Of Shariah, The State Islamic University Of Maulana Malik Ibrahim Malang. Supervisor: Dr. Khoirul Hidayah, S.H, M.H.

Key Word : Black Dessert Mobile, Game Items, Kagendra Community.Id, KHES.

In 2020, there was a phenomenon of the practice of buying and selling virtual goods for the Black Dessert Mobile game that occurred in several cities in Indonesia. This practice is carried out by game players who are members of various gaming communities at fantastic selling prices. One community that is aggressively conducting transactions is the Kagendra.id community. The problem is that not all members are legally competent in the community, even the majority are inhabited by minors. This of course poses a high risk considering the price of each item in the black mobile dessert game is quite expensive. This research discusses how the practice of buying and selling virtual goods, black dessert mobile games and the legal status of the transactions made seen from the buying and selling law contained in the KHES and the Civil Code. Based on the background above, the formulation of the problem which built by the author are

1. How is the preview of islamic laws toward the gojek account trading? 2. How is the preview of Constitution Number 8 year 1999 about Consumer Protection toward Buying and selling Go-Jek accounts practices?.

Based on this background, the formulation of the problems initiated include: 1. What is the practice of buying and selling virtual goods on the Black Dessert Mobile game platform ?, 2. What is the legal status of virtual goods buying and selling transactions on the Black Dessert Mobile Game platform according to a review. KHES and Civil Code ?.

The type of research used is juridical empirical research, namely research that uses the main source of the facts in the field. This research uses a sociological juridical approach, namely by identifying and conceptualizing law as a real and functional social institution in a real-life system. Which is then analyzed by the applicable law.

This research concludes that: 1. Buying and selling of black dessert mobile game accounts and items is carried out by means of transactions through online media, third parties and the gaming community, 2. The majority of sellers and buyers in the black dessert mobile game are children under the age of 18 who according to Indonesian law, including the underage age, 3. the conditions for the object of sale and purchase contained in Article 76 KHES are fulfilled. However,

the elements of Article 2 KHES which discuss the subject of buying and selling are not fulfilled. So that the consequence is that the sale and purchase is flawed.

ملخص البحث

محمد فيصل أمين. 22552251, 5252. تحليل شراء وبيع السلع الافتراضية المعاملات

دراسة منظور القانون المدني (Kagendra.Id الحلوى السوداء منصة لعبة موبايل في المجتمع وتجميع التشريعات الاقتصادية). اطروحة. قسم القانون الاقتصادي الشرعي، كلية الشريعة، جامعة الدولة الإسلامية موالنا مالك إبراهيم مانغ، المشرف: دكتوروه خير الهداية ماجستير في القانون

الكلمات الرئيسية: الحلوى السوداء موبايل، لعبة البنود، Kagendra.Id المجتمع، وتجميع الشريعة الاقتصادية القانون.

ظاهرة الحلوى السوداء الحلوى المتنقلة السلع الافتراضية لعبة شراء وبيع الممارسات التي تحدث في عدة مدن في اندونيسيا. يتم تنفيذ هذه الممارسة من قبل اللاعبين الذين هم أعضاء في مختلف المجتمعات الألعاب بأسعار بيع رائعة. أحد المجتمعات النشطة في إجراء المعاملات هو المجتمع Kagendra.id. المشكلة هي، في المجتمع ليس كل أفراد الطبقة القانونية حتى الأغلبية يسكنها القصر. فإنه يشكل بالتأكيد مخاطر عالية بالنظر إلى سعر كل بند من لعبة الحلوى المحمول الأسود مكلفة نسبيا. يناقش هذا البحث كيف ممارسة شراء وبيع السلع الافتراضية لعبة الحلوى السوداء المحمول وكذلك الوضع القانوني للمعاملات التي أجريت ينظر من قانون البيع والشراء الواردة في تجميع الشريعة الاقتصادية والقانون المدني. وبناء على الخلفية، بدأت صياغة المشاكل، من بين أمور أخرى: 2. كيف يتم ممارسة شراء وبيع السلع الافتراضية على منصة لعبة الحلوى السوداء المتنقلة؟، 5. ما هو الوضع القانوني للمعاملات التجارية السلع الافتراضية على منصة لعبة الحلوى السوداء موبايل وفقا لخين والقانون المدني.

ونوع البحوث المستخدمة هو البحوث القضائية التجريبية، وهي البحوث التي تستخدم المصدر الرئيسي لظروف الواقع في

هذا المجال. تستخدم هذه الدراسة منهجاً قانونياً سوسولوجياً

يتم من خلال تحديد وتصور القانون كمؤسسة اجتماعية ووظيفية في أنظمة الحياة الواقعية. ثم يتم تحليل ذلك مع القانون المعمول به.

وخلصت هذه الدراسة إلى ما يلي: 2- يتم بيع وشراء حسابات الحلوى السوداء المتنقلة وبنود اللعبة عن طريق المعاملات من خلال وسائل العالم عبر الإنترنت والأطراف الثالثة ومجتمع الألعاب، 5- غالبية البائعين والمشتريين في ألعاب الحلوى السوداء المتنقلة هم من 21 سنة الذين يخضعون للأطفال دون سن للقانون الإندونيسي بما في ذلك في سن غير كبيرة

بما فيه الكفاية، 3. يتم استيفاء شروط موضوع البيع والشراء الواردة في المادة 77 تجميع الشريعة الاقتصادية. ومع ذلك، فإن عناصر المادة 5 من تجميع الشريعة الاقتصادية التي تناقش موضوع البيع والشراء لم تتحقق. وبالتالي فإن عواقب هذه التجارة لها إعاقة.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kesepakatan dalam perjanjian jual-beli atau yang sering kita sebut dengan transaksi merupakan kegiatan menukar barang yang dilakukan melalui beberapa cara tertentu. Transaksi adalah akad yang lazim digunakan oleh masyarakat untuk memenuhi setiap kebutuhannya karena masyarakat tidak bisa berpaling untuk meninggalkan akad ini. Secara linguistik definisi transaksi, transaksi memiliki arti menukar sesuatu dengan sesuatu. Sedangkan menurut istilah, dari keterangan yang didapat dari *madzhab* Hanafiyah, transaksi yakni penukaran harta menggunakan harta dengan suatu cara tertentu. Pertukaran harta dengan harta disini, diartikan harta, yang untuk dipergunakan dalam penukaran adalah harta yang mempunyai nilai serta terdapat manfaat bagi penggunaannya, penukaran harta dengan harta dalam Islam menggunakan cara yang ditentukan yakni dengan menggunakan serah terima yang baik (*ijab dan qabul*).¹

Skema proses dalam transaksi dagang menurut agama Islam dibagi kedalam dua macam pertukaran. Pertama, pertukaran menggunakan barang dengan uang secara mutlak atau secara fisik dapat dilihat dan dirasa secara langsung, hal tersebut dilakukan dengan cara menghadirkan benda atau harta

¹ Muhammad, *Etika Bisnis Islami*, (Yogyakarta: UPP AMPYKPN, 2004), 19.

yang menjadi objek ketika terjadi transaksi atau dengan tanpa menghadirkan benda transaksi, yang pada umumnya dilakukan melalui pemesanan dan kriteria dari barang yang diperjanjikan haruslah memenuhi unsur yang ditentukan, dan cara pelepasan barangnya dapat dilakukan dengan langsung atau diserahkan pada kemudian hari sampai batas tertentu. Jual beli adalah satu bentuk kegiatan dalam perekonomian yang di dalamnya terdapat unsur saling meridhai dengan cara tolong-menolong antara sesama individu yang mana dalam proses pelaksanaannya telah diatur secara rinci. Kitab suci Al-Quran yang merupakan wahyu agung Allah SWT serta di dalam sabda Nabi Muhammad telah memberikan aturan dengan memberi batas-batasan yang jelas mengenai apa-apa yang halal untuk dilaksanakan dan apa-apa yang benar-benar harus di jauhi oleh umat manusia. Allah berfirman di dalam kitab suci Al-Qur' an, bahwasanya Allah sebagai sang Khaliq telah menghalalkan jual beli dan telah mengharamkan riba. Anjuran dalam jual-beli Islam setidaknya harus ada hubungan timbal balik yang baik dan saling membantu sesama umat untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.² Jual dan beli bukan sekedar untung dan rugi, namun juga tentang dunia dan akhirat.

Di era globalisasi yang berlanjut semakin maju peradaban ini, tingkat perkembangan ekonomi pada tiap-tiap peradaban/negara tidak sekedar ditentukan oleh pemerintahan yang bersangkutan yang telah mengatur warganya dalam tatanan ekonomi domestic akan tetapi juga telah diatur oleh dunia

²Muhammad Abdul Mannan, *Teoridan Praktek Ekonomi Islam*, (Jakarta: Internusa, 1992), 62.

internasional melalui perdagangan bilateral maupun multilateral dengan konsep sistem perekonomian yang tentunya memiliki corak yang berbeda satu dengan lain. Sejalan dengan hal tersebut pesatnya pertumbuhan ekonomi yang tidak merata hingga terdapat cluster social yang bertingkat juga ikut memunculkan dan memberikan dampak yang meresahkan di tengah masyarakat, dengan timbulnya kesenjangan tatanan kehidupan tersebut maka selanjutnya harus dikaji secara mendalam dan komprehensif pada beberapa fenomena masyarakat yang menunjukkan adanya relativitas kesejahteraan masyarakat umum menjadi suatu hal yang tidak jelas dalam masyarakat, peran tokoh agama nahdlatul ulama dan Muhammadiyah kota Sidoarjo dalam pandangan hukum/ kajian hukum untuk mensikapi berbagai masalah sangatlah penting agar masyarakat sendiri faham betul terhadap fenomena transaksi *virtual goods* (*item virtual*/tak kasat mata) yang dijual dengan harga fantastis atau mahal, ini kedalam sebuah literatur. maka salah satu permasalahan saat ini adalah bentuk transaksi yang terjadi adalah pembelian item pada suatu game yang saat ini belum ada implikasi hukum yang mengatur yang mana item tersebut tergolong langka dan sulit didapatkan, maka dari itu item tersebut dijadikan ajang jual beli ketika mendapatkannya harganya pun bias dikatakan tidak murah mulai dari harga Rp. 5.000.000,-hingga ada yang rela menukarkan dengan nominal seharga motor, game tersebut bernama Black Dessert yang ada bisa dimainkan diplatform *android* dan *iOs* milik *Apple*.

Penggunaan *virtual goods* sendiri membuat game dan isinya terdiri dari berbagai alat-alat persenjataan yang digunakan untuk menambah item dalam permainan karena didalam game biasanya terdapat persenjataan yang dapat diperoleh secara Cuma-Cuma namun hal tersebut yang bersifat gratis sangat terbatas sehingga kita perlu membeli suatu alat yang digunakan pada transaksi di dalam game tersebut harganya bervariasi tergantung pada penentuan besaran nominal atas *developer* yang menentukan. Hal yang sering terjadi transaksi pada saat transaksivirtual *goods* atau item dalam game ini adalah pada jenis *game online* atau game yang dimainkan dengan terhubung ke internet dan dapat dimainkan bersama dengan orang yang *online* pada waktu itu juga.

Virtual goods dalam *game* ini memiliki banyak jenis dan macamnya, tetapi kami akan menyederhanakannya dalam beberapa kategori yang lebih mudah dipahami. Di dalam *game* ini sendiri *virtual goods* sudah diklasifikasikan berdasarkan *ranking* atau urutan kelangkaannya, diantara kelas tersebut adalah, *Old* ditandai dengan nama *item* yang berwarna putih, *Magic* dengan warna hijau, *Rare* dengan warna biru muda, *Unique* dengan warna ungu atau *violet*, *Epic* dengan warna kuning atau emas, *Mystical* dengan warna oren, dan *Abyssal* dengan warna merah.

Dari beberapa kelas *item* tersebut, kelas *Abyssal* menduduki kelas teratas dan sering kali diperjualbelikan dengan uang tunai di dunia nyata. Terlepas dari kelangkaan *item* tersebut, status tambahan yang diberikan kepada penggunanya

juga meningkat secara drastis. Oleh karena itulah tidak sedikit pemain yang rela merogoh sakunya untuk *item virtual* yang tak nyata tersebut.

Pada permasalahan yang terjadi dalam kasus ini yang menjadi titik masalah (variable penelitian) adalah konsep transaksinya *virtuals good* pada sebuah platform game tersebut bahwasannya belum ditemukan acuan hukum yang sifatnya menjawab secara jelas atas kejadian transaksi *virtual goods* pada sebuah platform game online Black Dessert pada KUH Perdata maupun KHES, sehingga dalam melaksanakan identifikasi masalah diharapkan mampu menjawab serta melibatkan beberapa tokoh masyarakat yang berpengaruh. Didalam tradisi perdagangan/ transaksi jual-beli, dikenal beberapa macam jenis dan bentuk transaksi yang status hukumnya dalam transaksi jual-beli Islam berbeda dengan bentuk lain bzik secara fisik serta kemaslahatan yang bersifat luas agar tercipta masyarakat yang tanggap akan fenomena yang terjadi disekitarnya, berangkat dari belum adanya jawaban itulah sehingga muncul permasalahan apa sebenarnya status transaksi *virtual goods* pada sebuah platform game online Black Dessert ini pada ranah ditinjau dari pandangan KUH Perdata dan KHES. Proses pendekatan hukum ini memang harus runtut pada tiap lini sehingga menghasilkan pengetahuan yang akan membantu proses perkembangan dunia ekonomi Indonesia dan dapat difahami secara massif, pada kesempatan kali ini penulis melakukan pengajuan penelitian skripsi dengan judul “**Analisis Transaksi Jual-Beli Virtual Goods Platform Game**”

Bilack Diessert Miobile, Pada Komunitas Kagendra.ID (Kajian Perspektif KUH Perdata dan KHES)”.

B. Rumusan Masalah

Menurut uraian latar belakang yang telah dipaparkan pada awal penelitian ini, penulis dapat menemukan beberapa rumusan masalah yang dirangkum dan dipadatkan untuk lebih focus dalam Analisa kasus yang terjadi, sebagai berikut ini:

1. Bagaimana praktik transaksi jual-beli *virtual goods* pada *platform game* Black Dessert Mobile?
2. Bagaimana status hukum transaksi jual-beli *virtual goods* pada *platform* Game Bilack Diessert Miobile, menurut tinjauan KHES dan KUHPerdata?

C. Tujuan Penelitian

Berdasar dengan uraian pertanyaan dari rumusan masalah yang tertulis di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui praktik transaksi jual-beli *virtual goods* pada *platform game* Bilack Diessert Miobile.
2. Untuk mengetahui status hukum transaksi jual-beli *virtual goods* pada *platform* Game Bilack Diessert Miobile, menurut tinjauan Hukum Islam dan KUHPerdata.

D. Batasan Masalah

Adanya batasan masalah dimaksudkan agar penelitian ini tetap fokus pada objek yang diteliti dan pembahasan tidak terlalu luas serta jauh dari relevansi. Adapun batasan masalah yang ditulis dan diinginkan oleh penulis di antaranya:

1. Tinjauan hukum Islam yang dipakai dalam penelitian ini adalah seputar hukum yang tertuang dalam KHES (Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah).
2. Penelitian ini fokus pada jual-beli *virtual goods* melalui *platform* Game Black Dessert pada komunitas Kagendra.id.

E. Manfaat Penelitian

Terdapat beberapa manfaat penelitian yang akan diperoleh dari penelitian ini berikut urainnya:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dengan adanya penelitian ini akan dapat memberikan sumbangsih dalam proses pembelajaran dan untuk menambah *khazannah* pemikiran dan sumbangan akademik bagi para akademisi Islam progresif khususnya dalam khazannah keilmuan hukum Islam ataupun dalam hukum positif khususnya dalam ilmu pertransaksian atau jual-beli *virtual goods*. serta dapat memberikan sumbangsih manfaat untuk pengembangan ilmu hukum , seperti:

- a. Sebagai bahan awal dan acuan serta penelitian pendahulu untuk penelitian selanjutnya terkait di bidang yang sama;
- b. Sebagai kontribusi dalam perkembangan pada bidang ilmu pengetahuan khususnya yang berhubungan dengan status hukum transaksi *virtual goods* secara umum dan perlindungan terhadap para pihak yang bertransaksi akibat adanya praktik tersebut;
- c. Dapat dipergunakan sebagai pemantik dalam pelatihan Supaya dapat mengembangkan keterampilan membaca yang efektif dan efisien;
- d. Dapat digunakan sebagai acuan analisis hukum terkait jual beli pada *platform* Game Black Dessert;
- e. Menambah serta memperluas pengetahuan khususnya pada keilmuan bidang transaksi berbasis aplikasi online;
- f. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai paradigma pemikiran baru bagi perkembangan hukum islam dan hukum positif.

2. Manfaat Praktis

Di samping adanya manfaat secara teoritis di bagian 1 manfaat penelitian, terdapat juga manfaat dari hal tersebut yang dapat diambil pelajaran, dicontoh maupun diterapkan secara praktek, manfaat dari penelitian ini bagi pihak-pihak yang terkait langsung dengan hasil penelitian ini diantaranya :

- a. Bagi Masyarakat

- 1) Berangkat dari rumusan masalah pada penelitian ini diharap dapat memberikan edukasi, pengetahuan dan informasi kepada masyarakat terkait praktik jual beli *virtual goods* melalui *platform game* Bilack Diessert Miobile;
- 2) Memberikan pemahaman bagi masyarakat mengenai status hukum dari praktik jual beli *virtual goods* melalui *platform game* Bilack Diessert Miobile;
- 3) Memberikan pemahaman kepada masyarakat mengenai dampak yang akan terjadi dengan adanya praktik jual beli *virtual goods* melalui *platform game* Black Dessert Mobile;
- 4) Memberikan pemahaman bagi individu masyarakat yang hendak melakukan transaksi jual-beli *virtual goods* melalui *platform game* Black Dessert Mobile.

b. Bagi Pemerintah

- 1) Memberikan gambaran mengenai permasalahan terkait jual-beli *virtual goods* khususnya *virtual goods* pada *platform game* Bilack Diessert Miobile, yang berkembang dalam masyarakat ;
- 2) Diharapkan khususnya bagi pemerintah untuk lebih memperhatikan segala kegiatan yang dilakukan dalam jual-beli *virtual goods* pada *platform game* Bilack Diessert Miobile, yang berkembang dalam masyarakat serta memberikan aturan tegas mengenai status hukum dalam praktik tersebut.

- c. Bagi penulis, sebagai bahan latihan untuk mengembangkan wacana serta latihan akademik yaitu untuk menciptakan suatu karya ilmiah kedepannya yang lebih sempurna dan tentunya lebih menarik.

F. Definisi Operasional

1. Transaksi adalah upaya satu manusia dengan manusia lainya untuk memperoleh barang yang diinginkan dengan menukarkan uang dengan sesuatu
2. Platform adalah wadah atau tempat dimana sebuah software berada dan diakses.
3. Bilack Diessert Miobile, adalah salah satu game berjenis MMORPG (*massive multiplayer online role play game*)
4. *Virtual goods* adalah *item virtual* atau barang tak kasat mata yang bisa digunakan dan dirasakan manfaat penggunaan barang tersebut dalam dunia *virtual* pula.
5. Kagendra.id adalah komunitas game online dengan menggunakan website.
6. *Old* di sini adalah kelas *item* paling rendah di dalam *game* Bilack Diessert Miobile. Secara bahasa, *Old* sendiri berarti tua atau kuno. Status tambahan yang diberikan terasa sangat kurang untuk bertarung di dalam game.
7. *Magic* di sini merupakan kelas kedua terendah di dalam *game* tersebut. Status tambahan yang diberikan cukup untuk memudahkan membunuh *monster-monster* kecil di *dungeon*. Sedangkan *magic* sendiri secara bahasa adalah ajaib atau magis.

8. *Rare* di sini merupakan kelas *item* yang lebih tinggi daripada *magic* dan *old*. Status tambahan yang diberikan dapat memudahkan pemain untuk membunuh *monster* kelas sedang. Sedangkan *rare* menurut bahasa berarti langka.
9. *Unique* merupakan salah satu kelas *item* yang tergolong dalam kelas menengah ke atas, karena selain *item* kelas ini terbilang mudah didapatkan tetapi memiliki *power* atau status tambahan yang cukup kepada penggunanya. *Item* ini juga memudahkan pengguna untuk membunuh *monster* yang tergolong besar. *Unique* sendiri menurut bahasa adalah unik atau antic.
10. *Epic* menurut bahasa adalah sangar atau di luar nalar. Namun dalam game ini *epic* merupakan kelas senjata yang menduduki peringkat dua dari atas. Selain tergolong lumayan susah mendapatkannya, *item* kelas ini memberikan *power* atau status tambahan yang besar sehingga memudahkan penggunanya untuk membunuh *monster* sekelas *boss dungeon* atau raja teritorial.
11. *Abyssal* menurut bahasa adalah mistik atau legenda. Namun dalam game ini *abyssal* merupakan kelas tertinggi *item* yang memiliki *power* atau tambahan status yang sangat tinggi, bahkan membuat pengguna menjadi sekelas dengan *boss dungeon*. Selain sangat susah didapatkan, *item* kelas ini memudahkan penggunanya menjadi lebih mudah untuk membunuh *world boss* atau raja dunia. Oleh karena alasan tersebutlah *item* ini sering diperjualbelikan oleh pemain-pemain yang memilih menjual hasil

pemburuannya, bila beruntung *item abyssal* tersebut bisa didapatkan oleh semua pemain, namun dengan presentasi yang sangat kecil.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan penulis saat melaksanakan penyusunan penelitian ini, peneliti membuat sistem pembahasan yang tersusun sebagai acuan penulisan skripsi maka penulis/peneliti selanjutnya penelitian ini akan disusun dalam lima bab, yang tiap babnya dibagi serta ditulis dalam beberapa sub-sub bagian yang ada, dengan perincian sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab pertama merupakan kepala bagian yang merupakan pengurai dari kondisi yang berkembang di masyarakat yang terdapat benturan antara yang seharusnya terjadi dan yang seharusnya diatur dalam perundang-undangan, bagian awal ini berisi latar belakang masalah yang menjadi pemantik dalam menguraikan permasalahan serta menjadi landasan dalam penulisan penelitian ini dan berisikan deskripsi mengenai pentingnya masalah yang akan diteliti, kemudian rumusan masalah yang diangkat dalam skripsi ini, yakni beberapa permasalahan yang muncul di masyarakat dan kemudian diteliti dalam skripsi ini.

Pembahasan selanjutnya berisikan bagian-bagian rumusan masalah, tujuan dan manfaat diadakannya penelitian yang diangkat, definisi operasional yang menjelaskan beberapa kata asing atau kalimat yang perlu diberi penafsiran agar khalayak dapat mudah untuk memahami maksud tiap kata pada bagian

judul proposal. Setelah itu, pada bab selanjutnya berisikan tentang sistemalika pembahasan yang bertujuan untuk mempermudah dalam melaksanakan penulisan ilmiah dalam penelitian tersebut.

Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ke dua ini berisikan pembahasan mengenai penelitian terdahulu atau penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya, dalam penulisan penelitian terdahulu mempunyai fungsi untuk dijadikan pembeda penelitian yang akan dilakukan oleh penulis dengan penelitian yang sudah ada atau dilakukan oleh peneliti terdahulu, selanjutnya akan membahas mengenai kajian pustaka dimana dalam bagian ini menguraikan beberapa teori yang berkaitan dengan konsep jual beli dari sudut pandang hukum Islam yang berlaku secara umum dan secara khusus diberlakukan secara sah di Indonesia, akad dalam fiqih muamalah, item game blackndessert pada perspektif literatur, dan yang paling utama adalah status serta praktik-praktik mengenai piranti aturan mengapa bisa terjadi akad transaksi tersebut jual beli virtual goods tersebut, serta membahas tentang perspektif KHES dan KUH Perdata Indonesia yang mana hal ini menjadi rujukan penting, sebagai bahan untuk menganalisis data yang didapatkan dari studi langsung di lapangan, seperti adanya penemuan produk hukum, kasus tidak selarasnya norma dengan praktik di lapangan, ketimpangannya hukum yang terjadi ataupun suatu hal yang baru.

Bab III Metode Penelitian

Bagian dalam bab yang ke tiga ini memuat metodologi yang dipakai dalam melakukan penelitian tersebut yang selanjutnya memuat tentang jenis penelitian yang mana dalam melakukan studi ilmiah ini menggunakan penelitian yang bersifat empiris, selanjutnya dalam pelaksanaan penelitian ini penulis menggunakan pendekatan hukum melalui analisa hukum secara yuridis sosiologis (meneliti kondisi hukum yang ada di masyarakat), yang objek lokasi dalam penelitian ini bertempat di kawasan kota Sidoharjo, Jawa Timur.

Pada bagian bab ke III ini akan dilanjutkan dengan pembahasan jenis-jenis data serta sumber data, dengan memposisikan bahwa peneliti sebagai orang yang mencari dan melengkapi data yang secara aktual berada di tengah masyarakat atau dalam kata lain, peneliti langsung mewawancarai narasumber. Setelah data tersebut diperoleh maka tahapan selanjutnya, penulis akan mengelolah data yang diperoleh yang berkaitan dengan objek pihak transaksi item game black dessert kota Sidoharjo. metode penelitian ini memiliki tujuan supaya dapat dijadikan rujukan pejuang akademik lain ketika melaksanakan kegiatan penelitian, supaya dihasilkan penelitian yang ideal dan dapat menghasilkan penelitian yang sesuai dengan target.

Bab IV Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Pada bagian dari bab ini berisi tentang hasil penelitian serta pembahasan dalam penelitian ini pada bagian awal dibahas mengenai gambaran umum Game Black Dessert dan juga item yang menjadi titik objek penelitian penelitian dimana dalam penelitian ini bertempat di Kota Sidoharjo,

Jawa Timur, kemudian selanjutnya akan dilanjutkan pada tahapan berikutnya dengan pembahasan mengenai kasus permasalahan kaitannya tentang transaksi item game online Black Dessert pada gambaran ruang sisi prakteknya, kemudian membahas tentang bagaimana Perspektif KUH Perdata dan serta bagaimana hukum Islam yang terdapat dalam KHES dalam memberikan gambaran implikasi status hukum transaksi item game online Black Dessert serta pada bab ini akan disajikan berbagai data hasil dari proses wawancara dan *study literature*, tentu saja diharapkan dapat menjawab masalah-masalah yang telah dirumuskan.

Bab V Penutup

Bab ke V ini merupakan bagian bab yang terakhir pada penelitian ini, pembahasan yang dimuat dalam bagian ini adalah memuat seputar kesimpulan hasil dari analisis lapangan yang telah dilaksanakani, serta memuat pula saran terhadap penelitian oleh penulis, secara singkat kesimpulan yang terkandung berisi seputar jawaban atas rumusan masalah yang timbul di masyarakat kemudian ditulis dan menjadi acuan penganalisaan mendalam dalam menjawab masalah yang ada.

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan bagian yang penting dalam pembuatan penelitian hukum ilmiah, hal ini dimaksudkan agar peneliti dapat memberikan pembeda dengan penelitian yang sudah ada dan dikaji oleh peneliti yang dahulu dan telah diselesaikan oleh penulis lain, sehingga peneliti dapat mengantisipasi dari perbuatan kejahatan dalam penelitian/akademik, seperti adanya unsur kesengajaan penjiplakan/plagiasi, iduplikasi serta tindakan kecurangan repetisi, melalui adanya penelitian terdulu juga dimaksudkan sebaga filterisasi dalam penjagaan orisinalitasnya unsur yang tertuang dalam proposal penelitian.

- a. Skripsi karya Aulia Ikhsani, 140102187 (2019) Jual Beli Game Online Dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Pada Komunitas Game Online Banda Aceh). Skripsi thesis, UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Adapun persamaan dari penelitian ini dengan penelitian kami adalah penelitian ini menganalisis mekanisme transaksi pada *game online* biasanya dilakukan via *online* yaitu melalui aplikasi *chatting*. Persamaanya dengan penelitian kami yakni terletak pada objek apa yang dijual pada game tersebut.
- b. Skripsi karya Kesuma, Hendra (2018) yang berjudul Jual Beli Chip Pokker secara Online Perspektif Konsep Jual Beli *mazhab* Syafii. Undergraduate Thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang. Adapun

persamaan dari penelitian ini pada penelitian yang saya laksanakan adalah penelitian ini menganalisa mekanisme transaksi pada game online biasanya dilakukan via *online retail* chip poker. Persamaanya dengan penelitian kami yakni terletak pada *virtual object* (benda tak nyata).

- c. Skripsi karya Irkhani, Adieb Lazwar (2019) *Jual Beli account game online Mobile Legend* perspektif Sayyid Sabiq dan hukum positif. Undergraduate thesis hukum, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang. Yang menjadikan adanya persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang dituliskan ini bertitik pada prosesi dan langkah- langkah penganalisisan mekanisme transaksi pada *game* berbasis *online*. Persamaanya dengan penelitian kami yakni terletak antara penjualan akun dan penjualan barang dalam platform game.

1. Tabel Penelitian Terdahulu

No	Nama, Tahun, PT	Judul	Persamaan	Perbedaan	
				Penelitian Terdahulu	Penelitian Sekarang

1	Aulia Ikhvani, 14010218 7 (2019) UIN Ar-Raniry Banda Aceh	Jual beli Game Online Dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Pada Komunitas Game Online Banda Aceh)	- Penelitian empiris - Meneliti tentang jual beli game online	Menganalisis jual beli game online ditinjau pada hukum islam	Menganalisis bagaimana tinjauan atau perspektif jual beli item pada sebuah game online untuk mewujudkan sebuah transaksi yang baik
2	Hendra Kesuma (2018) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang	Jual beli Chip Poker secara online perspektif konsep jual beli	-Penelitian tentang Jual Beli virtual objects	Menganalisis jual beli mata uang pada game.	Menganalisis jual beli barang yang dapat digunakan pada game.

		<i>madzhab</i> Syafi`i			
3	Adieb Lazwar Irkhami (2019) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang	Jual beli account game online Mobile Legend perspekti f Sayyid Sabiq dan hukum positif	-Penelitian tentang barang yang tak berwujud.	Objek penelitian berupa akun game yang digunakan untuk bermain.	Menganalisis jual beli barang yang dapat digunakan saat bermain game.

B. Konsep Jual-Beli Dalam Islam

Dilihat dari sudut pandang secara ketata bahasaan atau secara linguistik, proses jual dan beli merupakan kegiatan saling melakukan penukaran barang baik antara barang ditukarkan dengan barang, barang ditukarkan dengan alat tukar yang sah (uang), maupun uang ditukarkan dengan uang (money changer).³ Sedangkan Menurut Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES), Jual beli atau yang sering dikenal dengan perniagaan adalah pertukaran guna mengalihkan kepemilikan antara benda dengan benda, atau pertukaran suatu perbendaan dengan uang yang diakui dan sah.⁴ Di dalam KHES memuat unsur jual beli yang isinya menerangkan bahwa jual-beli adalah proses tukar menukar yang dilakukan oleh antar individu dengan individu lainnya dengan objek *maal* (barang) dengan *maal* (barang), yang konsekuensi hukumnya dapat mengikat para pihak yang sepakat, maupun dapat dilakukan dengan tidak mengikat tiap- tiap pihak.⁵ Jual beli yang mengikat meruakan proses kesepakatan yang mempunyai akibat hukum dengan konsekuensi sah/shahih, cacat/fasid, nafid, dan mauquf. Sedangkan transaksi pertukaran harta yang tidak mengikat adalah jual beli yang penerapannya tidak memiliki akibat hukum yang terjadi berupa bathil. Melalui pengertian yang telah diuraikan oleh penulis maka selanjutnya ditarik kesimpulan bahwasanya proses transaksi/jual beli ialah rangkaian

³ Ahmad Wardimuslich, Fiqh Muamalat, Edisi Pertama, Cetakan Pertama, Amzah, Jakarta, 2010, hlm. 174

⁴ Pasal 20 angka 2 Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES).

⁵ Pasal 105 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Islam (KHUPer Islam).

kegiatan pertukaran dengan saling ikhlas dan ridho di masing-masing bagian yang dilakukan baik benda dengan benda maupun benda dengan uang.

Praktik kegiatan jual dan beli merupakan bagian dari beberapa metode pengalihan hak untuk dapat menguasai kepemilikan suatu benda secara riil dan kuat pembuktiannya. Objek yang didapatkan dari hasil transaksi yang sah maka akan menimbulkan pindah pemilikan atas bagian atau seluruhnya objek benda.⁶ Sehingga, transaksi/ jual beli adalah bagian dari perbuatan perdata manusia secara kausalitas atau timbal balik oleh dua belah pihak atau lebih dengan tetap bertujuan untuk dapat saling mengalihkan kepemilikan atas suatu objek yang dikuasai kepada individu lainnya dengan perjanjian tertentu.

1. Hukum dalam Jual-Beli

Proses perniagaan hukum asalnya adalah sah dan bagian fiqh muammalah, yang ketentuan dalam pemberlakuannya telah dinashkan dan terdapat dalam al-Qur'an, Hadits dan Ijma' Ulama. Di antara dalil yang memperbolehkan praktek akad jual beli adalah sebagai berikut, yang artinya: "dan Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba". Ayat tersebut menjelaskan tentang dasar kehalalan (kebolehan) hukum jual-beli dan keharaman (menolak) riba. Allah SWT adalah dzat yang Maha Mengetahui atas hakikat persoalan kehidupan. Maka, jika dalam suatu perkara terdapat kemaslahatan, maka akan diperintahkan untuk dilaksanakan. Sebaliknya jika

⁶ Pasal 91 KHES.

menyebabkan kemudharatan, maka Allah SWT akan melarangnya. Dan dalam ayat lain yang artinya: “bukanlah suatu dosa bagimu mencari karunia dari Tuhanmu.” Ayat di atas menunjukkan keabsahan menjalankan usaha guna mendapatkan anugerah Allah SWT.⁷ Dan dalam konteks jual-beli, ia merupakan akad antara dua pihak guna menjalankan usaha dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup, karena pada dasarnya manusia saling membutuhkan. Dengan demikian legalitas operasionalnya mendapatkan pengakuan dari *syara'*. Para ulama juga sepakat (ijmak) atas kebolehan akad jual-beli. Ijma' ini memberikan hikmah bahwa kebutuhan manusia sering berhubungan dengan sesuatu yang ada dalam kepemilikan orang lain, dan kepemilikan tersebut tidak akan diberikan begitu saja tanpa adanya kompensasi yang harus diberikan. Maka, dengan disyariatkannya jual beli merupakan cara mewujudkan pemenuhan kebutuhan manusia tersebut. Karena pada dasarnya, manusia tidak akan bisa hidup tanpa bantuan dari orang lain. Dan berdasarkan dalil-dalil tersebut, maka jelas sekali bahwa pada dasarnya praktik/akad jual-beli mendapatkan pengakuan *syara'* dan sah untuk dilaksanakan dalam kehidupan manusia.⁸

2. Rukun dan Syarat Jual Beli dalam KHES

Dilihat dari sudut pandang KHES unsur dalam perjanjian jual beli terdiri dari adanya para pihak yang berakad, obyek yang dijanjikan, dan harus adanya

⁷ Ahmad Wardi Muslich, *Fiqh Muamalat*, Op. Cit., hlm 179.

⁸ R. Subekti, *Aneka Perjanjian*, (Bandung: PT.Citra Aditya Bakti, 1989),h 1.

keepakatan. Para pihak yang terikat dalam perjanjian jual beli terdiri atas penjual, pembeli, dan pihak lain yang terlibat dalam perjanjian tersebut. Unsur-unsur tersebut serupa dengan unsur-unsur jual-beli yang terdapat dalam KUHPerdara Islam. Di dalamnya memuat tentang pembahasan rukun-rukun yang juga membahas mengenai unsur jual beli terdiri oleh benda yang menjadi alasan untuk dilakukan pertukaran dengan yang lain, dengan ditunjukkan melalui proses ijab dan qabul, karena dengan adanya proses serah-terima barang yang diperjanjikan menunjukkan adanya kebenaran dalam pertukaran hak.⁹

Melalui prosesi akad tersebut bersubstansikan 4 hal pokok, yaitu maal/ benda/ barang yang dijadikan sebagai pertukaran, pernyataan serah terima barang ditandai dengan ijab-qabul, serta pihak yang mengikatkan diri untuk setuju dalam transaksi. Sehingga dapat ditarik garis tengah, bahwa jual beli pasti dilakukan oleh minimal dua pihak dan dapat dilaksanakan oleh lebih dari 2 orang serta tidak akan mungkin jual beli hanya dilakukan oleh sebatas satu pihak saja. Unsur, rukun dan syarat jual beli yang tertuang dan terkodefikasi pada KHES merupakan kodefikasi dari ijtihad ulama terdahulu sehingga jika dilihat dengan pendapat yang dikemukakan oleh mayoritas ulama fikih. Menurut mayoritas ulama fikih maka akan diketahui selaras dan tidak bertolak belakang, jual beli memiliki empat rukun yaitu, 1. penjual, 2. pembeli,

⁹ Pasal 149 KHUPer Islam.

3. pernyataan kata (ijabqabul) dan barang. Pendapat mereka ini berlaku pada semua transaksi.¹⁰

3. Syarat Jual Beli

Syarat yang harus terpenuhi dalam jual beli berkaitan dengan rukun-rukun jual beli yang satu sama lainnya terdapat keterkaitan dan tidak dapat dipisah-pisah. Masing-masing rukun yang ada di dalam jual beli memiliki persyaratan yang harus dipenuhi. Syarat dalam jual beli yang ada tersebut terdiri dari syarat umum dan syarat secara khusus. Syarat secara umum diterapkan pada segala jenis akad perjanjian jual beli kecuali ada ketentuan khusus yang dapat membedakan dan menyampingkan syarat yang diatur secara umum. Contoh, terdapat syarat bahwa barang yang diperjualbelikan itu harus sudah ada pada saat jual beli akan diadakan atau saat prosesi serah terima, objek harus benar-benar ada. Sedangkan dalam jual beli salam atau biasa disebut Preorder, barang yang dijual belikan belum ada tetapi ditangguhkan dan diserahkan kemudian.

Mengenai kekhususan suatu syarat, kebijakan tersebut hanya akan diberlakukan ketika dengan ditentukannya suatu syarat berdasarkan kesepakatan dan tanpa intervensi. Syarat jual beli secara umum (kategori syarat umum) dalam transaksi jual beli meliputi bagian yang berhubungan dengan proses atau tahap para pihak yang akan melakukan akad, kesepakatan, tempat pelaksanaan akad,

¹⁰ Wahbah Zuhaili, Fiqih Islam 5; Hukum Transaksi Keuangan, Transaksi Jual Beli, Asuransi, Khiyar, Macam-Macam Akad Jual Beli, Akad Ijarah (Penyewaan), Terjemahan Oleh Abdul Hayyie al-Katani, Dkk, cetakan. Ke-tiga, Gemalnsani, Jakarta, 2016, hlm. 29.

serta objek akad. Syarat terkait para pihak yang melakukan akad yaitu, para pihak baik orang perseorangan, persekutuan, maupun badan usaha yang berbadan hukum atau tidak berbadan hukum harus mempunyai atau memiliki kecakapan hukum untuk mendukung hak dan kewajiban.

Kecakapan hukum adalah kemampuan para subyek hukum untuk melakukan perbuatan hukum yang dipandang sah secara hukum. Syarat terkait kesepakatan yaitu kesepakatan dilakukan untuk memenuhi kebutuhan dan harapan tiap-tiap pihak, baik kebutuhan hidup maupun pengembangan usaha. Syarat terkait tempat pelaksanaan akad yaitu, tempat pertemuan pihak-pihak dalam melaksanakan akad jual beli. Maksud dari disepakatinya adanya tempat dalam pertemuan yaitu dalam transaksi dan proses menuju sepakat haruslah memiliki kedudukan tempat yang jelas untuk digunakan dalam mempertemukan para pihak yang akan bertukar dan pelaksanaan akad jual beli. Syarat dalam rana objek perjanjian terdiri dari enam hal pokok:¹¹

1. barang yang dijualbelikan harus sudah ada;
2. barang yang dijualbelikan harus dapat diserahkan;
3. barang yang dijualbelikan harus berupa barang yang memiliki nilai/harga tertentu;
4. barang yang dijualbelikan harus halal;
5. barang yang dijualbelikan harus diketahui oleh pembeli;
6. kekhususan barang yang dijualbelikan harus diketahui;

¹¹ Pasal 76 KHES.

7. penunjukkan dianggap memenuhi syarat kekhususan barang yang dijualbelikan jika barang itu ada di tempat jual beli;
8. sifat barang yang dapat diketahui secara langsung oleh pembeli tidak memerlukan penjelasan lebih lanjut;
9. barang yang dijual harus ditentukan secara pasti pada saat pelaksanaan akad. Selain dari uraian syarat-syarat yang dikemukakan diatas, terdapat satu ketentuan umum sebagai syarat dalam segala bentuk akad yang harus dipenuhi. Ketentuan tersebut yaitu bahwa akad yang akan dilakukan tidak boleh bertentangan dengan Syari'at Islam, peraturan perundang-undangan, norma ketertiban umum, dan norma kesusilaan. Apabila syarat-syarat ini dipenuhi maka akan terwujud tujuan dari jual beli yaitu terpenuhinya kebutuhan manusia yang dipenuhi mashlahat serta menolak madhorot.

4. Macam-Macam Jual beli

a. Jual Beli Salam

Jual beli salam merupakan jual beli yang cara dalam melakukan pembayaran dilakukan bersamaan dengan pemesanan suatu barang. Menurut KHUPer Islam, jual beli salam adalah merupakan jual beli dengan pembayaran (tunai) akan tetapi penyerahannya kemudian, terikat dengan adanya ijab dan qabul yang dilakukan, seperti dalam penjualan biasa. Menurut kajian penjelasan dari DSN-MUI (Dewan Syariah

Nasional Majelis Ulama Indonesia), jual beli salam merupakan jual beli barang melalui suatu pemesanan terlebih dahulu menggunakan suatu syarat tertentu. Berdasarkan uraian di atas selanjutnya dapat ditarik suatu kesimpulan yaitu jual beli dengan cara pesan sistem DP dimuka kemudian disertai dengan pembayaran tunai di muka akan tetapi barang sebagai objeknya diserahkan kemudian hari.

b. Jual Beli Istishna'

Jual Beli Istishna' merupakan transaksi barang atau jasa yang berbentuk pesanan/pemesanan dengan kriteria dan persyaratan tertentu yang disepakati antara pihak pemesan dengan pihak penjual. Menurut KUHPer Islam, jual beli istishna' adalah jual beli barang- barang manufaktur , berarti melakukan akad dengan para produsen manufaktur. Pihak dengan tugas memproduksi benda (objek) disebut produsen barang. Pihak yang menyuruh membuat benda disebut kontraktor dan objek satuan barang yang diproduksi disebut produk setengah jadi dan produk jadi (produk matang) pabrik. Menurut Fatwa dari DSN-MUI Nasional, jual beli istishna' adalah jual beli dalam bentuk pemesanan pembuatan barang tertentu dengan kriteria, persyaratan dan harga tertentu yang disepakati antara pemesan (pembeli, mustashni') dan penjual (pembuat, shani'). Berdasarkan pada penjabaran atas definisi jual beli istina' di atas dapat disimpulkan bahwa jual beli istishnaa adalah jual beli dalam

bentuk pemesanan pembuatan barang-barang manufaktur (olahan tangan manusia) dengan kriteria, persyaratan, dan ketentuan harga yang ditetapkan oleh pemesan barang dengan pihak produsen (pembuat barang).

c. **Jual Beli Sarf**

Jual beli Sarf merupakan jual beli uang yang menggunakan uang sering pula disebut sebagai money changer. Menurut pandangan Dewan Syariah Nasional, jual beli Sarf adalah transaksi jual beli mata uang, baik antar mata uang sejenis maupun antar mata uang berlainan jenis. Jual beli Sarf merupakan jual beli yang obyeknya berupa benda yang dipertukarkan dengan benda-benda lainnya dan dalam hal tersebut yang dipertukarkan yaitu uang dengan uang.

C. Game Online Bilack Diessert Miobile

1. Definisi Game Online dan definisi Game Bilack Diessert Miobile

Game online merupakan bagian dari permainan menggunakan metode digital dan dipergunakan secara online. Game online merupakan perkembangan dari game tradisional yang berkembang di tengah masyarakat, yang mengikuti perkembangan zaman. Game online adalah mekanisme yang dilakukan untuk menghubungkan antar pemain yang sedang online dengan acuan tertentu (*gameplay*). Game online dimainkan dalam beberapa bentuk jaringan komputer menggunakan penghubung internet. Beberapa keuntungan

yang diperoleh melalui game online adalah kemampuan untuk terhubung ke permainan secara *multiplayer*, meskipun *single-player* game online juga cukup umum. Keuntungan kedua dari game online adalah bahwa persentase besar dari permainan tidak memerlukan pembayaran dan yang perlu diperhatikan dalam permainan online adalah ketersediaan berbagai macam permainan untuk semua jenis pemain game.

Selama 1990-an, permainan yang menggunakan media online mulai berkembang dari berbagai LAN protokol (seperti IPX) dan ke Internet menggunakan TCP / IP protokol. Selanjutnya terdapat game “Doom” yang cukup populer dengan konsep pertarungan *death 'match*, dimana masing-masing pemain pertempuran satu sama lain saling bertemu atau dalam artian *head-to-head* melalui media online, hal ini merupakan bentuk baru dari game berbasis internet. Sejak “Doom”, banyak game TFPS yang lainnya mengandung komponen online untuk memungkinkan *deathmatch* atau menggunakan cara bermain *freestyle*. Selanjutnya berdasarkan popularitas, permainan orang pertama shooter menjadi lebih dan lebih luas di seluruh dunia.

TFPS (First Person Shooter) game sekarang menjadi lebih dari sebuah bentuk seni karena membutuhkan banyak keterampilan dan strategi dengan irekan tim. Kompetisi orang yang lebih jujur pertama yang dibentuk untuk memberikan pemain kesempatan untuk menampilkan bakat mereka secara individu atau tim. Jenis permainan yang dimainkan di kompetisi yang lebih

populer adalah Halo, Borderlands, Modern Warfare 3 dan Unreal Tournament. Kompetisi memiliki berbagai kemenangan dari uang untuk hardware.

Cross-platform online game, konsol menjadi lebih berkembang seperti komputer, game online pun berkembang. Setelah game online mulai berkerumun pasar, jaringan *opensource*, seperti Dreamcast, PlayStation 2, Nintendo GameCube dan Xbox mengambil keuntungan dari fungsionalitas online dengan mitra game-nya, PC. Permainan seperti online Phantasy Star memiliki server pribadi yang berfungsi pada beberapa konsol. Dreamcast, PC, Macintosh dan GameCube pemain bisa berbagi isatu server. Permainan sebelumnya, seperti Evolutioni 4x4, Quake III dan Need for Speed: Underground jugai memiliki fungsi yang sama dengan konsol dapat berinteraksi dengan pengguna PC menggunakan server yang sama. Biasanya, perusahaan seperti Electronic Arts atau Sega menjalankan server sampai menjadi tidak aktif, di mana server pribadi dengan mereka sendiri DNS nomor dapat berfungsi. Bentuk jaringan *opensource* memiliki keunggulan kecil di atas generasi baru dari Sony dan konsol Microsoft yang menyesuaikan server mereka kepada konsumen.

Pengembangan web internet yang membawa konsep teknologi grafis seperti flash dan Javai memungkinkan game browser menjadi lebih kompleks. Permainan ini, juga dikenal dengan teknologi terkait mereka sebagai "*Flash games*" atau "*Java games*", menjadi semakin populer. Banyak game awalnya diluncurkan pada kurun waktu tahun 1980-an, seperti *Pac-Man* dan *Frogger*,

yang diciptakan sebagai *game* yang dimainkan menggunakan plugin *Flash* pada halaman *iweb*. Kebanyakan *browser game* memiliki keterbatasan dalam permainan *multiplayer*, sehingga game lebih dominan memberikan kesempatan bagi pemain tunggal dengan skor tinggi daftar dibagi di antara semua pemain.

Game online yang populer pasti akan terikat dengan Perjanjian Lisensi Penggunaan Akhir (EULA). Konsekuensi dari melanggar perjanjian tersebut bervariasi sesuai dengan kontrak, mulai dari peringatan untuk penghentian, seperti dalam *3D Immersiven World Second Life* dimana kecurangan pada kontrak akan menam bahkan pemain peringatan, suspensi dan pemutusan tergantung pada pelanggaran. Menegakkan EUL cukup sulit, karena biaya ekonomi tinggi dari intervensi manusia dan kembali rendah kembali ke perusahaan. Hanya pada game skala besar itu menguntungkan bagi perusahaan untuk menegakkan EULAny.

Black Desert Online merupakan bagian dari salah satunya game basis MMORPG yang paling banyak memperoleh peminat selama kurun waktu beberapa tahun ini. Tidak sekedar memperlihatkan penampilan grafis dari sebuah game MMORPG, akan tetapi pada game online ini juga berusaha untuk memberikan kesempurnaan dari berbagai konsep game yang ingin diwujudkan. Setelah resmi meluncurkan produk game dengan tahap beta, *Black DesertccOnline*, telah menunjukkan berbagai kemajuan dari semua aspek tersebut. Game ini, selanjutnya berhasil untuk dapat memenuhi ekpektasi para

pemain game kepada genre MMORPG Walaupun hadir sebagai game MMORPG dengan menjunjung dan mengusung basis gameplay dan interaksi antara para pemain, *Black Desert Online* masih dibangun menggunakan latar belakang kisah untuk alur konsep permainannya.¹²

Pada game tersebut mengambil cerita kisah dari empat negara besar yang terdiri dari: Klpeon, Sherendria, Valennos, dan Media yang dilanda wabah cukup mematikan bernama Black Death. Wabah tersebut telah dibawa oleh salah satu pedagang asal Valencia, yang kemudian memicu peperangan selama kurang lebih mencapai 30 tahun pada kelima negara tersebut. Latar belakang ceritanya dibangun dengan sangat dalam dan penuh rahasia, tapi *Black Desert Online* tidak berusaha untuk memberikan lebih banyak intraksi dengan konsep yang menyimpang dari unsur MMOORG. Pembahasan mengenai fitur game yang disajikan, maka game ini memberikan penawaran kesempurnaan yang harus diimplementasikan dalam game dari genre manapun, khususnya single player RPG. Salah satu fitur unggulan dari game ini ialah character creation, dimana player game dapat memilih berbagai class antara lain: Warrior, Ranger, Sorceresses, Berserkerie, Wizard, dan Witch. Dengan ketentuan tiap tingkatan class level memiliki style permainan yang unik dan tentunya berbeda, akan tetapi yang menjadi kekurangannya adalah player tidak dapat mengganti gender dari beberapa tingkatan class spesifik

¹² http://www.kotakgame.com/review/detail_review/3508/2884/BlackDesertOnlineMOMenawandanPenuhPotensi

seperti Warrior dan Berserker, Customization karakter dalam game ini sangat kompleks dan mencakup semua aspek yang dominan.

Pada contohnya terdapat pada player/user atau pengguna dapatccmerubah warna rambut dalam 3 bagian kepala, posisi tiap bagian rambut yang terurai, proporsi kulit, proporsi tubuh, efek sudut lensa mata, ukuran dari tinggi rendahnya suara, dan masih lebih banyak lagi yang dapat diubah. Palayer juga dapat melakukan pemilihan dalam horoscope karakter yang tersedia, secara sederhana merupakan fitur untuk memilih sifat paling menonjol pada karakter hero game. Cara agar dapat memaksimalkan fitur character creation, terdapat tambahan fitur Photod Mode dan album cantik (beauty album) yang dapat dipergunakan untuk menyimpan kreasi karakter paling menawan yang telah dibuat. Sebelum player memulai permainan, terdapat tambahan untuk menu setting, meliputi pengaturan navigasi utama hingga banyak pilihan mengatur serta memilih server room sebagai akses untuk bergabung.¹³

D. Mata Uang Game Online

Mata uang game online biasa disebut Diamond, UC, ataupun Gold yang mana dari penukaran uang asli kita Rupiah maka bisa dijadikan atau ditukar dengan mata uang virtual ini, banyak macam cara dengan kita menukar dengan mata uang game online ini bisa melalui isi ulang pulsa, debet

¹³ <https://www.sea.playblackdesert.com/Main/Index>

menggunakan kartu kredit, ataupun via transfer atm bisa juga di tukar di *retail store* yang telah mendapat izin penjualan. Namun demikian mata uang game online disatu game yang berbed kita tidak dapat menggunakannya digame lain semisal ingin membeli diamond pada game *Mobile Legends* maka *diamond* tersebut tidak bisa digunakan pada game lain seperti PUBG (*Player-Unknown Battle Grounds*) dengan demikian banyak pada genre game menjual mata uang gamenya itu sendiri.

E. Komunitas Kagendra.Id

Komunitas kagendra adalah grup di facebook yang mana memuat orang orang yang sama memainkan game black dessert danjuga platform sharing mengenai game tersebut, adapun juga grup ini menjadi wadah sekaligus komunitas dalam melaksanakan transaksi jual-beli item yang sedang marak, komunitas ini tergabung atas wilayah jawa timur dan sekitarnya awalnya komunitas ini terbentuk karena iseng sering main game bersama dan kemudian membuat platform sharing agar komunikasi tetap berjalan.

F. Jenis Item-item Game Online Black Dessert dan juga Item yang Langka

Game bertipe MMORPG seperti Black Desert Mobile memiliki berbagai pilihan equipment yang bisa digunakan. Dari banyaknya yang bisa menjadi pilihan equipment tersebut, ada equipment terbaik yang bisa meningkatkan status seperti attack dan defense dalam jumlah yang sangat besar. Karena menjadi equipment terbaik, pasti di antaranya tidaklah mudah untuk didapatkan dan memiliki harga yang cukup mahal di Market.

Pada kesempatan dalam penelitian ini akan membahas tentang adanya enam equipment terbaik di Black Desert Mobile yang di gunakan. Hal ini tidak perlu khawatir masalah rangking class karena equipment tersebut cocok untuk digunakan oleh semua class. Berikut ini item paling berpengaruh pada game Black Dessert.

1. Kzarka's Weapon



Sumber. Dunia-games Black Dessert-id

Kzarka merupakan nama salah satu boss yang ada di dalam Black Desert Mobile. Saat berhasil mengalahkan Kzarka, item ini berkesempatan untuk mendapatkan senjata dari Kzarka yang bisa meningkatkan status attack dalam jumlah yang sangat besar, yaitu 135 poin attack.

Senjata Kzarka juga akan meningkatkan status tambahan yang berguna lainnya yaitu akan meningkatkan *critical chance* hasil pukulan pada hero lawan menyebabkan kerusakan fatal dan *attack speed* yang cocok untuk digunakan oleh semua class, terutama Ranger.

Karena meningkatkan status yang cukup besar, senjata Kzarka dijual dengan harga yang cukup fantastis di Market, yaitu sekitar 2,2 miliar Silver hingga 2,7 miliar Silver.

2. Giath's Helmet



Sumber. Dunia-games Black Dessert-id

Lanjut ke bagian defense, ada helm yang bisa digunakan didapatkan dari boss Goblin yang bernama Giath. Giath's Helmet akan meningkatkan status defense untuk karakter sebesar 95 poin yang membuat karaktermu semakin kuat dan tebal.

Giath's Helmet juga memberikan status tambahan yaitu critical chance sebesar 5%, yang berguna bagi semua class yang ada di Black Desert Mobile. Giath's Helmet memiliki kisaran harga sekitar 1,3 miliar Silver hingga 1,6 miliar Silver di Market.

3. Red Nose's Armor



Sumber. Dunia-games Black Dessert-id

Red Nose merupakan seorang boss yang akan digunakan hadapi pertama kali saat menjalankan misi utama. Setelah mengalahkan Red Nose, digunakan berkesempatan untuk mendapatkan boss gear dari Red Nose yang bernama Red Nose's Armor, yaitu sebuah armor yang akan meningkatkan tingkat defense sebesar 111 poin. Tidak hanya itu saja, Red Nose's Armor juga akan meningkatkan status lainnya seperti HP, max mana, dan magic regen. Harga Red Nose's Armor sendiri terbilang mahal, yaitu harganya berkisar antara 1,8 miliar Silver hingga 2,2 miliar Silver.

4. Bheg's Gloves



Sumber. Dunia-games Black Dessert-id

Boss dari monster Imp setelah Giath, yaitu Bheg juga bisa digunakan dapatkan equipment-nya setelah berhasil digunakan kalahkan. Equipment dari Bheg yang bernama Bheg's Gloves akan meningkatkan status defense-mu sebesar 78 dan akan meningkatkan attack speed sebesar 5%. Jika digunakan menggunakan class yang memfokuskan serangannya pada attack speed seperti Ranger dan Warrior, maka digunakan wajib menggunakan Bheg's Gloves. Bheg's Gloves memiliki harga sekitar 1 miliar Silver hingga 1,3 miliar Silver di Market.

5. Noir's Glove



Sumber. Dunia-games Black Dessert-id

Equipment sarung tangan yang bernama Noir's Glove ini memiliki tingkat defense yang sama dengan Bheg's Glove, yaitu sebesar 78 poin. Hanya saja Noir's Glove akan meningkatkan critical chance dan attack speed sebesar 2,5%. Noir's Glove cocok untuk digunakan oleh semua class yang ada di Black Desert Mobile. Sama seperti Bheg's Glove, Noir's Glove dijual dengan harga 1 miliar Silver hingga 1,3 miliar Silver.

6. Muskan's Shoes



Sumber. Dunia-games Black Dessert-id

Terakhir, equipment sepatu dari Muskan yang bernama Muskan's Shoes juga harus masuk ke dalam jajaran equipment terbaik di Black Desert Mobile karena Muskan's Shoes meningkatkan status defense sebesar 78 poin dan meningkatkan movement speed sebesar 5%. Sama seperti Bheg's Glove dan Noir's Glove, Muskan's Shoes memiliki kisaran harga 1 miliar Silver hingga 1,3 miliar Silver.

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah suatu langkah-langkah/ tahapan dalam melakukan sesuatu dengan cara menggunakan kerangka berfikir secara komprehensif mendalam untuk mencapai suatu taraf sebuah kajian pengetahuan dengan cara mencari, mencatat, merumuskan, dan menganalisis hingga menyusun laporan yang akan diteliti kemudian hari. Istilah penyebutan dalam metodologi berasal dari kata metode yang berarti sebuah jalan atau cara atau strategi bisa pula disebut sebagai langkah-langkah, namun menurut kebiasaan metode dalam penelitian dirumuskan dengan adanya pertimbangan faktor kemungkinan akan munculnya suatu jenis cara yang digunakan pada penelitian.

Agar suatu penelitian dapat memperoleh kebenaran data secara akurat, maka penelitian tersebut harus menggunakan metode yangv tepat sesuai dengan tujuani yang akan dicapai. Penelitian pada hakikatnya merupakan suatu usaha untuk menemukan, mengembangkan dan menguji kebenaran suatu pengetahuan dengan menggunakan metode-metode ilmiah. Secara umum penelitian juga dapat diartikan sebagai suatu proses pengumpulan dan analisis datai yang dilakukan secara sistematis dan logis untuk mencapai tujuani tertentu.¹⁴

Menurut pandangan Soerjono Soekanto, penelitian hukum adalah: “Suatu kegiatan ilmiah, yang didasarkan pada metode, sistematika dan pemikiran tertentu

¹⁴ Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, Metodologi Penelitian, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2003), 1

yang bertujuan untuk mempelajari sesuatu atau beberapa gejala hukum tertentu dengan jalan menganalisisnya. Disamping itu, juga diadakan pemeriksaan yang mendalam terhadap faktor hukum tersebut, untuk kemudian mengusahakan suatu pemecahan atas permasalahan-permasalahan yang timbul di dalam gejala yang bersangkutan.” Pengumpulan data informasi dalam penelitian ini telah dilakukan untuk membantu penulisan ini sehingga hasil yang diperoleh dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Pada upaya yang dilaksanakan untuk proses pengumpulan data tersebut, metode yang digunakan idalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut: ¹⁵

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah merupakan Yuridis-empiris yang bahasa lainnya atau pengertian lainnya adalah jenis penelitian hukum sosiologis dan dapat disebut pula dengan penelitian lapangan, yaitu mengkaji ketentuan hukum yang berlaku serta apa yang terjadi dalam kenyataannya di tengah masyarakat.

Sehingga penelitian ini mempunyai maksud dan tujuan menganalisa keadaan yang sebenarnya telah terjadi akibat dari dampak kebijakan atau keadaan nyata yang terjadi di masyarakat dengan maksud untuk mengetahui dan menemukan fakta-fakta dan data yang dibutuhkan, selanjutnya data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan pasal Pasal 2 sampai dengan Pasal 81 KHES dan pasal 1320, 1457 dan 1458 KUHP. Penelitian ini masuk dalam

¹⁵ Soerjono Soekanto, Pengantar Penelitian Hukum, (Jakarta: UI Press, 1981), 5.

kategori penelitian empiris, karena peneliti ingin mengetahui **Analisis Transaksi Jual-Beli Virtual Goods Platform Game Black Dessert Mobile, Pada Komunitas Kagendra.ID** (Kajian Perspektif KUH Perdata dan KHES).

B. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang dipakai pada penelitian ini adalah pendekatan yuridis sosiologis. Pendekatan yuridis sosiologis adalah mengidentifikasi dan mengkonsepsikan hukum sebagai suatu produk institusi sosial yang riil dan fungsional dalam sistem kehidupan yang nyata. Pendekatan yuridis sosiologis adalah menekankan penelitian yang memiliki tujuan atau bertujuan memperoleh pengetahuan hukum secara empiris dengan cara secara langsung turun kepada obyek yang akan diteliti.¹⁶ Kemudian dapat ditarik kesimpulan apakah hukum tersebut sesuai dengan keadaan nyata yang ada di kehidupan sosial sehari-hari atau sebaliknya.

C. Lokasi Penelitian

1. Kantor Sekretariat Pondok Pesantren Bumi Sholawat, Desa Sukodono, Sidoarjo.

Dengan menggunakan sample sebagai berikut:

- a. Ulama' dan ustadz yang dirasa mumpuni keilmuannya.
- b. Dewan astatidz yang direkomendasikan dari pihak Pondok Pesantren Bumi Sholawat Sidoarjo.

2. Perpustakaan Pusat UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

¹⁶ Bambang Waluyo, Penelitian Hukum dalam Praktik, 16.

3. Komunitas pemain game Black Desert Mobile, yaitu Kagendra.ID yang berada pada *platform* sosial media Facebook dan penelitian dilakukan secara wawancara online atau dengan kuisioner online.

D Jenis dan Sumber Data

1. Data Primer adalah data yang diperoleh secara langsung melalui sumber pertama yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas. Sumber data yang diperoleh dari lapangan dilakukan dengan cara wawancara kepada:
 - a. Staff dewan pengajar di Pondok Pesantren Bumi Sholawat Sidoarjo beserta jajarannya.
 - b. Responden atas pembelian dan penjualan *virtual goods* game Black Desert Online.
2. Data Sekunder (pelengkap) merupakan bagian dari data pendukung yang diperoleh dari studi Pustaka baik dari buku, literatur ilmiah maupun sumber tertulis lainnya yang digunakan sebagai data pelengkap dari sumber data primer. Pengambilan sumber data pendukung yang bersifat sekunder dalam penelitian ini melalui pengambilan bahan kajian pustaka dan proses pemerolehannya menggunakan cara proses mengkaji terhadap literasi ilmiah, hasil dari buah pemikiran seseorang, produk hukum yang sedang berkembang namun tidak efisien dan sebagainya. Bahan dari kajian data sekunder meliputi rangkaian dokumen, buku, penelitian ilmiah yang berwujud laporan akurat dan sebagainya.

E. Metode Pengumpulan Data

Pada bagian ini peneliti memperoleh kajian data yang akurat dan harus dapat dipertanggung jawabkan secara hukum atas keotentikannya karena dilakukan dengan mengumpulkan berbagai sumber data baik data primer maupun data sekunder, yang disesuaikan dengan pendekatan penelitian. Teknik pengumpulan data primer dan data sekunder yang digunakan adalah:¹⁷

1. Wawancara Fajar Rofianto Selaku yang punya item dan berhasil menjual item tersebut seharga 18 juta. Kemudian juga zulkarnain dan edi pangestu juga pemburu item game black dessert murah yang dijual mahal melalui pihak ketiga.

Wawancara merupakan situasi tatap muka antara narasumber dengan peneliti, yakni kondisi ketika seseorang peneliti/pewawancara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk mendapatkan jawaban yang cukup relevan dan sesuai dengan hipotesis penulis dengan masalah penelitian kepada responden. Wawancara langsung dalam pengumpulan fakta sosial sebagai bahan kajian ilmu hukum empiris, dilakukan dengan cara tanya jawab secara langsung dimana semua pertanyaan disusun secara sistematis, jelas dan terarah sesuai dengan isu hukum, yang diangkat pada penelitian. Wawancara secara langsung tersebut dimaksudkan agar peneliti mendapat informasi yang secara realitas benar-benar dan akurat langsung dari sumber berita.

¹⁷ Amiruddin, Pengantar Metode Penelitian Hukum, (Jakarta: PTRaja Grafindo Persada: 2006),30

Wawancara tersebut semua keterangan yang didapatkan mengenai apa yang diinginkan dicatat atau direkam dengan cara yang baik dengan tetap izin terlebih dahulu kepada narasumber. Wawancara dilakukan guna memperoleh keterangan secara lisan guna mencapai tujuan yaitu mendapatkan informasi pasti dari narasumber yang dipilih. Selanjutnya setelah mendapatkan informasi maka akan melakukan pengelolaan data hasil yang diperoleh dari:¹⁸

- a. Wawancara online kepada respondens atas transaksi yang dilakukan terhadap *virtual goods* di platform Game Black Desert Mobile, tersebut.
- b. Wawancara langsung kepada dewan astatidz yang mengetahui tentang kasus tersebut.

Teknik dengan menggunakan dokumentasi pengumpulan data yang berwujud sumber data tertulis atau gambar. Sumber tertulis atau gambar berbentuk dokumen resmi, buku, majalah, arsip, dokumen pribadi, dan foto yang terkait pada permasalahan penelitian.

2. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi adalah proses pengambilan data yang diperoleh dari proses dokumentasi, yang meliputi peraturan perundang-undangan, buku/literatur, makalah, jurnal, dan semua data yang tertulis dari hasil penelitian

¹⁸ Bahder Johan Nasutionj, Metode Penelitian Ilmu Hukum, 167- 168.

terdahulu, serta website dari internet yang memuat informasi yang berkaitan dengan penelitian peneliti.

3. Observasi

Observasi adalah merupakan suatu cara dalam melakukan pengambilan dan polling data melalui subjek yang diselidiki, baik pengamatan itu dilakukan dalam situasi yang sebenarnya terjadi dan berkembang maupun dalam situasi yang telah direayasa.¹⁹ Metode ini bertujuan untuk pembuatan kerangka catatan secara deskripsi yang menguraikan kejadian mengenai perilaku manusia sesuai dengan realita yang ada kemudian dari analisa tersebut diharapkan penulis akan dapat memahami serta mengidentifikasi perilaku tersebut, atau mengetahui frekuensi dari dampak suatu kejadian yang ada.²⁰

Maka dengan begitu peneliti dapat terjun langsung ke lapangan dengan mengadakan pengamatan (dengan melihat, dengan mendengar, dan dengan bertanya) serta harus mencatat dan mendokumentasikan situasi yang bertujuan untuk mengungkap data mengenai penjualan dan pembelian *virtual goods* pada platform game Black Desert Mobile, pada komunitas Kagendra.ID. Observasi dilakukan oleh peneliti pada tanggal 10 Januari 2021 di komunitas Kagendra.ID yang berlokasi di Sedati Sidoarjo.

B. Metode Pengolahan Data

¹⁹ Burhan Asshofa, *Metode Penelitian Hukum*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004), 26.

²⁰ Rianto Adi, *Metodologi Penelitian Sosial dan Hukum*, (Jakarta: Granit, 2004), 70.

Pada proses tahap olah data itu harus sesuai dengan keabsahan data yang telah didapatkan tanpa menambah atau mengurangi. proses tersebut dilakukan dengan cara studi uraian kualitatif yang artinya menguraikan data dalam bentuk kalimat rapi dan teratur, runut, logis, tidak timpang-tindih dan efektif sehingga memudahkan untuk memahami dan interpretasi pembahasan. Adapun tahap-tahap dalam menganalisis data yaitu :

a. Editing/ edit

Editing merupakan suatu proses kegiatan yang dilakukan setelah menghimpun data yang ada di lapangan. Proses tahapan ini menjadi penting karena kenyataannya yang ada, bahwa data yang terhimpun kadangkala belum atau tidak memenuhi harapan peneliti. Ada di antaranya yang kurang bahkan terlewatkan. Maka dari itu, untuk kelengkapan dalam penelitian ini, proses editing ini sangat harus diperlukan dalam mengurangi data yang tidak sesuai dengan tema penelitian ini. Yang mana editing ini digunakan untuk memparafrase sumber-sumber yang ada sehingga akan tersaji data yang komprehensif dan juga terhindar dari tindakan plagiasi dan juga sebagai bukti keotentikan penulis membuat penelitian.

b. Classifying

Supaya peneliti saat melakukan penelitian dapat lebih sistematis, maka data yang diperoleh dari hasil wawancara dapat dilakukan klasifikasi berdasarkan kategori tertentu, yaitu berdasarkan pertanyaan dalam rumusan

masalah, sehingga data yang diperoleh benar- benar memuat informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Supaya penelitian ini lebih sistematis, maka penulis melakukan pendataan apa-apa yang nantinya akan disajikan dalam penelitian dan data yang akan ditanyakan kepada narasumber yang mana memang konsekuen terhadap obyek ini berdasarkan pertanyaan yang sesuai dengan rumusan masalah, sehingga data yang diperoleh harus memuat informasi yang benar-benar dibutuhkan dalam penelitian ini .

c. Verifikasi

Verifikasi data adalah kembali dari data- data yang sudah terkumpul untuk mengetahui keabsahan datanya apakah benar- benar sudah valid dan sesuai dengan yang diharapkan Peneliti. Jadi tahap verifikasi ini merupakan tahap pembuktian kebenaran data untuk menjamin validitas data yang telah terkumpul. Verifikasi ini dilakukan dengan cara mendengarkan dan mencocokkan kembali hasil wawancara yang telah dilakukan sebelumnya dalam bentuk rekaman dengan tulisan dari hasil wawancara peneliti ketika wawancara, kemudian menemui sumber data subyek dan memberikan hasil wawancara dengannya untuk ditanggapi apakah data tersebut sesuai dengan yang diinformasikan olehnya atau tidak. Disamping itu, untuk sebagian data peneliti memverifikasinya dengan cara triangulasi, yaitu mencocokkan (Cross-check) antara hasil wawancara dengan subyek yang satu dengan pendapat subyek lainnya, sehingga dapat disimpulkan secara

proporsional. Adapun Dalam pengolahan data verifikasi penulis mengumpulkan data-data yang sudah terkumpul sebelumnya seperti mendengarkan dan mencocokkan kembali hasil wawancara kepada para narasumber .berupa rekaman dan tulisan ketika penulis melakukan wawancara apakah sesuai dengan yang diinformasikan untuk mengetahui keabsahan datanya apakah benar-benar sudah valid dan sesuai dengan yang diharapkan Peneliti.

d. Analisis Data

Analisis data merupakan proses cara analisa dan mengurutkan data kedalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja. Jadi dalam analisis data bertujuan untuk menstrukturkan data yang telah masuk dan diperoleh. Setelah data dari lapangan terkumpul dengan metode pengumpulan data yang telah dijelaskan diatas, maka penulis akan kembali mengelola dan menganalisa data tersebut menggunakan cara analisa deskriptif kualitatif.

Analisis data kualitatif merupakan upaya dan cara yang dilakukan dengan pengolahan data, mengorganisasikan data, dan memilahnya menjadi bagian yang dapat dikelola secara lebih efisien, mensistemasikannya, mencari, membuat dan menemukan pola yang berkembang, menemukan apa terbilang penting kepada khalayak lain. Analisis data secara kualitatif merupakan bagian dari suatu teknik yang

menggambarkan serta dapat menginterpretasikan data-data yang telah terkumpul, sehingga diperoleh gambaran secara umum dan menyeluruh tentang keadaan sebenarnya.²¹

Adapun dalam analisis data, penulis memadukan serta memilah data-data yang diperoleh dari wawancara langsung dengan teori-teori yang ada. Kemudian dari data tersebut akan penulis dapat sehingga proses mengelola dan menganalisis data tersebut dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif.

Analisis data kualitatif adalah suatu teknik yang menggambarkan dan menginterpretasikan data-data yang telah terkumpul, sehingga diperoleh gambaran secara umum dan menyeluruh tentang keadaan sebenarnya.

²¹ Lexy J. Meleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), 104

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Praktik Transaksi Virtual Goods Item Game Online Black Dessert

Black Desert online adalah game yang berorientasi *fantasi massively multiplayer online role-playing-game* (MMORPG) yang dikembangkan oleh suatu pengembang video game Korea *Pearl Abyss* dan awalnya diterbitkan untuk *Microsoft Windows* pada kurun waktu tahun 2015. Sebuah versi mobile berjudul *hitam Desert Ponsel* adalah awalnya dirilis di Asia pada awal 2019, dan di seluruh dunia pada Desember 2019.

Versi Xbox One dan *PlayStation 4* , yang dikenal sebagai *Black Desert* , dirilis pada 2019. Permainan ini gratis untuk dimainkan di beberapa bagian dunia , tetapi mengikuti amodel bisnis di edisi lain, termasuk edisi bahasa Inggris. Saat ini game bergenre FPS(First Person Shooter), MOBA(Multiplayer Onlinc Battle Arena), dan Battle Royale tengah menguasai pasar game international, dari platform PC, konsol ataupun mobile.

Meskipun begitu, game bergenre MMORPG (*Massively multiplayer online role-playing game*) tidak kalah saing dengan ketiga genre tersebut. Black Desert Online merupakan game MMORPG terbaik yang mempunyai banyak fitur menarik yang bisa dilakukan. Berbeda dengan FPS, MOBA dan Batle Royale, game MMORPG lebih mementingkan perkembangankarakter sendiri. Jika diperjelas, game MMORPG adalah sebuah game dimana para pemainnya dalam jumlah yang cukup masif bermain di

dalam dunia maya yang mekanismenya hampir sama dengan dunia nyata, di Black Desert Online karakter yang dimainkan bisa bercocok tanam, memancing, memasak, berburu hewan, berlayar dilaut dan tentunya melawan monster-monster untuk meningkatkan level karakter.²²

Pada tahun 2018, Pearl Abyss mulai mengerjakan *prequel timeline* Black Desert , berjudul Crimson Desert , tetapi selama pengembangan itu menjadi IP yang berdiri sendiri dan terpisah dengan alur cerita dan karakter baru yang berbeda. Pertarungan di Black Desert Online berbasis aksi, membutuhkan pengarah manual dan gerakan bebas yang mirip dengan yang ditemukan di penembak orang ketiga . Permainan ini menawarkan tempat tinggal, memancing, bertani, dan berdagang, serta acara pengepungan pemain versus pemain , dan pertempuran kastil. Ia terkenal karena kustomisasi karakternya yang canggih dan mendalam.²³

Sistem pertarungan aktif membutuhkan bidikan manual yang tepat, menghindari dan menggunakan kombo , tidak seperti sistem penargetan tab yang terlihat di kebanyakan MMORPG. Keterampilan dapat diaktifkan melalui penggunaan kombo untuk menyerang, menghindar, atau memblokir. Pemain juga dapat terlibat dalam pertempuran yang dipasang. Tunggangan diperoleh dengan menjinakkan di alam liar, dan pemain dapat membiakkan tunggangan khusus dengan mengawinkan jenis tertentu. Tunggangan perlu diberi makan dan dirawat, tidak dapat disimpan dalam inventaris, dan dapat mati.

²² Calvin, Alex (April 12, 2019). "*Mobile accounts for nearly a third of Black Desert franchise's \$1 billion sales*". *Pocket Gamer*. Retrieved 26 January 2020.

²³ "*Black Desert Online: An Oasis For Sandbox MMORPG Lovers*". *Game Informer*. 28 March 2016.

Game ini mencakup sejumlah fitur untuk membantu perendaman dan aspek kotak pasir . Sistem cuaca dunia yang dinamis mencakup peristiwa berskala besar seperti topan dan akan memengaruhi alur game. Cuaca yang dilokalkan akan mencakup acara seperti kabut sementara, yang dapat dimanfaatkan pemain untuk melancarkan serangan mendadak pada struktur serikat saingan. Ada juga siklus siang / malam yang dinamis dengan perkembangan efek pencahayaan secara bertahap. Pada malam hari beberapa karakter non-pemain (NPC) tidak akan tersedia saat mereka kembali ke rumah dan monster akan menjatuhkan lebih banyak jarahan . Konten game yang berbeda tersedia tergantung pada apakah itu siang atau malam. Perumahan pemain dipasang dan bervariasi dalam ukuran dan lokasi. Pemain dapat melengkapi dan melengkapi tempat tinggal mereka dengan membeli furnitur melalui NPC atau melalui kerajinan. Black Desert Online mengambil setting fantasi tinggi dan berputar di sekitar konflik antara dua negara saingan, Republik Calpheon dan Kerajaan Valencia. Calpheon sangat materialistis sedangkan Valencia sangat spiritualis.

Dulu, empat wilayah utama, Calpheon, Serendia, Balenos, dan Mediah, damai. Ini semua berubah ketika Black Death mulai menyebar melalui pedagang dari Valencia, di daerah timur Mediah yang mengendalikan perdagangan. Banyak orang di dunia meninggal karena wabah tersebut. Beberapa yang tidak, diusir karena kematian hitam menyebabkan paranoia. Akhirnya, tiga area utama membuat aliansi dan memulai

perang yang berlangsung selama 30 tahun; dengan Mediah mendapat untung paling banyak dengan memanen batu hitam dan menukarnya kepada orang lain.²⁴

Setelah perang, aliansi perlahan-lahan mulai melakukan perdagangan dengan Valencia sekali lagi. Ketegangan muncul ketika daerah lain menemukan pentingnya batu hitam. Putusasa untuk mendapatkan kekayaan, mereka mulai mencari batu hitam juga. Calpheon tidak memiliki area yang menyimpan batu hitam yang berharga, sehingga mereka mencuri dari yang lainnya. Ini menciptakan konflik lebih lanjut dengan Valencia, karena Valencia memiliki Gurun Hitam yang luas yang menyimpan banyak batu hitam.

1. Transaksi pada platform facebook group

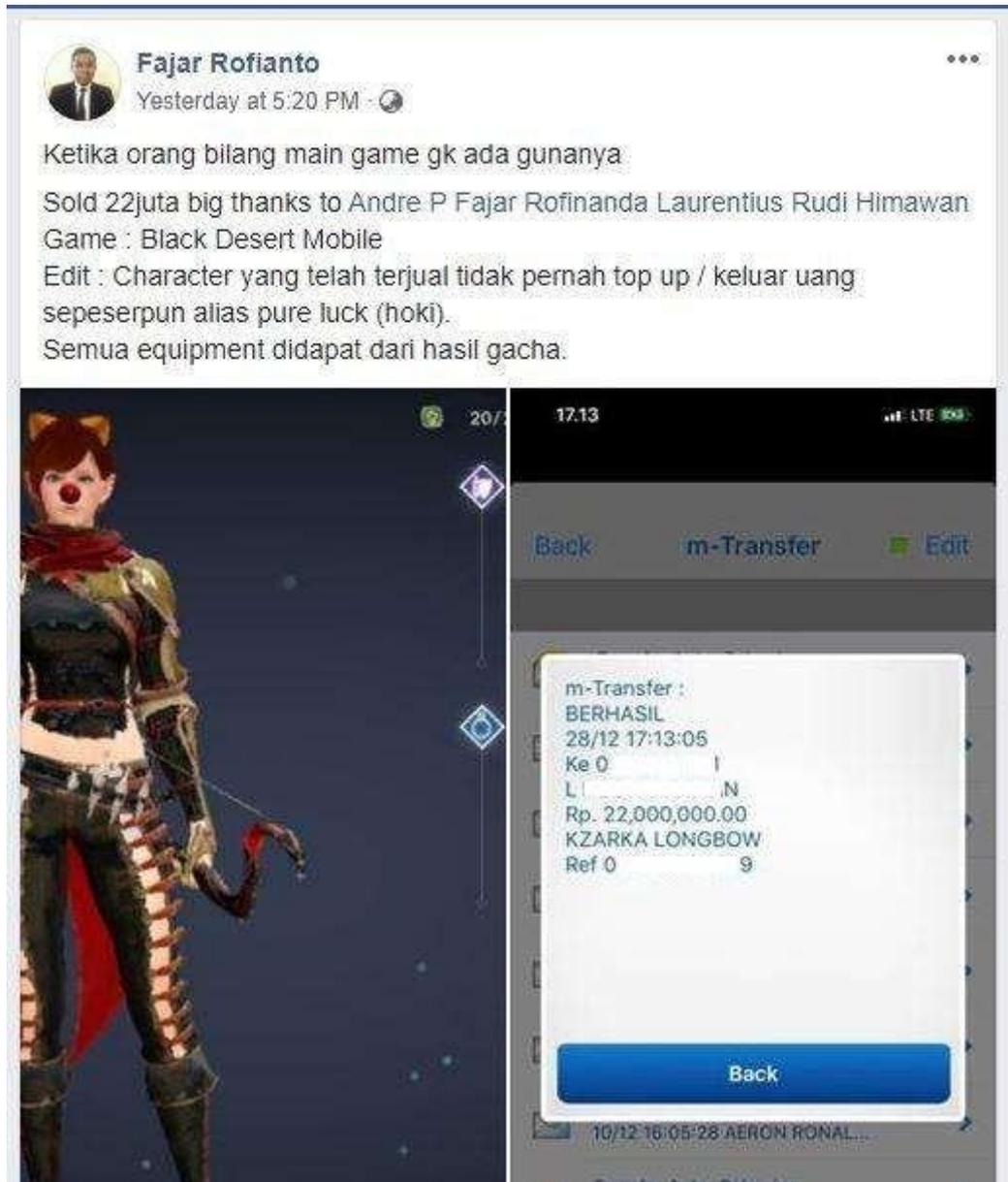
Penjualan item game online Black Desert ini sama halnya dengan penjualan barang – barang lain yang dijual melalui dunia maya atau online. Karena penjual maupun pembeli biasanya tidak berada dalam satu wilayah atau mereka berbeda daerah. Oleh karena itu, penjual memposting atau mempromosikan item game tersebut melalui media online seperti facebook, instagram, maupun di situs jual beli online, Biasanya penjualan ini dilakukan pada Marketplace Group Black Desert Indonesia yang memuat khusus tentang apapun yang berhubungan dengan game tersebut. Dalam penetapan harga jual beli item game Black Desert dilakukan dengan kesepakatan melalui chatting ataupun membuat Tawaran harga pada postingan grup tersebut dan kemudian anggota grup tersebut melihat postingan dan yang benar-benar minat akan

²⁴ *"Black Desert Pre-beta Interview with the Producer Kim Daeil". 2p.com. 27 March 2014. Archived from the original on 21 April 2014. Retrieved 20 April 2014.*

merespon untuk Tanya-tanya lokasi ataupun sekedar sharing. Chatting adalah cara yang dilakukan penjual dan pembeli dalam berakadxxjual beli tanpa melakukan tatap muka secara langsung. Item game Black Dessert yang diperjualbelikan berupa Item yang memang khusus yang akan diserahkan kepada pembeli setelah pembeli melakukan trnsaksi pembayaran. Berikut contoh transaksi yang berhasil pada grup tersebut yang memuat data saldo dan item game tersebut.

Melalui akun Facebook miliknya, Fajar Rofianto membagikan penjualan karakter miliknya. Tak hanya screenshot sang karakter, namun juga bukti pembayaran. "Ketika orang bilang main game gak ada gunanya. Laku 22 juta," tulisnya di Facebook. Karakter dengan class Ranger ini nampak telah mencapai level 58. Ditampilkan pula kelengkapan item yang digunakannya. Fajar Rofianto mengaku kalau dalam mengembangkan karakter ini ia tidak sekalipun mengeluarkan uang untuk microtransaction. Semua item, equipment hingga senjata di karakter Black Desert Mobile miliknya, ia dapatkan di game termasuk hasil gacha.

Gambar 1. Transaksi Item Kzarka Longbow



Sumber. Group facebook Black Dessert ID

Character yang telah terjual tidak pernah top up / keluar uang sepeserpun alias murni mendapatkannya secara Cuma-Cuma. Semua equipment didapat dari hasil gacha

(acak)." tambahnya. Dengan kata lain, pria ini hanya mengeluarkan uang untuk paket data bermain online saja. Selain itu tak sepeserpun uang mengalir ke game mobile satu ini. Dan kini, Fajar Rofianto melepas karakter Black Desert Mobile miliknya dengan harga Rp 22 juta kepada pemilik barunya. Apa yang membuatnya bisa semahal ini, Bukan cuma level karakter yang cukup tinggi. Namun item yang dikenakan si karakter.

Yaitu Kzarka Longbow, senjata panah yang banyak dicari khususnya untuk karakter class Ranger yang memakai panah.

Gambar 2. Kzarka Longbow



Sumber. Dunia-Games/Kzarka-Longbow Item Terjual Mahal

Kzarka Longbow disebut-sebut sebagai senjata terbaik untuk Ranger di Black Desert Mobile. Selain meningkatkan attack, juga kritikal dan attack speed. Senjata ini bisa meningkatkan attack sampai 135 poin tanpa enhance, meningkatkan critical change 4 persen dan attack speed 2 persen. Itulah salah satu penyebab karakter Black Desert Mobile milik pria ini bisa laku terjual sampai Rp 22 juta.

Gambar 3. Item yang sedang ditawarkan

WTS CHAR titipan
Server HEXE HEXE HEXE HEXE HEXE
BUKAN CALPEON BUKAN SERENDIA BUKAN DANDELION APALAGI
KOREA
DARI PADA BANDINGIN HARGA SAMA SERVER SEBELAH, MENDING
BANDINGIN KELAKUAN ANDA SAMA ANAK TETANGGA YG LEBIH
SUKSES DARI ANDA. makasih map ngegas.
Kzarka sword
Bind gmail
Data lengkap aman
Serius WA ke
Rekber / cod bandung
Harga Rp 40jt nego.
Ty



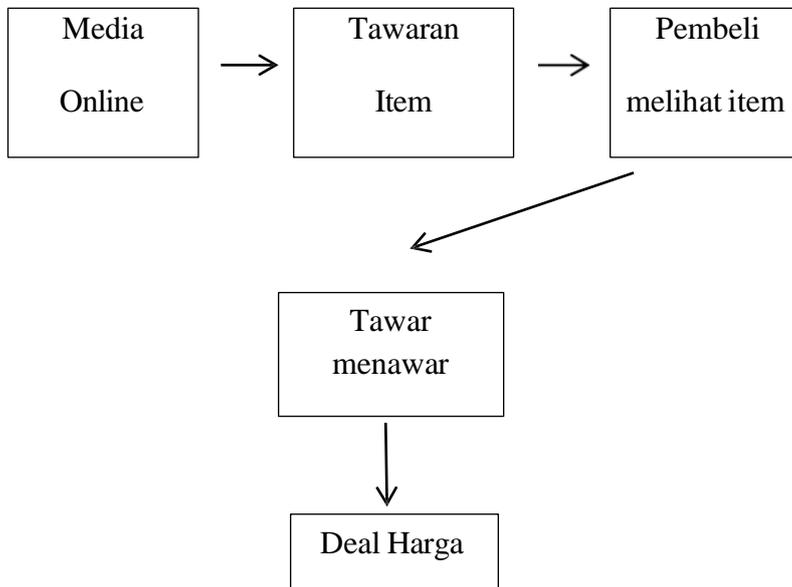
Sumber. Black Dessert-Id Group Facebook

Kalau kita melihat secara keseluruhan, harga karakter game Black Desert dengan item Kzarka Longbow ini sebenarnya tidak ada apa apanya apabila dibandingkan dengan harga item game MMORPG lainnya yang sedang ditawarkan atau sudah terjual dengan harga fantastis. Selain karakter ini, ada juga karakter Black Desert Mobile lain dengan item Kzarka Longsword yang ditawarkan dengan harga yang jauh lebih mahal,

yaitu mencapai Rp. 40 juta, namun sampai hari ini masih belum ada informasi apakah karakter Black Dessert dengan item Kzarka Longbow yang sama ini sudah laku atau belum. Di game lain, Ragnarok M: Eternal Love pada tahun ini juga membuat kehebohan dengan lakunya salah satu item Unit 01 dengan harga mencapai Rp. 1,2 miliar, pembelinya adalah MambaaElChap, gamer asal Indonesia yang sebelumnya juga membeli sebuah item tunggangan (kuda) seharga Rp. 900 juta.

Harga yang ditawarkan sangat bervariasi tergantung berapa banyak populasi dan maraknya item tersebut pada game dan atribut-atribut pendukung lainnya di dalam permainan Black Dessert itu sendiri. Item game yang akan diperjual belikan tidak hanya dilihat dari seberapa tinggi langkanya yang telah dicapai, melainkan juga dilihat dari seberapa banyak skill dan juga parameter yang telah dimiliki oleh gamer yang ingin memperjual belikan item game black dessert ini. Maka semakin banyak hero juga skill yang dimiliki dan ditambah dengan rank (tingkatan game) yang tinggi akan menghasilkan harga jual yang mahal. Berikut contoh kedua dari transaksi penjualan item akan tetapi belum ada yang menawar karena kami melihat kemungkinan harga item tersebut terlalu mahal untuk dijual di forum.

Gambaran alur transaksi melalui Facebook



Alur tersebut dimulai di media sosial group facebook dan para pengguna games tersebut sebagai platform sharing melihat tawaran item yang sedang dijual kemudian pembeli item yang sedang membutuhkan item segera melakukan penawaran pada item yang dijual dan keduanya sepakat harga untuk melepas item dengan harga yang telah disetujui oleh kedua belah pihak.

2. Transaksi Melalui Pihak Ketiga

Saat peneliti bertanya kepada salah satu anggota dari Pengguna Game Black Dessert adalah Zulkarnein, cara ia menjual item game Black Dessert miliknya dengan cara masuk pada grup-grup jual beli akun Black Dessert pada komunitas yang ada di media sosial seperti facebook, line atau instagram, didalam grup tersebut terdapat admin sebagai pihak ke 3 (tiga) yang mengawasi dan mengamankan proses transaksi

jual beli sampai selesai. Admin tidak dipilih sembarangan melainkan harus memiliki kriteria sebagai berikut:

1. Sudah mempunyai nama dan dikenal oleh banyak orang;
2. Rekeningnya harus sama dengan nama aslinya;
3. Nama sosial mediana dan foto profilnya harus jelas;
4. Keaslian profil harus diperiksa agar terhindar dari admin palsu.

Disini admin sebagai pihak ketiga juga mendapatkan fee. Nominal fee yang didapatkan admin adalah 10% dari harga Item Black Dessert tersebut Jika dijual Melalui Pihak Ketiga karena memperhatikan factor keamanan. Item game akan diserahkan kepada pembeli setelah pembeli mentransfer sejumlah uang yang telah disepakati. Zulkarnain telah menjual item game Black Dessert nya dengan harga Rp 1.600.000,- (satu juta enam ratus ribu rupiah) untuk sebuah item ranger kelas bawah dan tentunya dengan berbagai macam skill dan credit damage yang dapat dihasilkn yang telah terdapat didalam item game miliknya.

Selain menjual item game miliknya, terkadang Zulkarnain dan edi pangestu erdito juga membeli item game online dari orang lain. Zulkarnain menceritakan bahwa juga pernah membeli item game online Black Dessert melalui sebuah grup di line dengan harga Rp 1.300.000,- (satu juta tiga ratus ribu rupiah). Cara beliau membelinya yaitu, pertama kali melihat berapa banyak typical skill dan damage yang terdapat di dalam item game yang akan dijual tersebut. Tentunya jumlah item yang banyak ditemui akan mempengaruhi harga pada saat pembelian. Jika ia melihat item game online

tersebut bagus untuk dibeli, mengirimkan pesan pribadi (chatting) dengan pemilik item game dan disana juga terjadi proses tawar menawar.

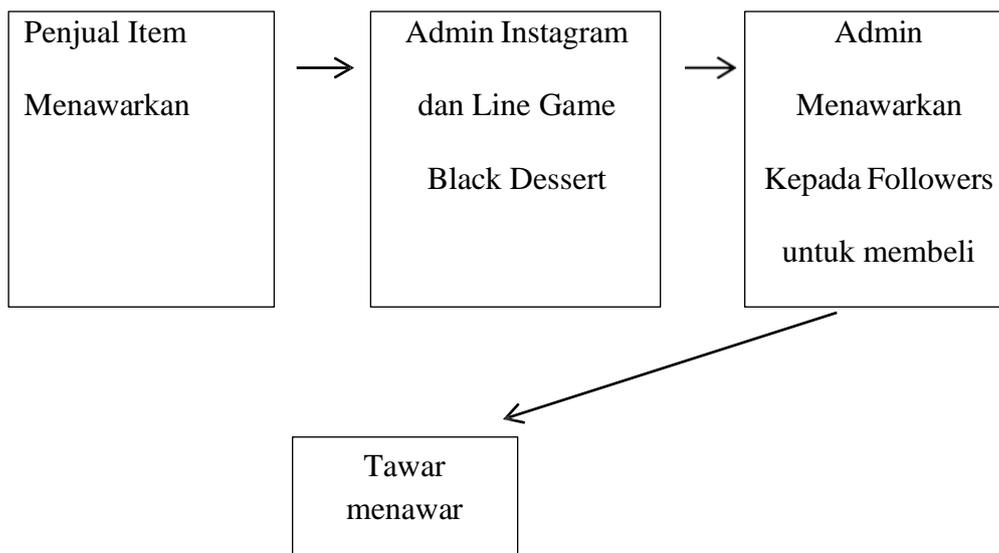
Setelah mencapai kesepakatan bersama terkait harga itemnya, beliau mentransfer sejumlah uang yang telah disepakati dan setelah uangnya sudah masuk ke dalam rekening penjual, kemudian penjual menyerahkan username dan passwordnya kepada Zulkarnain. Selain Zulkarnain sebagai member squad Saints Indo 2 yang pernah menjual item game online Black Dessert miliknya, juga ada yang juga menjual item game nya dari harga yang paling terendah yaitu Rp 3.500.000,- (tiga juta lima ratus ribu) hingga Rp 6.000.000,- (enam juta rupiah). Cara beliau menjual item game miliknya tidak jauh berbeda dengan Zulkarnain, yaitu admin sebagai pihak ke 3 (tiga) memposting item game yang akan dijual di dalam sebuah grup yang ada di Line. Kemudian jika ada yang berminat untuk membelinya maka si pembeli bisa langsung menghubungi admin. Setelah pembeli melakukan pembayaran maka penjual bisa segera mengirim item game tersebut ke pembeli yang transaksinya berhasil akan langsung diserahkan kepada pembeli. Dan item tersebut sepenuhnya menjadi milik pembeli.

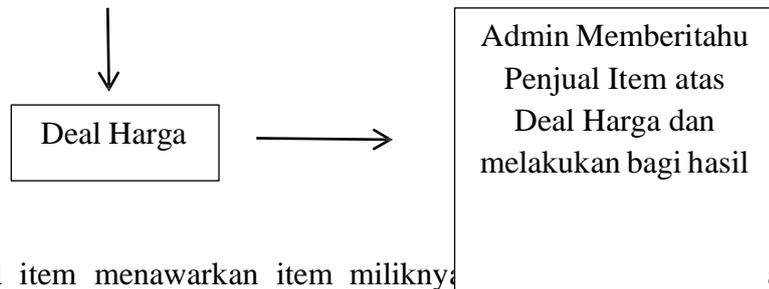
Proses transaksi seperti ini digolongkan dalam akad salam yang pada akad tersebut jual belinya dengan sistem pembayaran di awal ementara barang diserahkan diwaktu kemudian dan penjual telah memberikan rincian spesifikasi barang. Pada pelaksanaan transaksi jual beli item game online Black Dessert syarat yang pertama sudah terpenuhi yakni:

1. Adanya barang yang di jual, adalah item game online Black Dessert yang dijual;

2. Spesifikasi barang, dalam jual beli item game online Black Dessert, penjual juga mencantumkan spesifikasi item game online Black Dessert yang dijual sesuai dengan kondisi akun tersebut secara rinci dan detail untuk menarik minat dari pembeli;
3. Tempat dan waktu penyerahan barang harus jelas, dalam jual beli item game online Black Dessert penyerahan akun dari penjual kepada pembeli diserahkan setelah pihak pembeli membayar akun yang telah disepakati, karena akun merupakan barang digital dan hanya berupa data item maka penyerahannya dapat melalui media , whatsapp, dan lain-lain yang digunakan sebagai komunikasi;
4. Objek dapat dijelaskan sifat, jenis, kadar, dan kualitasnya. item game online Black Dessert yang dijual juga dapat disebutkan sifat, jenis kadar, dan kualitas akun seperti ketika penjual memposting akun nya, pihak penjual juga memberikan keterangan detail tentang akun yang dijual seperti keadaan skin, statistik, level hero, dan harga item yang dijual.

Gambaran Transaksi Item Game Black Dessert melalui pihak Ketiga





Alur Penjual item menawarkan item miliknya kepada admin, selanjutnya admin melakukan penawaran pada postingan ke followers atau pengikut akun tersebut, kemudian terjadi tawar menawar dengan pengikut postingan selanjutnya deal harga, admin menghubungi penjual item atas harga dan terjadi bagi hasil yang di setujui diawal.

B. Status Hukum Transaksi Jual-Beli Virtual Goods Pada Platform Game Bilack Diessert Miobile, Menurut Tinjauan KHES Dan KUH Perdata.

Setelah mengetahui bagaimana mekanisme praktik transaksi jual beli item Bilack Diessert Miobile, maka pembahasan selanjutnya adalah bagaimana status hukum dari transaksi tersebut. Status hukum adalah kedudukan yang diperoleh atas sesuatu atau seseorang yang berkaitan dengan hukum yang mana dari status hukum tersebut dapat diketahui abash tidaknya suatu hal/ atau benda serta legal tidaknya hal/ atau benda. Dengan kata lain, pembahasan dalam skripsi ini adalah mencari kedudukan hukum dari transaksi virtual goods pada platform game black dessert.

Dalam penelitian ini yang menjadi sumber pencarian status hukum adalah meninjau melalui hukum Islam dan dikomparasikan dengan Kitap Undang-undang Hukum Perdata (KUH Perdata). Secara spesifik atau rinci, tinjauan hukum Islam yang

dipergunakan adalah hukum Islam yang tertuang di dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah atau sering disingkat dengan KHES. KHES merupakan kumpulan aturan yang disahkan oleh Mahkamah Agung yang membahas seputar kepemilikan benda, transaksi, dan hal-hal lain yang berkaitan dengan muamalah berdasarkan syariat Islam.

Dengan dua rujukan hukum yang dipakai pada penulisan skripsi ini, penulis akan menguraikan satu-persatu kemudian mengkomparasikannya dengan praktik yang selama ini telah terjadi di lapangan.

1. Tinjauan KHES dalam transaksi virtual goods platform game mobile dessert

a. Subjek Hukum dalam Jual-Beli

Sebagaimana telah diuraikan di awal, bahwa KHES merupakan kumpulan hukum dalam bermuamalah. Tentunya di dalamnya membahas mengenai syarat-syarat sah dalam jualbeli. Hal yang paling pertama harus diperhatikan dalam melaksanakan transaksi adalah subjek hukum. Subjek hukum dalam KHES dibagi menjadi dua, yakni: subjek hukum orang-perseorangan dengan subjek hukum badan usaha. Dalam transaksi di game mobile dessert tentu telah diketahui bahwa subjek hukumnya adalah orang perorangan. Menurut KHES, orang yang sah dalam melaksanakan transaksi adalah seseorang dipandang memiliki kecakapan untuk melakukan perbuatan hukum dalam, hal telah mencapai usia paling minimal 18 (delapan belas) tahun atau sudah pernah menikah²⁵.

Dari penelitian dengan menggunakan wawancara dari beberapa sumber diketahui bahwa kebanyakan orang yang tergabung di dalam komunitas terdiri dari

²⁵ Pasal 2, Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, 2016.

anak-anak dibawah umur dan 80% di dominasi oleh anak dibawah 18 tahun²⁶. Di dalam praktik muamalah tidak semerta-merta yang sah melakukan transaksi adalah orang yang telah cakap hukum atau mencapai usia tertentu. Anak dapat melaksanakan transaksi jual-beli selama jual beli tersebut telah lumrah dilakukan, contohnya; anak yang membeli permen di toko, atau pembelian yang dilakukan seorang anak di mini market dengan harga yang sudah tertera.

Lantas bagaimana dengan transaksi dengan nominal yang tergolong tinggi?. Ulama' sepakat bahwa dalam transaksi tersebut harus menggunakan wali sebagai pendamping yang terdiri dari:

- 1) Orang tua muwalla;
- 2) Orang yang menerima wasiat dari orang tua muwalla;
- 3) Bapak/ ibu angkat muwalla;
- 4) Orang lain atau badan hukum yang ditetapkan oleh pengadilan²⁷.

Sedangkan yang terjadi dalam transaksi jual-beli virtual goods rata-rata menggunakan tabungan pribadi tanpa sepengetahuan orang tua. Maka dapat diketahui bahwa transaksi mobile dessert tidak memenuhi syarat subjek hukum yang terdapat di dalam KHES. Dengan tidak terpenuhinya sarat subjektif tersebut maka transaksi virtual goods pada platform Black Dessert Mobile secara umum mempunyai status hukum ialah fashid. Fashid dalam jual beli ini masih dapat diperbaiki dengan cara adanya wali yang memberikan pengampuan terhadap subjek hukum di bawah usia cakap hukum.

²⁶ Tanggal wawancara

²⁷ Pasal 11

Hal ini berbeda dengan jual beli yang bathal karena benda objek jual beli yang memang secara hukum tidak dibenarkan dalam transaksinya, seperti jual beli khamar.

b. Kepemilikan Objek

Pemilikan benda pada dasarnya bersifat individual dan penyatuan benda dapat dilakukan dalam bentuk badan usaha atau korporasi²⁸. Benda/ objek dapat diperoleh dengan beberapa cara, antara lain:

- 1) pertukaran ;
- 2) pewarisan ;
- 3) hibah ;
- 4) wasiat ;
- 5) penambahan alamiah ;
- 6) jual beli ;
- 7) luqathah ;
- 8) wakaf dan ;
- 9) cara lain yang dibenarkan menurut syariah²⁹.

Pemilikan akun Black Desert merupakan kepemilikan secara individual yang diperoleh dengan cara membuat akun dan membeli akun. Game mobile dessert dimiliki dan dikelola setiap user secara mandiri beserta item yang didapatkan. Dalam KHES benda yang dijadikan objek bermuamalah adalah benda yang memiliki nilai dan manfaat sebesar-besarnya dengan mengurangi madharat. Manfaat yang diperoleh dalam game mobile dessert adalah hiburan semata, sedangkan nilai dari game tersebut

²⁸ Pasal 17

²⁹ Pasal 18

tergantung sudut pandangnya. Bagi para pemain mobile dessert, game tersebut merupakan salah satu harta yang memiliki nilai jual tinggi, bahkan sekedar item yang dimiliki saja dapat menjadi nilai rupiah.

c. Syarat, rukun dan akad jual beli

Jual beli dalam Islam memiliki ketentuan syarat-syarat, rukun beserta ketentuan akadnya. Rukun bermuamalah terdapat di dalam Pasal 56 KHES yang terdiri dari:

1) Pihak-pihak

Pihak-pihak yang terdapat dalam jual beli adalah penjual dan pembeli. Para pihak yang dimaksudkan harus memenuhi kategori subjek hukum yang sah sebagaimana dalam penjelasan di atas. Pihak yang melakukan transaksi jual beli virtual goods black dessert adalah pemilik akun dan pembeli akun. Bisa juga melalui pihak ketiga sebagai orang yang menjadi nara hubung antar pihak. Pihak-pihak tersebut melakukan transaksi secara online maupun secara bertemu secara langsung, sebagaimana hasil wawancara mengenai praktik jual beli game tersebut.

2) Objek

Objek benda yang dapat dijadikan objek jual beli adalah benda yang menurut hukum Islam sah diperjual-belikan, milik pribadi secara penuh atau dengan perizinan pemilik benda, dan diperoleh secara halal. Objek benda yang ada dalam transaksi virtual goods black dessert adalah akun dan item milik pemainnya. Akun tersebut dimiliki secara mandiri dan itemnya didapatkan melalui misi ataupun secara top up dan dimiliki sepenuhnya oleh pemilik akun.

Yang disebut berkompeten adalah penjual dan pembeli adalah mereka yang sudah Baligh, berakal, merdeka dan dewasa. Allah subhanahuwa ta'ala berfirman :

رَوْلُ تُوُوَالِ هَاهَا كَأَمْ رَوْلِ
..كُمُ

“Dan janganlah kamu serahkan kepada orang-orang yang belum sempurna akalnya harta...” (QS. An-Nisa 5)³²

- 3) Barang yang dijual tersebut merupakan hak milik penuh si penjual, atau seseorang bisa menjual barang yang bukan miliknya apabila mendapat izin dari pemilik barang (mewakili si penjual) untuk mendapatkan izin dari pemilik barang dapat melalui penunjukan keagenan dr pemilik barang atau adanya kesepakatan antara pemilik dengan penjual bahwa pemilik mengizinkan penjual utk menjualkan barangnya. Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda:

لَا بِيْعَ بِرَيْ عٍ مِلْكِي عِدْوِي

“Janganlah engkau menjual barang yang bukan milikmu.” (HR. Abu Dawud , Tirmidzi).

Nabi sallallahu alaihi wa salam di sini melarang menjual barang yang bukan hak milik penjual.

- 4) Barang yang mubah (yang boleh diperjualbelikan).

Tidak sah jual beli barang yang haram hukumnya seperti khamer, babi, bangkai, patung dsb.

إِنَّ اللَّهَ وَرَسُولَهُ
مَبْرُورٌ
وَأَنَّ الْبَيْعَ
الْحَلَالَ
بِالْحَلَالِ
وَالْحَرَامَ
بِالْحَرَامِ
وَأَنَّ
الْبَيْعَ
الْحَرَامَ
بِالْحَرَامِ
بِالْحَرَامِ

³² Q.S An-Nisa: 5

“Sesungguhnya, Allah dan Rasul-Nya mengharamkan jual beli khamar, bangkai, babi, dan patung.” (HR. Bukhari dan Muslim)

- 5) Barang yang dijual adalah barang/ sesuatu yang diketahui oleh penjual dan pembeli, diketahui bisa dengan cara melihatnya atau penjual memberi tahu spesifikasi / sifat-sifat barang tersebut.

Tidak sah jual beli atas barang yang tidak diketahui, karena ketidaktahuan barang yang ditransaksikan adalah bentuk dari gharar.

- 6) Barang yang dijual/dijadikan transaksi barang yang bisa untuk diserahkan.

Jika barang yang dijual tidak bisa diserahkan kepada pembeli maka tidak sah jual belinya.

Di dalam KHES syarat-syarat objek jual beli terdapat di dalam Pasal 76, yang memuat antara lain:

- 1) barang yang dijualbelikan harus sudah ada.
- 2) barang yang dijualbelikan harus dapat diserahkan.
- 3) barang yang dijualbelikan harus berupa barang yang memiliki nilai/harga tertentu.
- 4) barang yang dijualbelikan harus halal.
- 5) barang yang dijualbelikan harus diketahui oleh pembeli.
- 6) kekhususan barang yang dijualbelikan harus diketahui.
- 7) penunjukkan dianggap memenuhi syarat kekhususan barang yang dijualbelikan apabila barang itu ada di tempat jual beli.

- 8) sifat barang yang dapat diketahui secara langsung oleh pembeli tidak memerlukan penjelasan lebih lanjut.
- 9) barang yang dijual harus ditentukan pasti dalam akad³³.

Akad jual beli virtual goods mobile dessert dilakukan dengan cara kesepakatan dan perjanjian serah terima objeknya. Objek tersebut bukanlah benda yang secara langsung dapat dipegang seperti halnya benda pada umumnya, karena merupakan akun virtual. Jadi secara hukum Islam tetap sah selama tidak ada unsur ghoror, penipuan dan unsur-unsur lain yang dapat merugikan salah satu pihak. Dalam melaksanakan akad, dalam KHES diatur beberapa ketentuan:

- 1) Setelah akad dilakukan, pembeli wajib membayar harga dan penjual wajib menyerahkan barang.
- 2) Tata cara serah-terima barang bergantung pada sifat, jenis dan/atau kondisi barang yang dijual tersebut.
- 3) Tatacara serah terima barang wajib memperhatikan kebiasaan dan kepatutan dalam masyarakat³⁴.

Dengan demikian dalam hal rukun, syarat dan akad jual beli dapat ditarik kesimpulan bahwa rukun dan syarat yang berkaitan dengan subjek hukumnya terdapat sebuah kecacatan yakni pembeli atau penjual virtual goods pada black dessert mayoritas dibawah usia cakap hukum. Untuk rukun dan syarat jual beli yang lain telah memenuhi rukun dan syarat jual beli.

d. Risiko jual beli

³³ Pasal 76

³⁴ Pasal 81

Risiko jual beli virtual goods pada black dessert, sama halnya dengan transaksi secara online lainnya. Hal yang paling sering terjadi adalah penipuan, dimana uang sudah di transfer dan barang tidak dikirim. Penjual kabur membawa uang penipuan. Untuk itu penting memberikan informasi asli dan jelas mengenai siapa pemilik akun black dessert dengan ditambah dengan foto asli KTP, dimana kantornya dan kemana harus menghubungi. Hal tersebut sebagai salah satu cara antisipasi sehingga tidak terjadi tindak pidana penipuan.

2. Tinjauan KUHPerdara dalam transaksi virtual goods platform game mobile dessert

Jual beli dalam Kitab Undang-undang Hukum Perdata diatur dalam Buku dua tentang kebendaan Pasal 1457, yang menyatakan bahwa: “Jual-beli adalah suatu perjanjian, dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan, dan pihak yang lain untuk membayar harga yang telah dijanjikan”³⁵. Jualbeli merupakan bagian dari perjanjian yang memiliki sifat konsensual. Maksudnya ialah perjanjian lahir ketika kedua belah pihak mencapai kata sepakat mengenai barang dan harga, meskipun barang belum diserahkan dan harga belum dibayarkan (pasal 1458 KUH Perdata).

Dengan kata lain, berdasarkan pasal 1457 jual beli adalah suatu kesepakatan yang mana pihak penjual mengikatkan diri kepada pihak pembeli untuk menyerahkan barang miliknya, yang ia kuasai atau barang milik pihak lain yang penguasaan atas penjualan barang tersebut diberikan kepadanya untuk diserahkan kepada pihak pembeli.

³⁵ Pasal 1457

Dan pihak pembeli melakukan pembayaran dengan harga yang telah diperjanjikan kepada penjual. Dari pengertian tersebut, sekaligus memberikan dua kewajiban kepada masing-masing pihak, yakni:

- a. Kewajiban pihak penjual menyerahkan barang yang dijual kepada pihak pembeli; dan
- b. Kewajiban pihak pembeli membayarkan nilai harga barang yang ia beli kepada penjual³⁶.

Berdasarkan pengertian jual beli yang terdapat dalam Pasal 1457 KUH Perdata, transaksi jual-beli akun dessert mobile yang terjadi di masyarakat telah memenuhi unsur-unsur tersebut. Namun, di dalam KUH Perdata secara lebih rinci juga mengatur mengenai syarat sahnya perjanjian, dalam hal ini transaksi jual beli juga merupakan salah satu bagian dari perjanjian.

Perlu diketahui bahwa KUH Perdata mengatur ketentuan mengenai syarat sahnya suatu perjanjian yang terdapat pada pasal 1320 KUH Perdata, antara lain:

- 1) Adanya kata sepakat bagi mereka yang mengikatkan diri. Kata sepakat tersebut tidak boleh disebabkan karena adanya kekhilafan, paksaan, dan penipuan.
- 2) Cakap untuk membuat suatu perikatan, artinya orang tersebut menurut hukum dapat melakukan perbuatan hukum. Seperti orang yang sudah dewasa, tidak dibawah pengampuan, tidak cacat mental.

³⁶ Irma devita, Jual Beli dan Levering, 2013 <https://irmadevita.com/2013/jual-beli-dan-levering/#:~:text=Menurut%20KUHPerdata%20pasal%201457%20menjelaskan,untuk%20membayar%20harga%20yang%20dijanjian.&text=Kewajiban%20pihak%20penjual%20menyerahkan%20barang%20yang%20dijual%20kepada%20pembeli.>

- 3) Hal tertentu, hal ini berarti perjanjian harus menentukan jenis objek yang akan diperjanjikan.
- 4) Suatu sebab atau klausula yang halal, perjanjian yang dibuat tersebut tidak boleh bertentangan dengan perundang-undangan, kesusilaan, dan ketertiban umum.

Apabila pada perjanjian ternyata terdapat pelanggaran/cacat terhadap ketentuan yang disebutkan pada nomor 1 dan nomor 2, maka perjanjian yang telah dibuat dapat dibatalkan. Poin 1 dan 2 tersebut merupakan syarat subjektif. Sedangkan pelanggaran /cacat terhadap ketentuan yang disebutkan pada nomor 3 dan nomor 4, maka perjanjian yang telah dibuat dianggap batal demi hukum, (tanpa dimintakan pembatalan telah dianggap batal)³⁷ point ke3 dan ke4 ini merupakan syarat objektif.

Hasil penelitian yang dilakukan penulis berdasarkan wawancara dan realita yang berkembang di masyarakat tentang transaksi virtual goods pada platform game Black Desert Mobile, di komunitas kagendra.id menemukan fakta bahwa.

- 1) Jual beli virtual goods pada platform black dessert telah memenuhi syarat subjektif dalam poin kesepakatan para pihak sedangkan dalam point kedua tentang kecakapan hukum, dalam transaksi tersebut tidak dapat memenuhi unsurnya. Dengan demikian, akibat dari tidak dapat dipenuhinya unsur kecakapan para pihak, perjanjian tersebut dapat dibatalkan. Dapat dibatalkannya perjanjian tersebut, dapat dilakukan apabila dari salah satu pihak (orang tua/atau wali) merasa dirugikan atau dengan cara-cara lain yang menurut undang-undang dapat dibenarkan.

³⁷ Mursalim S.H, Konsultasi Hukum, Legal Smart Channel, diakses di <https://lsc.bphn.go.id/konsultasiView?id=968>

- 2) Untuk syarat objektif yang terdapat di dalam Pasal 1320 ayat 3 dan 4, transaksi virtual goods pada platform black dessert telah terpenuhi. Hal tersebut dapat dipastikan, karena unsur suatu barang tertentu (objek tertentu) jelas adanya, milik sendiri dan secara legal dapat diperjual belikan.
- 3) Status dari transaksi jual beli virtual goods platform black dessert yang dilakukan oleh anak dibawah 18 tahun atau belum kawin dapat dibatalkan. Akan tetapi bagi mereka yang cakap hukum dan tidak di bawah pengampuan maka status dari jual beli tersebut sah.

Apabila unsur perjanjian yang terdapat dalam Pasal 1320 telah terpenuhi semuanya maka berdasarkan asas Kesepakatan/Berkontrak, yang terdapat dalam Pasal 1338 KUH Perdata yang berbunyi : “semua perjanjian yang dibuat secara sah berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang membuatnya”³⁸. Jual beli tersebut dapat dilanjutkan dan menjadi undang-undang bagi masing-masing pihak (*pacta sunt servanda*).

³⁸ Pasal 1338 KUH Perdata

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Praktik transaksi virtual goods platform game Bilack Diessert Miobile, merupakan praktik jual beli yang dilakukan oleh gamers (para pemain game) yang tergolong dalam game MOBA. Penelitian yang dilakukan penulis dilakukan dengan cara terjun ke lapangan atau disebut sebagai penelitian legal empiris pada komunitas kagendra.id. Penelitian ini menghasilkan beberapa kesimpulan, di antaranya :

1. Jual beli virtual goods pada platform game Bilack Diessert Miobile, dilakukan melalui media online facebook dan juga melalui pihak ke tiga. Pada transaksi via facebook, penjual mengupload item atau akun yang akan dijual pada grup dengan ketentuan nominal yang tercantum kemudian dilakukan proses tawar menawarnya, ketika sudah deal dengan harga, para pihak kemudian melaksanakan transaksi elektronik dan dapat pula melalui *Cash On Delivey* (COD). Selain menjualnya secara langsung melalui laman grup facebook, penjualan dapat dilakukan dengan memanfaatkan jasa pihak ke tiga, yang mana pihak ke tiga sebagai yang menjualkan dan mendapatkan keuntungan 10% dari hasil penjualan.
2. Mayoritas penjual dan pembeli dalam game Bilack Diessert Miobile, adalah anak di bawah usia 18 tahun yang menurut perundang-undangan republic Indonesia termasuk dalam usia belum cukup umur. Pada penelitian ini, syarat-syarat objek jual beli yang terdapat di dalam Pasal 76 KHES terpenuhi. Akan tetapi unsur Pasal 2

KHES yang membahas tentang subjek jual beli harus minimal berusia 18 tahun tidak terpenuhi. Sehingga konsekuensinya jual beli tersebut mengalami kecacatan.

B. Saran

Semoga dengan hasil dari penelitian yang didapatkan oleh penulis yang kemudian disajikan dalam bentuk dokumen skripsi ini dapat memberikan dan menambah wawasan pembaca, pada umumnya dalam hal tatacara dan syarat-syarat jual beli dari sudut pandang hukum Islam yang tertuang dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES) serta hukum perdata yang ada dalam Kitab Undang-undang Hukum Perdata (KUH Perdata) terutama dalam praktik, legalitas serta status hukum dalam transaksi virtual goods platform Bilack Diessert Miobile.

Kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan oleh penulis sebagai masukan dan perbaikan dalam penulisan-penulisan karya ilmiah selanjutnya.

Daftar Pustaka

Al- Qur'an Karim

Fatwa Dewan Syari'ah Nasional Majelis Ulama Indonesia, Edisi Revisi
No:28/DSNMUI/III/2002

Buku

A Mas'adi, Ghufron, *Fiqh Muamalah Konstekstual*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada,
2002,

Abdulah, Ruffah, *Fiqih Muamalah*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.

Abu Bakar, Taqiyuddin, *Kifayatul Akhyar*, CV Bina Iman, 1995

Ahmad Hasan, *Mata Uang Islami*, Jakarta: PT. Grafindo Persada, 2005.

Amiruddin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada:
2006

Arikunto, Suharsini, *Prosedur Pnelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka
Cipta 2002.,

Asshofa, Burhan, *Metode Penelitian Hukum*, Jakarta: Rineka Cipta, 2007.

Azhar Basyir, Ahmad, *Asas-Asas Hukum Muamalat (Hukum Perdata Islam)*, Jakarta:
PT. Raja Grafindo, 2008

Djuwaini, Dimyaudin, *Pengantar Fiqih Muamalah*, Pustaka Pelajar, 2008.

Ghazali, Abdul Rahman, Ghufron Ihsan, Sapiudin Shidiq, *Fiqih Muamalat*, Jakarta:
Kencana Prenada Media Group, 2010

Hasan, Ahmad, *Mata Uang Islam*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004.

- Hasan, Ahmad, *Mata Uang Islami* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005
- Imam Taqiyyudin Aby Bakrin Muhammad Al Husaain, *Kifayatul Akhyar*, Juz II, Bandung: CV. Alma"arif, t.th
- J. Meleong, *Lexy Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2022
- Kitab Undang-undang Hukum Perdata
- Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah
- Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah: Fiqh Muamalah*, Jakarta: Kencana, 2012.
- Mark, Hachman. "Infographic: A Massive History of Multiplayer Online Gaming". PC Magazine. Retrieved October 6, 2015.
- Marzuki, *Metodologi Riset*, Yogyakarta: PT. Hanindita Offset, 19983
- Muslich, Ahmad Wardi, *Fiqh Muamalat*, Jakarta: AMZAH, 2015
- Narbuko, Cholid dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2003
- Nasutionj, Bahder Johan, *Metode Penelitian Ilmu Hukum*
- Prastowo, Andi, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Prespektif Rancangan Penelitian*, Yogyakarta: Gadjahmada University Press, 2012.
- R. Subekti, *Aneka Perjanjian*, Bandung: PT.Citra Aditya Bakti, 1989
- Rasjid, Sulaiman, *Fiqh Islam*, cet. XLIX Bandung: Sinar Baru Alglesindo, 2010.
- Sayid Sabiq, *Fiqh As-Sunnah*, Juz 3, Dar Al-Fikr, Beirut, cet.III, 1981.
- Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, Jakarta: UI Press, 1981.
- Sudarto, *Metodologi Penelitian Filsafat*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002.
- Waluyo, Bambang, *Penelitian Hukum dalam Praktik*, Jakarta: Sinar Grafika, 2002.

Lampiran



1.1 Dokumentasi bersama narasumber akun black dessert mobile, yang dilakukan di Sidoarjo pada tanggal 21 Januari 2021



1.2 Dokumentasi bersama narasumber akun black dessert mobile, yang dilakukan di Sidoarjo pada tanggal 31 Januari 2021