

**ANALISIS TERHADAP KERUGIAN AKIBAT TRANSAKSI
PERTUKARAN VIRTUAL ITEM (Studi Di Platform Game Online Steam)**

(Skripsi)

Oleh:

Muhammad Rohmat Hidayat

200202110091



PROGAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH

FAKULTAS SYARIAH

UNIVESITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2023

**ANALISIS TERHADAP KERUGIAN AKIBAT TRANSAKSI
PERTUKARAN VIRTUAL ITEM (Studi Di Platform Game Online Steam)**

(Skripsi)

Oleh:

Muhammad Rohmat Hidayat

200202110091



PROGAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH

FAKULTAS SYARIAH

UNIVESITAS NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2023

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Demi Allah SWT,

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

ANALISIS TERHADAP KERUGIAN AKIBAT TRANSAKSI PERTUKARAN VIRTUAL ITEM (Studi Di Platform Game Online Steam)

Karya ilmiah ini benar-benar ditulis sendiri dan tidak mengcopy atau memindahkan data dari orang lain, kecuali referensi yang disebutkan secara jelas. Skripsi dan gelar sarjana saya akan dibatalkan jika ditemukan di kemudian hari bahwa data saya disusun oleh orang lain, termasuk penjiplakan, duplikasi, atau pemindahan data orang lain secara keseluruhan atau sebagian.

Malang, 20 November 2023



Muhammad Rohmat Hidayat
NIM. 200202110091

HALAMAN PERSETUJUAN

Setelah membaca dan mengoreksi skripsi saudara Muhammad Rohmat Hidayat NIM. 200202110091 Progam Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan judul:

ANALISIS TERHADAP KERUGIAN AKIBAT TRANSAKSI PERTUKARAN VIRTUAL ITEM (Studi Di Platform Game Online Steam)

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

Ketua Progam Studi



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

Malang, 20 November 2023

Mengetahui

Dosen Pembimbing



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

KETERANGAN PENGESAHAN SKRIPSI

KETERANGAN PENGESAHAN SKRIPSI

Dewan penguji skripsi saudara Muhammad Rohmat Hidayat, 200202110091, mahasiswa Progam Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Suriah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan judul:

ANALISIS TERHADAP KERUGIAN AKIBAT TRANSAKSI PERTUKARAN VIRTUAL ITEM (Studi Di Platform Game Online Steam)

Telah dinyatakan lulus dengan nilai: A

Dengan penguji:

1. Dr. Khoirul Hidayah, M.H.
NIP. 197805242009122003

()
Ketua Penguji

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

()
Sekretaris

3. Iffaty Nasyi'ah, M.H.
NIP. 197606082009012007

()
Anggota Penguji



Malang, 18 Desember 2023

Dekan

()
Prof. Dr. Sudirman, M.A.
NIP.19770822200501003

BUKTI KONSULTASI



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SYARIAH
Jl. Gegerpan 50 Malang 65144 Telp: (0341) 261000, Faksimil: (0341) 261000
Website: <http://syariah.uin-malang.ac.id>

BUKTI KONSULTASI

Nama : Muhammad Rohmat Hidayat
NIM : 200202110091
Prodi : Hukum Ekonomi Syariah
Dosen Pembimbing : Dr. Abbas Arfan, Lc., M.H.
Judul Skripsi : Tinjauan Yuridis Terhadap Praktik Jual Beli Dengan Sistem Barter Virtual Item Di Platform Game Online Steam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah

No.	Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	Paraf
1.	Sabtu, 02 September 2023	Konsultasi Proposal Skripsi	
2.	Selasa, 26 September 2023	Perbaikan Proposal Skripsi	
3.	Jumat, 29 September 2023	ACC Proposal Skripsi	
4.	Rabu, 18 Oktober 2023	Konsultasi Revisi Proposal Skripsi	
5.	Jumat, 20 Oktober 2023	Bimbingan BAB I,II,III	
6.	Jumat, 27 Oktober 2023	Revisi BAB I,II,III	
7.	Senin, 6 November 2023	ACC BAB I,II,III	
8.	Rabu, 8 November 2023	Bimbingan BAB IV,V, Abstrak	
9.	Jumat, 10 November 2023	Revisi BAB IV, V, Abstrak	
10.	Senin, 20 November 2023	ACC Abstrak dan ACC Skripsi	

Malang, 20 November 2023

Mengetahui

Ketua Ketua Progam Studi

Dr. Fakhruddin, M.H.I.

NIP. 197408192000031002

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا ۚ لَهَا مَا كَسَبَتْ وَعَلَيْهَا مَا اكْتَسَبَتْ ۗ رَبَّنَا لَا تُؤَاخِذْنَا
إِن نَسِينَا أَوْ أَخْطَأْنَا ۗ رَبَّنَا وَلَا تَحْمِلْ عَلَيْنَا إَصْرًا كَمَا حَمَلْتَهُ عَلَى الَّذِينَ مِن قَبْلِنَا ۗ رَبَّنَا
وَلَا تُحْمِلْنَا مَا لَا طَاقَةَ لَنَا بِهِ ۗ وَاعْفُ عَنَّا وَارْحَمْنَا ۗ أَنْتَ مَوْلَانَا فَانصُرْنَا عَلَى
الْقَوْمِ الْكَافِرِينَ

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Ia mendapat pahala (dari kebajikan) yang diusahakannya dan ia mendapat siksa (dari kejahatan) yang dikerjakannya. (Mereka berdoa): "Ya Tuhan kami, janganlah Engkau hukum kami jika kami lupa atau kami tersalah. Ya Tuhan kami, janganlah Engkau bebaskan kepada kami beban yang berat sebagaimana Engkau bebaskan kepada orang-orang sebelum kami. Ya Tuhan kami, janganlah Engkau pikulkan kepada kami apa yang tak sanggup kami memikulnya. Beri maafilah kami; ampunilah kami; dan rahmatilah kami. Engkaulah Penolong kami, maka tolonglah kami terhadap kaum yang kafir”

(QS. Al-Baqarah (2): 286)

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur Alhamdulillah terhadap Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan pertolongan dengan hanya rahmat-Mu serta hidayah-Nya penulisan skripsi yang berjudul **“ANALISIS TERHADAP KERUGIAN AKIBAT TRANSAKSI PERTUKARAN VIRTUAL ITEM (Studi Di Platform Game Online Steam)”**

” dapat diselesaikan. shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW sebagai suri tauladan dan untuk semua orang. Semoga kita diberikan syafaat di akhirat karena iman kita. Amin.

Dengan bimbingan maupun pengarahan dan hasil diskusi dari berbagai pihak dalam proses penulisan skripsi ini, maka dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Dr. Sudirman, MA, selaku Dekan Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Fakhruddin, M.H.I, selaku Ketua Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Abbas Arfan, Lc., M.H., selaku sebagai dosen pembimbing skripsi. Terimakasih atas bimbingan, arahan, semangat, ceria dan motivasi yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan baik.

5. Ramadhita, M.HI., selaku dosen wali perkuliahan penulis selama menempuh studi di Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang jurusan Hukum ekonomi Syariah. Penulis haturkan terimah kasih kepada beliau yang telah memberikan arahan, bimbingan dan saran, serta motivasi selama menempuh perkuliahan.
6. Segenap jajaran Dosen Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah mengamalkan ilmunya dengan Ikhlas dan berperan aktif dalam menyumbang ilmunya. Semoga Allah SWT memberikan pahalanya yang sepadan kepada beliau
7. Staf karyawan Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, penulis ucapkan terimakasih atas partisipasinya dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Kepada Orang tua penulis, Ibu Nur Azzah dan Bapak Mutrofin terimakasih telah menjadi motivasi dan penyemangat terhebat dalam hidup saya, yang telah mengiringi setiap langkah saya, yang selalu memberikan nasehat dan pengarahan agar menjadi seseorang yang lebih baik lagi, dan juga yang selalu memberikan do'a tulus disetiap sujudnya untuk kebaikan saya.
9. Kepada kakak penulis yakni Sirojuddin Abror terimakasih telah mendoakan, memberi dukungan moril sekaligus dukungan materil, perhatian dan semangat setiap waktu. Para informan yang telah bersedia meluangkan waktu dan memberikan informasi yang sangat penting demi kelanjutan penelitian ini.
10. Kepada teman-teman S1 Hukum Ekonomi Syariah Angkatan 2020 Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang tidak dapat disebutkan satu-

persatu, terimah kasih atas segala bantuan yang telah diberikan selama masa perkuliahan penulis

11. Serta berbagai pihak yang turut serta membantu proses penyelesaian penulisan skripsi ini yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu.

Penulis berharap pengetahuan yang mereka peroleh dari kuliah Program Studi Hukum Ekonomi Syariah di Universitas Islam Negeri Malang dapat bermanfaat bagi semua orang. Penulis sangat menyadari bahwa, karena pengetahuan, kemampuan, wawasan, dan pengalaman penulis yang terbatas, skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari semua orang untuk membantu memperbaikinya.

Malang, 20 November 2023

Penulis,



Muhammad Rohmat Hidayat

NIM. 200202110091

PEDOMAN TRANSLITERASI

Dalam penulisan karya ilmiah, penggunaan istilah asing kerap tidak dihindarkan. Secara umum sesuai Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia kata asing ditulis (dicitak) miring. Dalam konteks Bahasa Arab, terdapat pedoman transliterasi khusus yang berlaku internasional. Berikut ini disajikan tabel pedoman transliterasi sebagai acuan penulisan karya ilmiah. Transliterasi Arab-Indonesia Fakultas Syariah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang adalah berpedoman pada model Library of Congress (LC) Amerika Serikat sebagai berikut:

Arab	Indonesia	Arab	Indonesia
أ	‘	ط	ṭ
ب	b	ظ	ẓ
ت	t	ع	‘
ث	th	غ	gh
ج	j	ف	f
ح	h	ق	q
خ	kh	ك	k
د	d	ل	l
ذ	dh	م	m
ر	r	ن	n
ز	z	و	w
س	s	هـ	h
ش	sh	ء	ˀ
ص	s	ي	y
ض	ḍ		

Untuk menunjukkan bunyi hidup panjang (madd), maka caranya dengan menuliskan coretan horisontal di atas huruf, seperti ā, ī dan ū. (أ, ي, و). Bunyi

hidup dobel Arab ditransliterasikan dengan menggabung dua huruf “ay” dan “aw” seperti layyinah, lawwāmah. Kata yang berakhiran tā’ marbūṭah dan berfungsi sebagai sifat atau muḍāf ilayh ditransliterasikan dengan “ah”, sedangkan yang berfungsi sebagai muḍāf ditransliterasikan dengan “at”.

‘

DAFTAR ISI

COVER DALAM.....	0
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
SURAT KETERANGAN PEGESAHAN SKRPSI.....	iv
BUKTI KONSULTASI	v
MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Sistematika Penelitian.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
A. Penelitian Terdahulu.....	12
B. Kajian Pustaka	16
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian	31
B. Pendekatan Penelitian.....	31
C. Lokasi Penelitian	32
D. Jenis Data.....	33
E. Metode Pengumpulan Data	34
F. Metode Pengolahan Data.....	35
BAB IV PEMBAHASAN.....	37
A. Gambaran Umum Platform Game Online Steam	37

B. Analisis kerugian Akibat Transaksi Pertukaran Virtual Item Game Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.....	44
C. Analisis Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Kerugian Akibat Transaksi Pertukaran Virtual Item.....	52
BAB V KESIMPULAN.....	68
A. Kesimpulan.....	68
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN-LAMPIRAN	75
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	81

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penelitian Tedahulu.....	11
----------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Menu Platform Game Online Steam.....	32
Gambar 2. Virtual Item Dalam Platform Game Online Steam.....	35
Gambar 3. Alur Proses Jual Beli di Platform Steam.....	37
Gambar 4. Steam Guard Mobile Authenticator.....	38

ABSTRAK

Muhammad Rohmat Hidayat, 2023, **ANALISIS TERHADAP KERUGIAN AKIBAT TRANSAKSI PERTUKARAN VIRTUAL ITEM (Studi Di Platform Game Online Steam)**, Skripsi, Progam Studi hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Syariah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pembimbing: Dr. Abbas Arfan, Lc., M.H.

Kata Kunci: Pertukaran, Virtual Item, Steam

Praktik pertukaran *virtual item game online* di platform *steam* ini sudah memiliki saluran atau media khusus untuk melakukan pertukaran. Walaupun sudah menjadi hal biasa transaksi ini dilakukan para pemain. Namun terdapat peraturan dari pihak pengembang yang melarang transaksi tersebut. Dari kasus yang terjadi tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui legalitas pertukaran virtual item dalam sudut dari hukum UUD ITE 2016 dan juga meninjau keabsahan pertukaran virtual item dalam *game online steam* dari hukum ekonomi syariah.

Penelitian ini merupakan penelitian yuridis empiris, Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Sumber data terdiri data primer dan data sekunder. Metode pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik pengolahan data meliputi pemeriksaan data, klarifikasi, verifikasi, analisis data, kesimpulan.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwasannya pertukaran virtual item yang sudah biasa dilakukan pemain *game online steam* tersebut teridentifikasi melanggar baik dari segi UUD ITE dan hukum Islam pada objek yang diperjualbelikan pada aspek halal atau melanggar peraturan yang ada atau tidak. Ternyata dijelaskan dalam ketentuan penggunaan layanan *Steam* yang cuma memberi lisensi non eksklusif kepada pengguna terhadap penggunaan konten yang dimiliki *Steam*, yang mana lisensi tersebut tidak dapat dipindah tangankan kepada pengguna lain atau tidak dapat diperjualbelikan karena pengguna tidak memiliki hak milik terhadap objek secara mutlak.

ABSTRACT

Muhammad Rohmat Hidayat, 2023, ANALYSIS OF LOSSES DUE TO VIRTUAL ITEM EXCHANGE TRANSACTIONS (Study on the Steam Online Game Platform), Thesis, Sharia Economic Law Study Program, Sharia Faculty, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang.

Supervisor: Dr. Abbas Arfan, Lc., M.H.

Keywords: Exchange, Virtual Items, Steam

The practice of virtual exchange of online game items on the Steam platform already has special channels or media for making exchanges. Even though it has become commonplace, this transaction is carried out by players. However, there are regulations from the developer that prohibit this transaction. From the case that occurred, the aim of this research is to determine the legality of virtual exchange of items in terms of the 2016 ITE Constitution law and also to review the legality of virtual exchange of items in Steam online games from sharia economic law.

This research is empirical juridical research. The approach used in this research is sociological juridical. Data sources consist of primary data and secondary data. Data collection methods were carried out by interviews, observation and documentation. Data processing techniques include data examination, clarification, verification, data analysis, conclusions.

The results of this research show that the virtual exchange of items commonly carried out by Steam online game players has been identified as violating both the ITE Constitution and Islamic law regarding the halal aspect of objects being traded or whether they violate existing regulations or not. It turns out that it is explained in the terms of use of the Steam service that it only gives users a non-exclusive license to use content owned by Steam, where this license cannot be transferred to other users or cannot be traded because the user does not have absolute ownership rights to the object

ملخص البحث

محمد رحمت هدايت، ٢٠٢٣، مراجعة قانونية لممارسة البيع والشراء باستخدام نظام مقايضة العناصر الافتراضية على عبر الإنترنت ستم، منظور القانون الاقتصادي الشرعي، أطروحة، برنامج دراسة القانون الاقتصادي منصة ألعاب الشرعي، كلية الشريعة، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج المشرف: د. عباس عرفان

الكلمات المفتاحية: البيع والشراء، المقايضة، العناصر الافتراضية

هذا البحث هو بحث فقهي تحريبي، والمنهج المتبع في هذا البحث هو الكيفي. تتكون مصادر البيانات من البيانات الأولية والبيانات الثانوية. وتمت طرق جمع البيانات عن طريق المقابلات والملاحظة والتوثيق. تشمل تقنيات معالجة البيانات فحص البيانات، والتوضيح، والتحقق، وتحليل البيانات، والاستنتاجات. وتتمحور المشكلة في هذا البحث حول كيفية مراجعة القانون الاقتصادي الشرعي لممارسة البيع والشراء باستخدام نظام مقايضة العناصر الافتراضية على منصة الألعاب الإلكترونية ستم

هذا البحث هو بحث فقهي تحريبي، والمنهج المتبع في هذا البحث هو الكيفي. تتكون مصادر البيانات من البيانات الأولية والبيانات الثانوية. وتمت طرق جمع البيانات عن طريق المقابلات والملاحظة والتوثيق. تشمل تقنيات معالجة البيانات فحص البيانات، والتوضيح، والتحقق، وتحليل البيانات، والاستنتاجات.

Steam تظهر نتائج هذا البحث أن التبادل الافتراضي للعناصر الذي يتم إجراؤه عادةً بواسطة لاعبي ألعاب والشريعة الإسلامية فيما يتعلق بالجانب الحلال للأشياء ITE عبر الإنترنت قد تم تحديده على أنه ينتهك دستور التي يتم تداولها أو ما إذا كانت تنتهك اللوائح الحالية أم لا. وتبين أنه تم التوضيح في شروط استخدام خدمة ، حيث لا Steam أنها تمنح المستخدمين فقط ترخيصًا غير حصري لاستخدام المحتوى المملوك لشركة Steam يمكن نقل هذا الترخيص إلى مستخدمين آخرين أو لا يمكن تداوله لأن المستخدم لا ليس لديك حقوق ملكية مطلقة للكائن

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Internet sebuah media yang memudahkan pada zaman milenial pada saat ini dan sangat amat diminati oleh banyak masyarakat. Dikarenakan dengan menggunakan internet kita dapat mengakses segala informasi dan aplikasi atau media-media apapun di seluruh penjuru dunia. Perkembangan internet pada masa sekarang bukan lagi digunakan saja untuk membuka *browsing, chatting, searching, email*, dan lain sebagainya, ternyata pada saat ini kalangan anak muda hingga dewasa bahkan para konten kreator *game* di youtube untuk bermain *game online* yang bisa disebut dengan *game online (GO)*.

Penetrasi internet Indonesia mencapai 78,19% pada tahun 2023 hasil dari pantauan statistik Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). Perihal tersebut bahwa hampir seluruh warga negara Indonesia memakai jaringan internet. Kemudian tingkat statistik internet naik menjadi 78.19% pada tahun 2023 yang dibandingkan dari tahun 2022 yang hanya 77.02%.¹

Menurut data dari Badan Pusat Statistik (BPS), jumlah penduduk Indonesia mencapai 278,69 juta pada pertengahan tahun 2023, *Hootsuite (We are Social) 2023* memperkirakan, jumlah *gamers* di Indonesia pada 2023 mencapai 42,3 % untuk bermain *game online*. Hal itu hampir penduduk

¹ Sekretariat APJII, "Survei Penetrasi dan perilaku Internet 2023," *APJII*, 5 Januari 2023, diakses 5 November 2023, <https://survei.apjii.or.id/>

Indonesia merupakan *gamers*.² Dengan terus berjalannya tingkat penggemar game di Indonesia serta di sertai *developer game* (pembuat game) dari Indonesia juga yang semakin membanyak dan pemasukan dalam industri ini, pada tahun 2023 mencapai 18 triliun rupiah. Pantauan tersebut bukan hanya dari *industry game* saja, akan tetapi dari penjualan konsol, adanya *esports* dan akan terus naik dengan berkembangnya zaman.³

Saat ini, baik game online maupun offline dapat diakses dan dibeli secara digital, tetapi produsen game kadang-kadang masih menjual game mereka dengan cara tradisional, yaitu dengan rekaman fisik CD/DVD atau melalui distributor lalu ke penjual eceran. Transaksi dari kedua tersebut telah memiliki tujuan yang sama, yaitu mendistribusikan atau menjual *game* tersebut kepada para pembeli atau gamer diseluruh dunia. Penjualan game secara online biasanya dilakukan melalui website E-Commerce seperti Steam, yang dimiliki Valve Corporation, dan X Box, antara lain. Pembeli secara *online* bergantung pada ketersediaan informasi yang diberikan, desain dan fitur website yang menarik, dan kemudahan melakukan kegiatan berbelanja *online*. Perihal ini merupakan faktor yang dapat mempengaruhi sikap seseorang atas *website* yang menawarkan transaksi dengan sistem *online*.

² Andi Dwi Riyanto, "Hootsuite (We are Social): Indonesian Digital Report 2023," *Andi. Link*, 05 Mei 2023, diakses 28 Oktober 2023, <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2023/>

³ Ellavie Ichlasa Amalia, "Niko Partners: Pertumbuhan Industri Game Indonesia di 2023 Melambat," *HYBRID.CO.ID*, 14 Agustus 2023, diakses 5 November 2023, <https://hybrid.co.id/post/niko-partners-pertumbuhan-industri-game-indonesia-di-2023-melambat>

Pemain *game online* pastinya akan membutuhkan *virtual item game*, dan akan membeli *virtual item* di *developer game* atau *e-commerce virtual item* yang menyediakan untuk diperjualbelikan. Dikarenakan semakin naik peningkatan peminat *game online* untuk yang berkemungkinan besar untuk terjadi transaksi tersebut. Menurut hasil data dari Statista pendapatan keseluruhan untuk penerbit *game online* tumbuh 32% ditahun 2023, melampaui \$249,60 miliar dan diperkirakan akan tumbuh pada tingkatan tahunan sebesar 9,83% yang diperkirakan mencapai \$363,20 pada tahun 2027 yang akan datang.⁴ Penerbit *game online* dikenal dengan sebutan *Game developer* adalah orang yang bekerja untuk membuat permainan dengan bahasa pemograman tertentu yang akan dirilis. serta *game* tersebut memiliki nilai moneter yang tinggi, yang mendorong banyak orang untuk mengembangkan teknologi *game*. *Game developer* ini termasuk dalam beberapa bidang, seperti manajer tim, *desainer game*, *programmer*, *seniman*, komposer (musik editor), penulis skenario dan teks, dan sutradara film. Perusahaan tidak hanya menghasilkan uang dari pembuatan *game*, tetapi juga dari penjualan *item game virtual*.

Virtual item merupakan objek non fisik atau barang yang tidak berwujud yang dibeli atau ditukar.⁵ Benda maya (*virtual item*) merupakan produk yang secara nyata dan dapat dirasakan manfaatnya serta dapat dipakai oleh kalangan para pemain *game online*. Pemain *game online* harus mengeluarkan uang nyata

⁴ Statista market Insights, "Video Games Worldwide" *STATISTA*, Oktober 2023, diakses 5 November 2023, <https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/worldwide>

⁵ Rina Yulius, "Analisis Perilaku Pengguna Dalam Pembelian Item Virtual Pada *Game online*," *Journal of Animation and Games Studies*, Vol.3 No.1. (2017): 4
<https://doi.org/10.24821/jags.v3i1.1582>

untuk mendapatkan *item virtual* berkualitas tinggi. atau didapatkan secara bermain game. Ada beberapa alasan pemain *game online* membeli *virtual item* menggunakan uang nyata, seperti ingin karakternya lebih kompetitif dalam bersaing dengan pemain lainnya, di game online tidak hanya butuh *skill* tetapi juga perlu didukung item-item yang bagus untuk lebih menarik dari segi visual karakter. Fungsi *virtual item game* online adalah untuk menawarkan cara alternatif untuk mencapai kesuksesan dalam memainkan *game*, akan tetapi tanpa *virtual item* yang memiliki kualitas yang bagus, pemain akan hanya mendapat *visual* atau *skin character* yang biasa saja. Tidak hanya benda maya (*virtual item*) *game online* berguna ketika pemain melawan dari karakter non-pemain (NPC) dalam game, akan tetapi bisa juga dengan pemain lainnya.⁶

Saat ini game online tidak lepas dengan kehidupan anak- anak milenial hampir di setiap kota, desa, kampung, serta tempat orang berkumpul mereka selalu bermain *game online* baik berbasis *mobile* maupun *computer* fenomena tersebut membuat banyak pemain yang tidak hanya memainkan *game online* melainkan beberapa oknum yang memanfaatkan perihal tersebut dengan menciptakan penghasilan dengan cara menjual beberapa *Item virtual game* kepada para pemain seperti *armor*, *avatar*, *skin*, pakaian dan senjata-senjata dan ditukarkan dengan mata uang asli tidak hanya itu bahkan saat ini ada beberapa orang memang memenuhi kebutuhannya melalui bermain *game onlinennya* dan

⁶ Bambang Haryadi, "Mengungkap Nilai Penentuan Harga Jual Virtual Item Game Avabel Online: Studi Fenomenologi," *Jurnal Ilmiah Bisnis dan Ekonomi Asia*, Volume 17 Nomor 1. (2023): 42-50 <https://doi.org/10.32812/jibeka.v14i2.158>

melakukan transaksi di dalam *game*. Pertukaran antara *Item Virtual* di dalam *game* dengan mata uang asli pun kerap disebut dengan *Real Money Trading* atau biasa disebut (RMT) akan tetapi ada juga yang melakukan pertukaran anatar *virtual item* dengan *virtual item* lainnya.

Sudah menjadi pro dan kontra pada isu permasalahan *Real Money Trading* dan pertukaran *virtual item* ini, pertama dan paling penting dari fenomena ini di Indonesia ini merupakan semakin banyaknya oknum penipuan dalam penawaran dagang ini, diakibatkan pembayaran menggunakan uang asli tentu saja dilakukan dengan cara transfer uang kepada penjual *item* tanpa adanya jaminan ataupun pihak ketiga bahkan memanipulasi dari cara perdagangannya, dan tidak sedikit orang tertipu dan menjadi penipu. Perihal ini menjadi suatu permasalahan yang mengakibatkan kerugian yang banyak bagi para pemain game online maupun offline. Contoh kasus penipuan yang terjadi, pelaku mengaku bernama Dhimas M Ash Shiddiqy menawarkan item Dota 2 di salah satu grup media sosial yaitu Facebook Dota, dimana korban tertarik untuk membeli item di game Dota 2 sebanyak 24 buah seharga Rp. 492.000. Setelah bersepakat dengan permasalahan harga yang diperjualbelikan, korban diberikan nomor rekening untuk melakukan pengiriman uang ke rekening tersebut atas nama Rio Cristover, setelah uang ditransfer ternyata korban langsung dihapus dari daftar pertemanan Steam dan menonaktifkan Facebooknya. Selain terjadi pada pembeli, penipuan sering kali terjadi pada penjual, modus yang dilakukan oleh

penipu sering kali dengan pemalsuan dokumen, yaitu dengan memesan item yang akan dibeli.⁷

Adanya peraturan Undang-undang Nomor 19 tahun 2016 tentang perubahan atas undang- undang Nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik mengenai transaksi elektronik serta Peraturan pemerintah nomor 71 tahun 2019 penyelenggaraan sistem dan transaksi elektronik yang mengatur segala transaksi maya atau transaksi yang menggunakan perangkat elektronik. Transaksi *Item Virtual* atau biasa disebut *Real Money Trading* diatur oleh undang- undang tersebut karena dari segi praktiknya transaksi tersebut menggunakan alat elektronik dan dilakukan secara daring, maka dapat dikatakan transaksi tersebut menjadi salah satu peristiwa hukum yang di jelaskan dalam Undang- undang ITE. Namun apakah praktik *Real Money Trading* atau pertukaran *virtual item* sudah sesuai dengan undang- undang atau peraturan-peraturan yang telah ditetapkan di Indonesia.

Hukum undang-undang terbentuk atau dibuat dalam wujud perspektif normatif, yang diharapkan akan berfungsi dengan baik sebagai pedoman perilaku manusia dalam bermasyarakat, kemudian apabila bisa terpenuhi ekspektasinya akan terwujudnya tatanan kehidupan bermasyarakat yang lebih tertib dan terintegrasi tinggi serta bermoral dalam berinteraksi sosial.⁸ Pasal 1

⁷ Putu Bagus Gandiwa Dhanandjaya, Penyalahgunaan Benda Virtual Dalam Permainan Game Online Di Indonesia, *Jurnal Konstruksi Hukum*, Vol. 3, No. 3, September 2022, 569-575
<https://www.ejournal.warmadewa.ac.id/index.php/jukonhum>

⁸ Komisi Yudisial Republik Indoneisa, *Dialektika Pembaruan Sistem Hukum Indonesia* (Jakarta: Sekretariat Jendral Komisi Yudisial Republik Indonesia, 2012), 5.

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 secara tegas menyatakan bahwa “*Negara Indonesia adalah negara hukum*”. Sebagai Negara hukum maka seluruh tindakan dalam bidang kemasyarakatan, kebangsaan, dan kenegaraan termasuk pemerintahan harus berlandaskan atas hukum termasuk praktik *Real Money Trading* atau biasa disebut RMT atau pertukaran *virtual item* dengan *item* lainnya. Negara hukum diartikan sebagai suatu Negara yang menerapkan prinsip legalitas, yaitu segala tindakan negara harus berdasarkan dan sesuai dengan hukum⁹

Problematikanya adalah apakah para pemain mendapat perlindungan hukum di negara Indonesia diwujudkan dengan adanya beragam Undang-undang dan ketentuan yang melindungi kepentingan-kepentingan para pihak yang melakukan sesuatu perbuatan hukum, wujudnya adalah perjanjian antara kedua belah pihak tentang ganti rugi, jaminan, penyelesaian sengketa dan lain-lain, sedangkan perlindungan hukum bagi para pelaku yang secara khusus mengatur dan bertanggung jawaban atas transaksi pertukaran virtual item yang masih sangat minim perihal tersebut yang menyebabkan banyak kasus penipuan yang merugikan para pelaku praktik pertukaran semacam itu, dan bagaimana penyelesaian sengketa pertukaran virtual item di dalam game online.

Pembahasan tentang praktik barter virtual item di platform game online steam ini sangat menarik untuk dikaji karena sedang menjadi tren di kalangan sebagian besar mahasiswa di kampus manapun. Ini karena, selain menikmati

⁹ Simorangkir, *Hukum dan Konstitusi Indonesia* (Jakarta: Gunung Agung, 1983), 36.

hobi mereka, mereka juga memiliki kesempatan untuk menghasilkan uang dengan menjual *item virtual* mereka di *platform game online steam* tersebut. Selain itu, dengan berkembangnya *game online* banyak dikalangan para pemain *game online* yang tergiur dengan penghasilannya atau hasil pertukaran/penjualan *virtual item* di *platform game online steam*, sehingga di lapangan juga ditemukan terkait penipuan pertukaran *virtual item* di *platform game online steam*, karena barang yang dijual hanyalah *item virtual* (benda maya), yang dapat diblokir atau dihapus kapan saja karena melanggar undang-undang dan salah digunakan sebagai ladang bisnis. Berdasarkan dari latar belakang di atas maka peneliti ingin membahas tentang “ANALISIS TERHADAP KERUGIAN AKIBAT TRANSAKSI PERTUKARAN VIRTUAL ITEM (Studi Di Platform Game Online Steam)”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar di atas, masalah yang akan dibahas dapat dirancang dengan menggunakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kerugian akibat transaksi pertukaran virtual item menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik?
2. Bagaimana tinjauan hukum ekonomi syariah terhadap kerugian akibat transaksi pertukaran virtual item?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui akibat transaksi pertukaran virtual item menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik Untuk mengetahui terhadap kerugian akibat transaksi pertukaran virtual item ditinjau dari hukum ekonomi syariah
2. Untuk mengetahui tinjauan hukum ekonomi syariah terhadap kerugian akibat transaksi pertukaran virtual item

D. Manfaat Penelitian

Berkaitan dengan tujuan diatas, maka manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini bisa memberikan suatu kemanfaatan sebagai bahan referensi dalam mengetahui kerugian akibat transaksi pertukaran *virtual item*. Diharapkan bisa memberikan hubungan ilmiah dan suatu pengembangan khazanah kepustakaan Islam. Kemudian bagi penulis penelitian ini dapat diharapkan menjadi referensi dari adanya wawasan keilmuan baik bagi mahasiswa, dosen, maupun masyarakat umum

b. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu kemanfaatan bagi semua pihak yang terkait, diantaranya:

a. Bagi Praktisi Ekonomi Syariah

Penelitian ini digunakan untuk memperluas pengetahuan, perspektif, dan diskusi akademik tentang hukum ekonomi syariah. yang terkait pihak yang diutamakan masyarakat yang melakukan transaksi seperti ini, yang dapat menginformasikan hukum ekonomi syariah kerugian akibat transaksi pertukaran *virtual item*.

b. Bagi Penelitian Selanjutnya

Agar dapat digunakan sebagai bagian penelitian tambahan yang akan membahas masalah yang sama dengan kerugian akibat transaksi pertukaran *virtual item* terkhususnya di *platform game online Steam* ini menangani masalah bisnis secara keseluruhan dan sistem barter terutama yang berbeda guna dijadikan sebagai rujukan (refrensi)

E. Sistematika Penelitian

Penulis membagi skripsi ini menjadi lima bab, masing-masing dibagi menjadi sub bab, sehingga lebih mudah untuk membahas masalah secara keseluruhan, seperti yang ditunjukkan di bawah ini:

BAB I PENDAHULUAN

Ini mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian. Bab ini membahas masalah yang akan dibahas pada pembahasan berikutnya.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini bertujuan untuk memberikan pedoman untuk melakukan kegiatan, membahas jenis penelitian dan pendekatan yang digunakan, sumber dan jenis data yang digunakan, serta teknik pengumpulan dan pengolahan data.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini bertujuan untuk memberikan pedoman untuk melakukan kegiatan, membahas jenis penelitian dan pendekatan yang digunakan, sumber dan jenis data yang digunakan, serta teknik pengumpulan dan pengolahan data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini mencakup temuan dan kesimpulan penelitian. Pembaca akan mendapatkan jawaban atas masalah hukum yang dibahas dalam bab sebelumnya melalui penjelasan dan penjelasan yang mendalam.

BAB V PENUTUP

Bagian ini mencakup hasil dan rekomendasi dari jawaban rumusan masalah, serta kesimpulan dan rekomendasi untuk pihak-pihak yang terkait dengan subjek yang diteliti

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penulis menemukan bahwa beberapa studi sebelumnya telah membahas masalah yang hampir sama, yakni praktik *barter virtual item* di *platform game online steam*. Adapun penelitian terdahulu sebagai pembandingan dengan penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Septiana (2021) Universitas Lampung, melakukan penelitian yang hampir sama mengenai praktik jual beli maupun barter yang berjudul “Pelaksanaan Jual Beli pada *Platform Game Online Steam* Berdasarkan *Steam Subscriber Agreement*” terdapat perbedaan yang dimana disini fokus dengan praktik jual beli dengan metode *subscriber agreement*. Kemudian dalam penelitian tersebut lebih membahas bagaimana praktik perjanjian jual beli berdasarkan *steam subscriber agreement* antara pengguna akun *steam* dengan pihak *steam* itunya sendiri kemudian hanya menganalisa hambatan-hambatan yang terjadi dalam pelaksanaan jual beli dalam *platform game online steam*
- b. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Khasanah (2009) mahasiswi Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, dengan judulnya skripsinya “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Benda Maya dalam *Game Online*” yang membahas jual-beli benda maya dalam platform dalam *game online* hukumnya tidak boleh. Karena tidak sesuai dengan rukun maupun syarat-syarat yang harus ada dalam setiap transaksi jual beli menurut hukum Islam, maupun cara bertransaksi yang dibenarkan menurut hukum Islam

- c. Penelitian yang dilakukan oleh (2023), mahasiswa Universitas Sultan Ageng Tirtayasa yang memiliki judul “Keabsahan Perjanjian Jual Beli *Virtual Property* dalam *Game Online* dan Akibat Hukum dari Anomitas dalam Perjanjian Jual Beli *Virtual Property* berdasarkan KUH Perdata” yang membahas keabsahan perjanjian jual beli *virtual property* dalam *game online* berdasarkan kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Dan dalam hal ini keabsahan perjanjian jual beli *virtual item* maupun *propety* dalam *game online* dapat dilihat dari syarat sahnya suatu perjanjian pada pasal 1320 KUH Perdata yaitu kata sepakat dari para pihak (*the consent of parties*), kecakapan (*a capacity to enter contract*), Suatu hal tertentu (*a certain subject matter*) dan Suatu sebab yang halal (*a legal cause*). Tidak memenuhi syarat subjektif dalam perjanjian, khususnya pada kecakapan karena para pihak yang melakukan perjanjian ini dilihat kedewasaannya tidak jelas baik pria atau wanita juga tidak dapat ditentukan serta domisili kedua pihak tidak diketahui.
- d. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Muzakki mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, dengan judul skripsinya “Tinjauan Hukum Islam terhadap Jual Beli dengan *System Real Money Trading* di *Game Mobile Legends*” yang membahas bagaimana membahas jual beli dengan sistem *real money trading* di *game mobile legends* menurut perpektif syariah. Hasil dai penelitian dari penulis menjelaskan bahwasannya praktik jual beli dengan RTM (*Real Trading Money*) itu diharamkan karna mengandung unsur-unsur *gharar* di dalamnya yang mengakibatkan ketidak jelasan dari

suatu pemilikan barang dan barang hingga mana kala *game mobile legends* tersebut ditutup.

Dari uraian di atas bahwa skripsi yang dibahas oleh keempat penulis di atas sangatlah berbeda. Yang *pertama* membahas bagaimana praktik jual beli dengan sistem *subscriber agreement* di *platform steam*, skripsi yang *kedua* membahas sistem transaksi jual beli benda maya dalam *game online*, skripsi yang *ketiga* membahas keabsahan perjanjian jual beli *virtual property* dalam *game online* berdasarkan kitab Undang-undang Hukum Perdata (KUHPerdata), dan skripsi yang terakhir yang membahas bagaimana hukum Islam terhadap jual beli dengan *system real money trading* di *game mobile legends*.

Berikut ini beberapa penelitian yang memiliki relevansi dengan penelitian dengan tema: “Tinjauan Yuridis Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Praktik *Barter Virtual Item Di Platform Game Online Steam*” sebagaimana berikut:

Tabel 1 Kajian Penelitian Terdahulu

No	Peneliti, tahun, dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Kesimpulan
1	Dewi Septiana, 2001, Pelaksanaan Jual Beli Pada Platform Game Online Steam Berdasarkan Steam Subscriber Agreement	Memiliki persamaan pada penggunaan platform Steam	Peneliti mengkaji praktik jual beli dengan sistem <i>subscriber agreement</i> dan mengkaji pada hambatan pelaksanaan	Memiliki kesamaan yaitu menjelaskan pada penggunaan platform steam namun, beda

			perjanjian dalam <i>platform steam</i>	objek penelitian
2	Nur Khasanah, 2009, Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Benda Maya Dalam <i>Game Online</i>	Memiliki persamaan pada objek <i>virtual item</i>	Peneliti berfokus untuk mengkaji sistem transaksi jual beli benda maya dalam <i>Game Online</i> dan berfokus pada sifat karakteristik benda maya yang diperjual belikan, sedangkan penelitian yang akan diteliti adalah pada <i>platform game online steam</i>	Memiliki kesamaan yaitu menjelaskan praktik jual beli <i>virtual item</i> namun, beda praktik
3	Muhammad Ilham Rangga, 2023, keabsahan perjanjian jual beli <i>virtual property</i> dalam <i>game online</i> dan akibat hukum dari anomitas dalam perjanjian jual beli <i>virtual property</i> berdasarkan KUH Perdata	Memiliki persamaan pada objek <i>virtual item</i>	Pengkajian di fokuskan keabsahan perjanjian jual beli <i>virtual property</i> dalam <i>game online</i> berdasarkan kitab Undang-undang hukum perdata	Memiliki kesamaan yaitu menjelaskan praktik jual beli <i>virtual item</i> namun, beda praktik
4	Ahmad Muzakki, 2019, Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli dengan	Memiliki persamaan pada sistem jual beli	Penulis berfokus dalam permasalahan praktik jual beli dengan sistem	Memiliki persamaan pada sistem jual beli

	<i>system real money trading di Game Mobile Legends</i>		<i>Real Money Trading di Game Mobile Legends</i>	namun, beda praktikya
--	---	--	--	-----------------------

B. Kajian Pustaka

1. Hukum Islam Dalam Pertukaran

Pertukaran merupakan penyerahan suatu barang yang dapat ditukarkan sebagai alat penukar dengan barang yang lainnya. Bisa juga berarti pertukaran dari satu benda dengan benda lainnya, ada perdagangan secara komersial yang mencakup penyerahan satu barang untuk memperoleh barang lain, yang dikenal saling tukar-menukar barang yang akan ditukarkan.

Secara bahasa Pertukaran merupakan suatu perbuatan bertukar atau mempertukarkan, pergantian, peralihan. Pertukaran merupakan perilaku untuk memperoleh barang yang diinginkan dari seseorang dengan menawarkan sesuatu sebagai imbalan. Pertukaran dikategorikan sebagai proses pembuatan nilai karena pertukaran pada umumnya membuat dari kedua belah pihak penukar. Pertukaran harus dipandang sebagai suatu proses yang dilaksanakan proses, bukan sebagai suatu kejadian.¹⁰

Adapun menurut istilah adalah sebagai berikut:

¹⁰ Muhammad Sharif Chaudry, Sistem ekonomi Islam Prinsip Dasar (Jakarta: Prenda Media Group, 2014), 178.

- a. Menurut ahli fiqih Islam, pertukaran dikenal sebagai suatu proses pemindahan dari barang seseorang dengan cara menukarkan barang-barang tersebut dengan barang lainnya berdasarkan dengan rasa keikhlasan dan kerelaan yang melakukan pertukaran.¹¹
- b. Menurut H. Chairuman Pasaribu, dalam tukar-menukar dari segi pengertian merupakan kegiatan saling memberikan sesuatu dengan menyerahkan barangnya kepada pihak lainnya. Pengertian yang telah dijelaskan ini sama dengan pengertian yang berada dalam jual beli dalam Islam, yaitu saling memindahkan milik dengan ganti yang dapat dibenarkan.¹²
- c. Menurut dalam pasal 1451 KUH Perdata, perjanjian tukar menukar merupakan suatu persetujuan, dengan kedua belah pihak mengikatkan dirinya untuk saling memberikan suatu barang secara melakukan timbal balik dengan barang yang akan diganti dengan barang lainnya.¹³

Dari beberapa pengertian di yang dipaparkan dapat disimpulkan bahwa dalam proses pertukaran adalah merupakan transaksi suatu barang dengan barang lainnya. Jadi, semua transaksi komersial dan bisnis yang menggunakan atau melibatkan transfer dari satu barang ke barang lainnya dapat dikenal dengan pertukaran.

¹¹ Afzalur Rahman, *Doktrin Ekonomi Islam* (Yogyakarta: PT. Dana Bhakti Wakaf, 1995), 71

¹² Chairuman Pasaribu dan Suhrawardi, *Hukum Perjanjian dalam Hukum Islam* (Jakarta: Sinar Grafika, 2004), 34

¹³ Salim, *Hukum Kontrak: Teori & Teknik Penyusunan Kontrak* (Jakarta: Sinar Grafika, 2008), 57

Teori pertukaran merupakan suatu hukum terjadinya perpindahan suatu hak milik seseorang kepada orang lain dengan penggantian yang ditukarkan dengan yang pasti, baik secara tunai maupun tidak tunai.¹⁴ *Natural Certainty contracst* ataupun teori pertukaran merupakan perjanjian dalam berbisnis yang memberikan kepastian pembayarannya, baik dari jumlah maupun waktunya.¹⁵

Dalam NCC, kedua belah pihak saling mempertukarkan aset yang dimilikinya. Oleh karena itu, objek pertukarannya baik barang maupun jasa, harus ditetapkan di awal mula akad dengan pasti, baik jumlahnya (*Quantity*), mutunya (*Quality*), harganya (*price*), maupun waktu penyerahannya (*time of delivery*). Maka terdapat dua pilar dalam teori pertukaran ini, yaitu objek pertukaran dan waktu pertukaran. Tetapi dalam fiqh dibedakannya waktu pertukaran tersebut, yaitu naqdan (*Immediate delivery*) yang berarti penyerahaan saat itu juga, dan ghairu naqdan (*Deferred delivery*) yang berarti penyerahan kemudian.¹⁶ Kontrak-kontrak ini secara sunnatullah menawarkan return yang tetap dan pasti. Yang termasuk dalam kategori ini adalah kontrak-kontrak jual beli (*al-bai'*, salam, dan *istishna'*), upah-mengupah, dan sewa-menyewa (*ijarah* dan IMBT).

¹⁴ Taufik Hidayat, *Buku Pintar Investasi syariah* (Jakarta: Mediakita, 2011), 51.

¹⁵ Muhamad, *Manajemen Keuangan Syariah: Analisis Fiqh dan Keuangan* (Yogyakarta: UPP STIM YKPN, 2014), 169.

¹⁶ Adiwarmarman A. Karim, *Bank Islam: Analisis Fiqh dan Keuangan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 52

Dalam akad pihak-pihak yang melakukan transaksi saling mempertukarkan barangnya, baik *real assets* maupun *financial assets*. Maka, setiap pihak tetap mandiri tanpa adanya campur tangan dengan barang milik orang lainnya. Dengan demikian, tidak ada pertanggungjawaban resiko bersama dan tidak ada campuran aset si A dengan aset si B seperti si A memberikan barang ke B, kemudian sebagai gantinya B menyerahkan uang kepada A. Di sini barang ditukarkan dengan uang sehingga terjadilah perjanjian atau akad jual beli (*al-bai'*).

Dalam melakukan pertukaran dapat dipraktekkan pada transaksi jual beli barang, jasa, dan jual beli sistem utang piutang. dalam dilakukan pada perjanjian atau akad jual-beli seperti *al-bai' naqdan*, *al-bai' muajjal*, *murabahah*, *salam*, *istishna'*. Dan juga dalam akad sewa-menyewa seperti akad *ijarah*, *IMBT*, dan *ju'alalah*.

Maka dalam pertukaran terdapat tiga ciri yang menentukan terbentuknya dalam pertukaran, yaitu:

- a. Ada dua belah pihak yang berniat saling menukarkan barang.
- b. Ada dua jenis barang yang akan dipertukarkan.
- c. Ada akad serah terima barang dari kedua belah pihak.

Dalam fiqih dibedakan dua jenis objek dalam pertukaran, yaitu *ayn'* (*real asset*) berupa barang dan jasa, dan kedua *dayn* (*financial assets*) berupa uang dan surat berharga.

Dalam pertukaran *real asset* ('*ayn*) dengan *real asset* ('*ayn*) bila jenisnya berbeda misalnya upah tenaga kerja yang dibayar dengan sejumlah beras, maka tidak ada suatu masalah. Namun bila jenisnya sama antara *real asset* yang secara dapat dibedakan mutunya dengan *real asset* yang tidak dapat dibedakan mutunya seperti pertukaran kambing dengan kambing diperbolehkan karena secara kasat mata dapat dibedakan kemanfaatannya. Sedangkan pertukaran beras dengan beras dilarang karena secara kasat mata tidak dapat dibedakan mutunya. Satu-satunya kondisi yang membolehkan pertukaran antara yang sejenis dan secara kasat mata tidak dapat dibedakan mutunya adalah:

- a. *Sawa-an bi sawa-in* (sama jumlahnya)
- b. *Mistlan bi mistlin* (sama mutunya)
- c. *Yadan bi yadin* (sama waktu penyerahannya).

Dalam pertukaran *real asset* ('*ayn*) dengan *financial asset* (*dayn*) yang dibedakan adalah jenis '*ayn*-nya. Bila '*ayn*-nya merupakan barang, maka pertukaran '*ayn* dengan *dayn* itudikenal jual beli (*al-bai*'). Sedangkan bila '*ayn*-nya merupakan jasa, maka pertukaran itu disebut sewa-menyewa atau upah-mengupah (*al-ijarah*). Islam membolehkan jual beli dilakukan secara tunai '*bai*'' *naqdan* atau secara tangguh bayar (*deferred payment*, '*bai*'' *muajjal*), atau secara tangguh serah (*deferred delivery*, '*bai*'' *salam*). '*Bai*'

muajjal dapat dibayar secara penuh (*muajjal*) atau secara cicilan (*taqsith*).

Dalam pertukaran *financial asset* (*dayn*) dengan *financial asset* (*dayn*) dibedakan antara *dayn* yang berupa uang dengan *dayn* yang tidak berupa uang (surat berharga), dalam perihal ini uang yang digunakan merupakan yang berlaku pada saat ini, yaitu uang kartal yang terdiri dari uang kertas dan uang logam. Yang membedakan uang dan surat berharga adalah uang dinyatakan sebagai alat bayar resmi oleh pemerintah, sehingga setiap warga.

Adapun dasar hukum yang menjelaskan tentang transaksi tukar-menukar adalah sebagai berikut:

عَنْ أَبِي سَعِيدٍ الْخُدْرِيِّ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ الدَّهَبُ بِالدَّهَبِ وَالْفِضَّةُ

بِالْفِضَّةِ وَالْبُرُّ بِالْبُرِّ وَالشَّعِيرُ بِالشَّعِيرِ وَالتَّمْرُ بِالتَّمْرِ وَالْمَلْحُ بِالمَلْحِ مَثَلًا يَمِثِلُ بِيَدٍ يَدًا

فَمَنْ زَادَ أَوْاسْتَزَادَ فَقَدْ أَرَى الْأَخِيذَ وَالْمِعْطَى فِيهِ سَوَاءٌ

Artinya: Dari Ubadah bin Shamith r.a. ia berkata bahwasannya Rasulullah SAW telah bersabda: “emas dengan emas, perak dengan perak, gandum dengan biji gandum, jagung centel dengan jagung centel, kurma dengan kurma, garam dengan garam, sama dengan sama, tunai dengan tunai, jika berbeda dari macam-macam ini semua maka juallah sekehendakmu apabila dengan tunai”. (HR. Muslim).¹⁷

Hadis tersebut menjelaskan kepada umat Islam mengenai jual beli barter (tukar-menukar), yaitu:

¹⁷ Muhammad bin Ismail al-Amir ash-Shan`ani, Subulus Salam: Sarakh Bulughul Maram, 39.

a. Jual beli barter pada enam macam barang (barang ribawi) tersebut di dalam hadits yang sama jenisnya dan sama illatnya, yakni: emas, perak, beras gandum, padi gandum, kurma, dan garam, dilarang oleh Islam, kecuali telah memenuhi beberapa syarat, yaitu:

- 1) Sama banyaknya dan mutunya (kuantitas dan kualitasnya)
- 2) Secara tunai
- 3) Serah terima dalam satu majelis.

Tiga syarat tersebut dimaksudkan untuk mencegah adanya unsur riba dalam tukar menukar, sehingga ada pihak yang dirugikan. Jika tukar menukar tersebut tidak sama banyaknya dan mutunya, misalnya 5gram emas 24 karat ditukar dengan 8 gram emas 21 karat, 10 kg beras kualitas nomor satu ditukar dengan 15 kg beras kualitas nomor tiga, maka tukar menukar semacam ini tidak boleh atau tidak sah, supaya menjadi boleh/sah, maka dijual dulu barang yang kualitasnya rendah, kemudian hasil penjualannya dibelikan barang sejenis yang kualitasnya lebih baik, atau sebaliknya.

b. Tukar menukar antara enam macam barang tersebut, yang berbeda jenisnya tetapi sama *illat* hukumnya adalah sah, tetapi harus tunai, misalnya 1gram emas ditukar dengan perak 7 gram.

c. Jual beli barter antara enam macam barang tersebut, yang berbeda jenisnya dan berbeda illat hukumnya adalah sah jual belinya, tanpa syarat harus sama dan tunai, misalnya 1gram emas ditukar dengan 10 kg kurma, diperbolehkan tanpa harus tunai.

Adapun Rukun dan syarat tukar menukar sama dengan rukun dan syarat jual beli, karena tukar menukar merupakan definisi yang ada dalam jual beli yaitu:

البيع هو ما لم يقابل الشيء عمل الشيء

Artinya: Menjual adalah pertukaran sesuatu dengan sesuatu

atau bisa disebut juga saling memindahkan milik dengan ganti yang dapat dibenarkan.¹⁸ Rukun dan syarat tukar-menukar adalah sebagai berikut:

a. Rukun tukar-menukar

Rukun yang harus dipenuhi dalam transaksi tukar menukar menurut fuqaha Hanafiyah adalah ijab dan qabul yang menunjuk kepada saling menukarkan, atau dalam bentuk lain yang dapat menggantikannya. Sedangkan menurut jumhur ulama rukun yang harus dipenuhi dalam transaksi tukar menukar yaitu:

- 1) 'Aqid (orang yang berakad)
- 2) Sighat (lafal ijab dan qabul)
- 3) Ma'qud 'alaih (obyek akad).

b. Syarat tukar-menukar

Tukar menukar dianggap sah jika memenuhi syarat-syarat tertentu. Syarat-syarat tersebut ada yang berkaitan dengan orang

¹⁸ Zainuddin bin Abdul Azis Mulibari, *Fathul Mu'in Bisyarah Qurratul 'Ain*, (Bandung: al-Ma'arif, 2005, 2.

yang melakukan akad, obyek akad, maupun sighatnya. Secara terperinci syarat-syarat tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Syarat yang berkaitan dengan ‘aqid:
 - a) al-Rusyid, yakni baligh, berakal, dan cakap dalam hukum,
 - b) Tidak terpaksa,
 - c) Ada kerelaan
- 2) Syarat yang berkaitan dengan sighat:
 - a) Berupa percakapan dua belah pihak (khithobah),
 - b) Berlangsung dalam satu majlis,
 - c) Antara ijab dan qabul tidak terputus,
 - d) Sighat akad tidak digantungkan dengan sesuatu yang lain,
 - e) Akadnya tidak dibatasi dengan periode waktu tertentu.
- 3) Syarat yang berkaitan dengan ma’qud ‘alaih:
 - a) Harus suci,
 - b) Dapat diserahterimakan,
 - c) Dapat dimanfaatkan secara syara’
 - d) Hak milik sendiri atau milik orang lain dengan kuasa atasnya,
 - e) Dinyatakan secara jelas oleh para pihak,
 - f) Jika barangnya sejenis harus seimbang.¹⁹

¹⁹ Ghufran A. Mas’adi, *Fiqih Muamalah Kontekstual* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002), 123-124, 150.

2. Hukum Positif

Pelaku jual beli daring harus mengetahui syarat dan ketentuan yang ada di dalam platform yang digunakan, dan selain itu di Indonesia memiliki peraturan yang digunakan dalam transaksi elektronik seperti UU ITE dan juga dasar dari jual beli terdapat dalam KUHPerdara buku III bab kelima mengenai jual beli.

Buku III, bagian kelima, Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdara) berbicara tentang transaksi jual beli. Pasal 1457 mengatakan bahwa jual beli adalah suatu perjanjian di mana salah satu pihak berkomitmen untuk menyerahkan suatu barang sementara pihak lainnya berkomitmen untuk membayar harga yang telah disepakati.²⁰ Menurut Pasal 1457 KUHPerdara, baik penjual maupun pembeli dibebani dengan dua tanggung jawab:

a. Kewajiban pembeli

Terutama, pembeli harus membayar barang yang dibeli pada waktu dan tempat yang disepakati. Jika waktu dan tempat pembayaran tidak dijelaskan dalam perjanjian, pembeli berhak untuk membatalkan perjanjian jika penjual tidak mengirimkan produk. Sebaliknya, jika pembeli tidak membayar sesuai dengan nilai barang, penjual juga berhak untuk menghentikan transaksi.

b. Kewajiban penjual

²⁰ Pasal 1457 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

Penjual harus menyerahkan barang yang dijual serta memberikan atau menyediakan jaminan yang terkait dengan barang tersebut; setelah pembeli membayar barang tersebut, penjual bertanggung jawab atas jaminan tersebut.

Dua komponen utama dalam transaksi jual beli adalah barang dan harganya. Seharusnya ada kesepakatan mengenai barang yang akan dijual dan harganya. Berdasarkan Pasal 1458 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata), perjanjian jual beli dianggap sah jika kedua belah pihak telah mencapai kesepakatan tentang sifat kebendaan dan harganya, tetapi pembayaran belum dilakukan.²¹

Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) mengatur transaksi atau jual beli yang terjadi secara *online*. Transaksi elektronik memiliki banyak definisi yang diberikan oleh para profesional. Adi Nugroho mengatakan perjanjian jual beli biasanya dilakukan secara elektronik antara penjual dan pembeli melalui jaringan komputer pribadi. Menurut Ommo W. Purbo dan Aang Arif, transaksi elektronik merujuk pada perkembangan terus-menerus dari proses bisnis, teknologi, dan aplikasi yang menghubungkan bisnis dengan konsumen dan komunitas tertentu melalui pertukaran barang, jasa, dan informasi secara elektronik.²²

²¹ Pasal 1458 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

²² Toman Soni Tambunan dan Wilson R.G Tambunan, *hukum Bisnis* (Jakarta: Prenadamedia Group), 58.

Menurut Pasal 1 angka (17) dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008, yang mengatur tentang informasi dan transaksi elektronik, perjanjian antara dua pihak disebut sebagai "kontrak elektronik" ketika dilakukan melalui komputer, jaringan komputer, atau media elektronik lainnya.²³ Menurut pakar, komponen berikut termasuk dalam kontrak yang dibuat melalui internet dalam transaksi elektronik:

a. Kontrak melalui *chatting*

Chatting adalah cara komunikasi yang biasa digunakan untuk berbicara secara interaktif secara langsung. Melalui layanan chat, pertanyaan dan jawaban tertulis dikirimkan kepada orang lain, dan komputer membaca pesan tersebut. Proses ini mirip dengan telepon. Semua perangkat memiliki berbagai platform untuk berkomunikasi satu sama lain.

b. Kontrak melalui *e-mail*

Kontrak e-mail adalah salah satu bentuk perjanjian yang paling umum di dunia internet karena harganya yang terjangkau dan prosesnya yang lebih cepat. Kontrak ini dapat mencakup penawaran yang dikirimkan ke satu atau lebih penerima dalam daftar pengiriman, penerimaan, dan pemberitahuan penerimaan yang dikirimkan melalui *e-mail*.

²³ Pasal 1 ayat 17 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

c. Kontrak melalui situs atau *web*

Dengan mengunjungi situs *web* penyedia *online*, pelanggan dapat memesan barang atau jasa. Situs *web* ini memiliki deskripsi produk atau serangkaian halaman yang dirancang sesuai dengan keinginan individu dalam kontrak yang disebut *self-contracting*. Pelanggan diminta untuk memberikan informasi pribadi, termasuk nomor kartu kredit mereka.²⁴

Pasal 17 hingga 22 dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Bab V, mengatur persyaratan dan ketentuan yang berkaitan dengan transaksi elektronik, yang mencakup:

a. Pasal 17-19 UU ITE

Fokus pasal ini adalah transaksi elektronik. Operator atau penyelenggara dapat memilih untuk menggunakan hukum publik atau privat saat melakukan transaksi elektronik. Dalam hal ini, kedua belah pihak harus menggunakan sistem elektronik yang telah ditetapkan²⁵

b. Pasal 20 UU ITE

Dalam pasal ini, dibahas siapa yang akan melakukan transaksi dan apakah media yang dipilih harus sejalan dengan kesepakatan kedua pihak untuk melaksanakan transaksi elektronik.

²⁴ Endang Purwaningsih, *Hukum Bisnis* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010), 63.

²⁵ Pasal 17-19 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

c. Pasal 21-22 UU ITE

Semua orang yang melakukan transaksi elektronik dibahas dalam pasal ini. Jika terjadi kerugian dalam suatu transaksi elektronik karena agen elektronik tidak berfungsi dengan benar, penyelenggara agen elektronik akan bertanggung jawab secara hukum.

Dalam pasal 27 sampai dengan pasal 37, terdapat larangan terhadap aktivitas transaksi elektronik, termasuk, tetapi tidak terbatas pada:

- a. Larangan menyebarkan informasi elektronik yang bermuatan perjudian, pencemaran nama baik, pemerasan atau pengancaman,
- b. Larangan menyampaikan berita bohong atau hoax kepada konsumen.
- c. Larangan mengubah atau memperbarui dokumen elektronik dengan cara apa pun yang merupakan pemalsuan

3. *Virtual Item*

Item virtual pada dasarnya adalah properti yang sifatnya *virtual* yang dibeli atau dikirimkan melalui dunia *virtual* untuk digunakan dalam komunitas *online* atau *game online*. *Item virtual* dalam *game online* dapat disesuaikan dengan avatar pemain, basis, atau karakter pemain yang dibeli dengan uang nyata. Dalam *game online*, penggunaan objek *virtual* sangat penting. Hal ini berdampak langsung pada peningkatan dalam sektor yang relevan. Target utama industri *game*

online global adalah barang *virtual*, yang diperkirakan bernilai US\$15 miliar. Pesatnya pertumbuhan industri ini menunjukkan tingkat transaksi pemain untuk membeli barang *virtual*.²⁶

4. *Platform Steam*

Steam merupakan layanan distribusi dan etalase digital video game yang dikembangkan oleh Valve Corporation. Ini diluncurkan sebagai klien perangkat lunak pada bulan September 2003 untuk menyediakan pembaruan permainan secara otomatis untuk permainan Valve, dan diperluas untuk mendistribusikan judul pihak ketiga pada akhir tahun 2005. Steam menawarkan berbagai fitur, seperti manajemen hak digital (DRM), pencocokan server permainan dengan Valve anti kecurangan (Valve Anti Cheat), jejaring sosial, dan layanan streaming game. Fungsi klien Steam mencakup otomatisasi pembaruan game, penyimpanan cloud untuk kemajuan game, dan fitur komunitas seperti pesan langsung, fungsi overlay dalam game, dan pasar koleksi virtual.

²⁶ Rina Yulius, "Analisis Perilaku Pengguna Dalam Pembelian *Item Virtual* Pada *Game Online*", *Journal of Animation and Games Studies*, Vol. 3 No. 1, (2017): 4- 5.
<https://doi.org/10.24821/jags.v3i1.1582>.

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah cara melakukan sesuatu dengan menggunakan pikiran secara seksama untuk mencapai suatu tujuan dengan cara mencari, mencatat, merumuskan, dan menganalisis sampai menyusun laporan. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: jenis penelitian, pendekatan penelitian, lokasi penelitian, jenis dan sumber data, metode pengumpulan data dan metode pengolahan data.

A. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yuridis empiris adalah penelitian hukum tentang penerapan atau pelaksanaan hukum empiris dalam kehidupan nyata. Jenis penelitian ini melakukan studi kepustakaan dan lapangan. Di sini, penelitian ini menggunakan peraturan hukum yang berlaku sebelum menggabungkan data yang akan diteliti dengan perilaku masyarakat. Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian ini yang akan melihat kesesuaian penerapan hukum Islam dalam terhadap kerugian akibat transaksi pertukaran *virtual item* (studi di *platform game online steam*) yang banyak digunakan dari kalangan anak-anak hingga dewasa yang bermain game tersebut. Dalam metode penelitian seperti wawancara langsung, peneliti mewawancarai pelaku dalam *game steam* yang melakukan pertukaran virtual item game online steam.

B. Pendekatan Penelitian

Penelitian Penelitian ini mengkaji akibat transaksi pertukaran *virtual item* di *platform game online steam*. Data deskriptif dari ucapan, tulisan, dan

perilaku individu yang diamati diperlukan untuk penelitian ini, yang tidak dapat diteliti secara kuantitatif atau statistik. Karena itu, untuk mempelajari masalah lebih lanjut, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif juga ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, dan pemikiran manusia secara individu maupun kelompok.

Sebaliknya, penelitian kualitatif melibatkan teknik seperti pengamatan, wawancara yang mendalam, dan pemanfaatan dokumen, yang sangat membantu dalam mengumpulkan data deskriptif tentang tujuan penelitian. Peneliti menggunakan metode kualitatif karena mengangkat masalah pada kelompok atau individu yang membutuhkan pemahaman yang lebih mendalam tentang subjek.

C. Lokasi Penelitian

Lokasi yang diobservasi guna mengambil data untuk penelitian ini yaitu dari sebuah platform online steam yang bernama *Chat Friends* dan *Group Chats*, di *Chat Friends* dan *Group Chats* terdapat suatu komunitas pemain game steam Indonesia, dan berbagai pemain yang bermain steam yang lainnya dengan beranekaragam game yang dimainkannya. Dalam *platform steam* tersebut memfasilitasi pemain steam yang ada di Indonesia bahkan luar negeri untuk mempermudah dalam kegiatan dalam game dan juga bisa membahas selain hal yang berkaitan dengan game online steam.

D. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini terdiri dari dua yakni data primer dan data sekunder.

a) Data Primer

Data primer adalah data yang dihasilkan dari sumber utama. Kemudian sumber data yang akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini melakukan wawancara kepada para pelaku ataupun gamer yang melakukan pertukaran *virtual item* di platform steam.

b) Data Sekunder

Data sekunder merupakan data-data yang diperoleh dari buku maupun kepustakaan dan penelaahan dari berbagai literatur, seperti bahan pustaka yang berkaitan dengan adanya suatu masalah yang sedang diteliti. Lalu data sekunder yang akan diteliti dalam penelitian ini mencakup kompilasi hukum ekonomi syariah, artikel-artikel, tulisan *website*, hasil penelitian sebelumnya yang berbentuk jurnal, buku-buku ilmiah tentang hukum Islam yang berhubungan dengan penelitian ini.

c) Data Tersier

Data ini merupakan data yang dapat mendukung dan memberi petunjuk terhadap data primer dan data sekunder. Dalam perihal ini data tersier yang digunakan adalah *website/platform* dari berbagai situs yang menjelaskan tentang penelitian ini dan membantu penelitian ini.

E. Metode Pengumpulan Data

a) Wawancara

Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data dengan menggunakan jalan komunikasi, yakni melalui kontak dan hubungan pribadi antara pengumpulan data dengan sumber data.²⁷ Dalam penelitian ini, peneliti akan mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang akibat kerugian dari pertukaran *virtual item* di *platform game online steam* pertukaran dengan menginterpretasikan keadaan dilapangan, yang hal ini merupakan tidak dapat ditemukan di wawancara.²⁸

Peneliti akan mempelajari lebih banyak tentang cara pertukaran *virtual item* dalam *platform game online steam*. Jumlah responden yang diwawancarai cukup 8 orang dari pemain *game online steam* yang mengetahui sistem dan pernah melakukan dari pertukaran *virtual item game onliness steam*.

b) Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu bentuk catatan peristiwa yang sudah berlalu, penggunaan dokumen dalam penelitian ini merupakan pelengkap dari pengguna metode observasi dan wawancara. Yang akan penulis jadikan dokumen dalam penelitian ini yaitu berupa foto ataupun *screenshot* dari *game online steam*, dan juga bukti-bukti proses pertukaran *virtual item* di *platform game online steam*.

²⁷ Riandato Adi, *Metodologi Penelitian Sosial Dan Hukum* (Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2001), 81.

²⁸ Ahmad Rifai, *Pengantar Metodologi Penelitian Hukum* (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2022), 111.

c) Pengamatan (Observasi)

Observasi merupakan data untuk menjawab sebuah permasalahan dalam penelitian dapat dilakukan dengan cara pengamatan. Instrumen yang digunakan oleh peneliti berupa pedoman pengamatan, rekaman gambar, dan rekaman suara. Peneliti akan melakukan pengamatan langsung dari pertukaran *virtual item* di *platform steam*. Pengamatan ini dilakukan dengan cara mengamati atau mengikuti proses transaksi pertukaran *virtual item* di *platform game online steam* yang dilakukan oleh seorang gamer atau keterlibatan peneliti sebagai *gamer* yang bermain dalam *game online steam* tersebut.

F. Metode Pengolahan Data

a) Pengeditan (*Editing*)

Pengeditan merupakan kegiatan yang dilakukan penulis dalam menganalisa dan meninjau semua catatan dari hasil rekaman wawancara yang telah didapatkan. Hal ini peneliti akan melakukan penganalisan dari hasil wawancara dengan pihak pelaku pengguna *game online steam* dan juga data yang didapatkan dari hasil wawancara sudah kongkrit dan lengkap untuk dibutuhkan, sehingga peneliti terbantu dalam meminimalisir data.

b) Pemeriksaan

Melakukan pengecekan kembali yang diambil dari hasil data yang telah dikumpulkan. Untuk mengverifikasi peneliti akan memeriksa data dari kebenaran dari penelitian ini. Lalu memeriksa kembali data didapatkan dan dari hasil wawancara dengan narasumber yang ada

c) Analisis Data

Analisis data merupakan proses penyederhanaan data kedalam bentuk yang lebih alternatif untuk dibaca dan diinterpretasikan. Analisis data diorganisasikan dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Analisis data kualitatif akan menghasilkan interpretasi data yang terkumpul sehingga mendapatkan gambaran secara umum dan menyeluruh tentang keadaan yang sebenarnya²⁹

d) Kesimpulan

Proses terakhir yaitu kesimpulan yang mana peneliti menyampaikan kesimpulan mereka dari data yang mereka kumpulkan. Tujuan dari tindakan ini merupakan menjawab makna dari hasil data yang terkumpul serta mencari suatu kesamaan atau perbedaan. Agar mendapatkan apa yang diinginkan seperti mendapatkan ilmu bagi peneliti dan pembaca.

²⁹ Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung, Remaja Rosda Karya, 2010), 89.

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Platform Game Online Steam

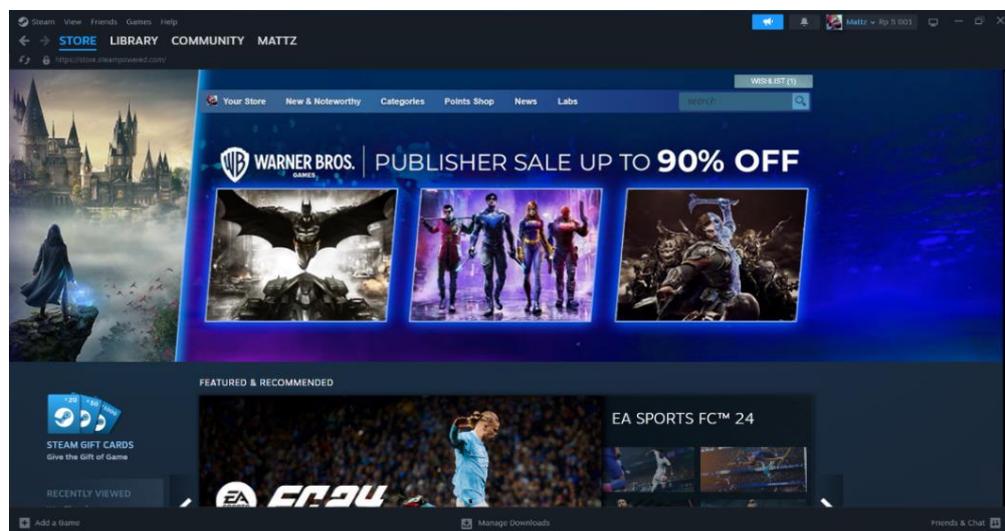
1. Platform Game Online Steam

Steam merupakan layanan distribusi dan etalase digital video game yang dikembangkan oleh Valve Corporation. Ini diluncurkan sebagai klien perangkat lunak pada bulan September 2003 untuk menyediakan pembaruan permainan secara otomatis untuk permainan Valve, dan diperluas untuk mendistribusikan judul pihak ketiga pada akhir tahun 2005. Steam menawarkan berbagai fitur, seperti manajemen hak digital (DRM), pencocokan server permainan dengan Valve anti kecurangan (*Valve Anti Cheat*), jejaring sosial, dan layanan *streaming game*. Fungsi klien Steam mencakup otomatisasi pembaruan game, penyimpanan *cloud* untuk kemajuan *game*, dan fitur komunitas seperti pesan langsung, fungsi *overlay* dalam *game*, dan pasar koleksi *virtual*.

Valve merilis antarmuka pemrograman Pada tahun 2008, Steamworks adalah aplikasi (API) gratis yang dapat digunakan pengembang untuk memasukkan fitur Steam ke dalam produk mereka. Pada tahun itu, banyak penerbit game mulai mendistribusikan judul mereka melalui Steam. Steam, yang awalnya dirancang untuk sistem operasi Microsoft Windows, pertama kali dirilis untuk macOS pada tahun 2010 dan Linux pada tahun 2012. Aplikasi seluler yang memungkinkan pengguna mengakses fitur Steam secara online pertama kali dirilis untuk sistem operasi iOS dan Android pada tahun 2012. Etalase *platform* juga menawarkan konten digital lainnya dan

perangkat keras *game* Valve, termasuk perangkat lunak produktivitas, *soundtrack game*, video, dan *headset VR Valve Index*.

Pada tahun 2021, dan lebih dari 132 juta pengguna aktif setiap bulan. Pada tahun 2015, Steam Machine untuk permainan PC, yang termasuk sistem operasi SteamOS dan Steam Controller, serta perangkat Steam Link untuk streaming game lokal, muncul sebagai hasil dari kesuksesan Steam. Pada tahun 2023, akan ada Steam Deck, perangkat genggam yang dirancang untuk menjalankan game Steam.



Gambar 1. Menu Platform Game Online Steam

2. Sejarah Platform Game Online Steam

Gabe Newell dan Mike Harrington mendirikan Valve pada tahun 1996. Namun, Newell tidak menyelesaikan studinya di Harvard University. Dia kemudian menjadi miliarder berkat bekerja di Microsoft selama 13 tahun, belajar banyak tentang bisnis software di bawah bimbingan Bill Gates. Dia berhasil mengumpulkan kekayaan sebesar lebih dari \$1 juta, yang dia

gunakan untuk membangun *Valve*. Dengan cara yang sama seperti *Newell*, *Harrington* juga berhasil menjadi miliarder berkat bekerja di *Microsoft*. Kedua mendirikan *Valve* bersama.

Valve menerbitkan permainan tambahan melalui *Sierra*. Pada tahun 1999, ketika *Valve* mulai mengerjakan *gamenya* dan mesin *Source* baru, mereka menjadi khawatir tentang kontrak hak kekayaan intelektual mereka dengan *Sierra*. Pada tahun 2001, kedua perusahaan menandatangani kontrak baru yang menghapus hak kekayaan intelektual *Sierra* dan memberikan *Valve* hak untuk mendistribusikan permainan tambahan. *Valve* memutuskan untuk membuat platform yang akan secara otomatis memperbarui permainan dan menerapkan lebih banyak tindakan anti-pembajakan dan anti-kecurangan. *Valve* melakukan jajak pendapat pengguna pada saat peluncuran permainan pada tahun 2002.

Pada tahun 2007, perusahaan penerbitan seperti *id Software*, *Eidos Interactive*, dan *Capcom*, memulai distribusi *game* mereka di *Steam*. 13 juta akun telah dibuat di layanan *Steam* pada Mei tahun itu, dan sebanyak 150 permainan telah dijual di platform tersebut. Pada 2014, total penjualan permainan tahunan di *Steam* diperkirakan mencapai sekitar US\$1,5 miliar. Layanan ini memiliki lebih dari 90 juta pengguna aktif setiap bulan sejak 2018, dan jumlah ini terus meningkat.

3. Cara Transaksi Pertukaran DiPlatform Game Online Steam

Barang apapun dalam *platform game online steam* dapat diperdagangkan di inventaris pemilik akun. *Platform game online steam* tidak

dapat menyertakan dana *Steam Wallet* dalam perdagangan atau penawaran dagang game maupun *virtual item game*. Jika seseorang/penjual mengirim penawaran dagang yang mengklaim menyertakan dana *Steam Wallet*, bahwasanya perihal tersebut merupakan penipuan. Kemudian pemilik akun dapat melaporkan penipu tersebut menggunakan tautan "Laporkan Pemain" di profil pemilik akun. Salah satunya seperti Faiz Nosar sebagai pemain yang pernah menemukan atau mengidentifikasi adanya penipuan yang mengakibatkan kerugian di *platform steam* dalam wawancara sebagai berikut:

“Saya pernah melihat ada penawaran pertukaran *virtual item* pada tahun 2010 yang mana di beberapa virtual item tersebut cukup bagus dan virtual item itu saya mainkan di dalam game yang saya mainkan. Setelah saya komunikasi kepada penawar tersebut ternyata penipu bisa memberikan item tersebut dengan cuma-cuma akan tetapi harus mengirim transaksi transfer di bank terlebih dahulu jika ingin menerima *virtual item* tersebut. dan akhirnya saya memahami bahwa ini sudah merupakan penipuan karna dalam platform steam tidak menyediakan transaksi seperti ini dalam proses pertukaran virtual item game dan akhirnya saya melaporkan di pihak steam dengan klik laporkan pemain karna sipenipu memperlihatkan akunnya sendiri”

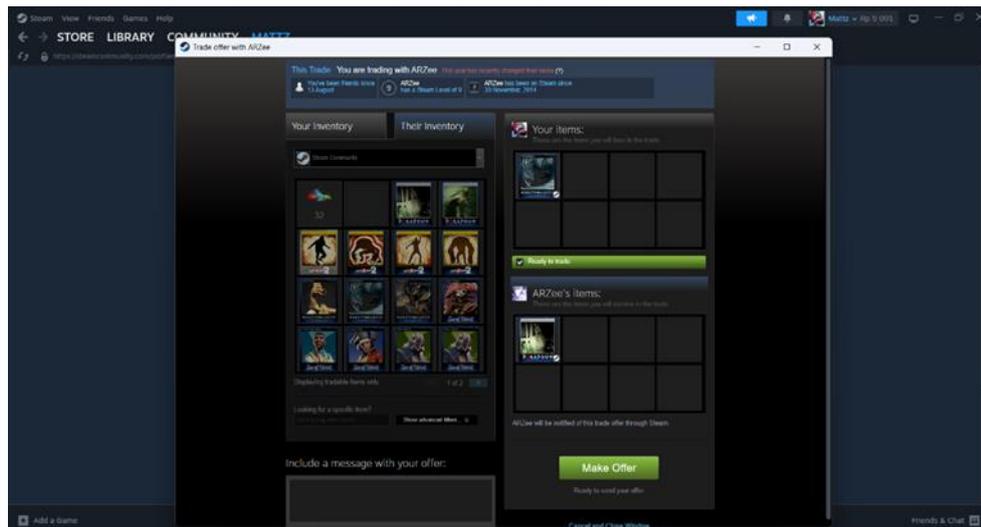
Dengan tersedianya tempat pertukaran di platform tersebut pemain bisa bertransaksi di dalam game dengan pemain lain untuk mendapatkan barang yang diinginkan, karena barang-barang dalam game memiliki harga yang bervariasi tergantung efek, penampilan, fungsi, dan kelangkaannya. Sesuai dengan wawancara dengan pemain game online steam Fajar Nur Hidayah sebagai berikut:

“Di dalam game yang dimainkan ada pengukur tingkat kelangkaan sebuah item sebagai contoh mulai dari common hingga ultra rare. Dari tingkat kelangkaan itulah nilai suatu item dapat diketahui. Selain itu juga item yang

muncul dalam waktu singkat dan tidak akan muncul Kembali juga dapat meningkatkan harga item tersebut”

Maka jika pemain ingin membeli barang yang memiliki harga mahal dan tidak ingin melewati proses mengumpulkan *virtual item* dari awal, maka bisa melakukan pembelian *virtual item* tersebut dari pemain lain yang menjualnya, dikarenakan pihak pengembang tidak menyediakan pembelian untuk khusus *virtual item* dengan uang asli, melainkan *virtual item* tersebut dijadikan satu paket dengan *virtual item* yang ditukarkan. Kegiatan pertukaran *virtual item* dalam game antar pemain tersebut dinamakan *trade offers*. Akan tetapi terkadang beberapa pemain mengalami kerugian seperti *virtual item* yang ditukarkan ngga sepadan demi mendapat *virtual item* game yang diinginkan. Hal ini juga di alami oleh pemain steam bernama Achmad Ubaidillah yang mana dari hasil wawancara sebagai berikut:

“Kadang-kadang ya mas aqw ngalami kerugian sitik kayak apa seng saya tukarkan iku kurang pas atau gak sepadan, seperti dulu saya ingin tukarkan 1 *virtual item* di game DOTA 2 yang bagus tapi saya ngorbanin beberapa *virtual item* game saya yang lainnya jadi 1 tukar 5 *virtual item* game, tapi pada akhirnya saya Ikhlas soalnya gamenya juga sudah saya tidak mainkan atau udah bosen”



Gambar 2. Virtual Item Di Platform Game Online Steam

Penjelasan proses *pertukaran virtual item* dari gambaran diatas menurut saudara Achmad Rizal Zakaria yang sebagai salah satu pemain yang melakukan pertukaran di *platform steam* tersebut sebagai berikut:³⁰

“Pemain membuka Steam (baik klien atau melalui web atau platform Steam) terus arahkan kursor ke nama *nickname* akun pemain di bagian atas, Klik pada inventaris pemain, klik pada penawaran dagang atau pertukaran *virtual item game*, klik penawaran dagang baru atau pertukaran *virtual item* baru, pilih teman yang ingin kamu ajukan penawaran dagang, klik dan seret item yang ingin pemain perdagangkan atau ditukarkan dari kedua inventaris ke dalam kotak perdagangan, centang kotak untuk mengonfirmasi konten perdagangan atau penawaran pertukaran *virtual item*, terus kamu akhirnya klik buat penawaran yang ingin di ajukan ke pemain yang ditujunya.

Proses pertukaran *virtual item game online* sesuai juga dengan penjelasan dari Muhammad Fariz Al Fattah sebagai berikut:³¹

“Buka Steam (baik klien atau melalui web) terus samean arahkan kursor ke nama *nickname* di bagian atas terus klik pada teman atau pemain

³⁰ Achmad Rizal Zakaria, Wawancara, (Jombang, 6 November 2023)

³¹ Muhammad Fariz Al Fattah, Wawancara, (Jombang, 30 Oktober 2023)

yang ingin melakukan pertukaran *virtual item*, klik pada teman yang ingin mengirim penawaran dagang atau pertukaran *virtual item*, klik dan seret *virtual item game* yang ingin ditukarkan dari kedua inventaris ke dalam kotak perdagangan dan jika ada yang kurang bisa menambah sendiri atau mengambil *virtual item* lainnya dari inventaris penawar pertukaran, terus akhired samean centang kotak untuk mengonfirmasi konten perdagangan dan klik buat penawaran”.

Pemahaman mereka terhadap kegiatan pertukaran ini sudah sangat faham baik dari segi peraturan yang sudah melarangnya dan juga sistem dari *trade offers virtual item game* ini, selain itu mereka juga sadar betul jika ketahuan melakukan kegiatan tersebut bisa dikenakan sanksi yang sudah ada. Akan tetapi mereka tidak mengetahuinya secara lugas, karena mereka mengetahui informasi tersebut dari omongan pemain lain dengan kata lain mereka hanya membaca peraturan yang ditampilkan dalam permainan hanya sekali saat mereka baru membuat akun atau baru menginstall dalam perangkat. Salah satunya seperti Muhammad Fachrudien sebagai pemain *game online steam* yang melakukan pertukaran virtual item game DOTA 2 memiliki alasan sebagai berikut:³²

“Saya melakukan pertukaran *virtual item game* DOTA 2 alasannya simpel yaitu sebagai menambah kualitas karakter *game* saya tapi akhir-akhir ini dikarenakan maraknya pemain yang curang menggunakan program pihak ketiga, virtual item mereka yang lebih bagus yang mengakibatkan virtual item saya tidak terpakai dan harus lebih bagus lagi jika saya ingin lebih bersaing, saya menjualnya langsung dalam bentuk cards yang setara dengan beberapa cards yang dengan tingkatan biasa walaupun setelah melewati proses pengumpulan yang lumayan lama”.

³² Muhammad Fachrudien, Wawancara, (Sidoarjo, 1 November 2023)

Alasan lain dari wawancara Achmad Ubaidillah sebagai pemain game online steam yang melakukan *pertukaran virtual item game online Need For Speed Heat* sebagai berikut:³³

“Saya menjual *virtual item NFS Heat* saya disaat tertentu saja, contohnya disaat sedang membutuhkan virtual item lainnya seperti game yang saya mainkan contohnya Assasign Creed Syndicate dalam nominal tidak terlalu besar mengingat *NFS Heat* sekarang yang peminat permainan tersebut rendah untuk keperluan seperti membeli mobil atau *body vinyl* yang *rare* (langka) dan kebutuhan yang lain di game tersebut”.

B. Analisis Kerugian Akibat Transaksi Pertukaran Virtual Item Game Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik

Buku III KUHPperdata, bab kelima, membahas jual beli. Pasal 1457 KUHPperdata menyatakan bahwa jual beli adalah suatu perjanjian di mana pihak yang satu mengingatkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan dan pihak yang lain membayar harga yang telah disepakati.³⁴

Benda yang dapat diperjualbelikan menurut KUHPperdata pasal 1332, hanya barang-barang yang biasa dijual yang dapat diterima untuk persetujuan. Menurut Pasal 503 hingga 505 KUHPperdata, ada tiga jenis barang, yaitu:

1. Ada barang yang bertubuh/berwujud dan ada barang yang tidak bertubuh/tidak berwujud.
2. Ada barang yang bergerak dan ada barang yang tak bergerak.

³³ Achmad Ubaidillah, Wawancara, (Malang, 10 November 2023)

³⁴ Pasal 1457 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

3. Barang bergerak ada yang dapat dihabiskan, dan barang yang tidak dapat dihabiskan, barang yang habis karena digunakan adalah yang dapat dihabiskan.

Selain itu dalam perjanjian jual beli juga harus memenuhi 4 syarat yang terdapat dalam pasal 1320 KUHPerdara yaitu, kesepakatan yang terjadi antara pembeli dan penjual, kecakapan subjek hukum dalam melaksanakan perjanjian jual beli, hal tertentu atau harus ada objeknya dengan ketentuan minimal dari pasal 1333 KUHPerdara ditentukan jenis dari objek perjanjian jual beli, dan yang terakhir adalah sebab yang halal atau legal menurut hukum positif yang berlaku atau tidak melanggar hukum positif yang berlaku Ketika melaksanakan perjanjian jual beli.

Undang-undang juga mengatur transaksi elektronik. Sebagaimana didefinisikan dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, transaksi elektronik adalah tindakan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, atau media elektronik lainnya. Maka dari itu pertukaran *virtual item game online deplatform steam* juga termasuk dalam transaksi elektronik, karena dalam proses transaksi tersebut biasanya dilakukan dengan jarak jauh antara pembeli dan penjual, dari objek yang diperjualbelikan berbentuk *item virtual* yang pada dasarnya tidak memiliki tubuh dan juga dari segi pembayaran yang biasa menggunakan transfer antar bank atau bisa melalui *e-wallet*.

Selain jual beli antar pemain, transaksi elektronik juga bisa dilakukan antara pemain dengan pihak pengembang atau yang biasa disebut *top up*, seperti yang sudah dibahas di bagian awal pembahasan, yaitu cara mendapatkan *virtual item game online* dengan cara *top up*, perihal tersebut juga termasuk dalam transaksi elektronik seperti yang dijelaskan dalam UU ITE pasal 17 ayat (1) yaitu transaksi elektronik dapat dilakukan baik di sektor publik maupun sektor privat.³⁵ Transaksi elektronik publik adalah transaksi yang menggunakan sistem elektronik dan menyediakan layanan publik. Sedangkan transaksi elektronik yang privat yaitu transaksi elektronik yang tidak terkait layanan publik dan yang melakukannya ialah Perusahaan swasta, *top up* termasuk ke dalam transaksi elektronik privat ini.

Dalam UU ITE pasal 19 menyatakan semua pihak yang terlibat dalam transaksi elektronik harus menggunakan Sistem Elektronik yang disepakati, seperti dalam transaksi pertukaran *virtual item* baik penjual dan pembeli melakukan kesepakatan pembayaran yang digunakan dalam suatu transaksi pertukaran *virtual item* biasanya penjual memberikan pilihan dari beberapa pembayaran seperti melalui *e-wallet* maupun transfer bank, dan untuk pengiriman barang sudah pasti penjual dan pembeli menggunakan aplikasi *game* yang sama yaitu *steam* untuk melaksanakan proses pertukaran *virtual item*

Padahal pasal 21 UU ITE ayat 1 menyatakan pengirim atau penerima dapat melakukan Transaksi Elektronik sendiri melalui Agen Elektronik atau pihak

³⁵ Pasal 17 ayat 1 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

yang dikuasakannya. Dalam transaksi pertukaran *virtual item game online steam* jika menggunakan agen elektronik atau pihak yang dikuasakan biasanya dikenakan pajak atau *tax* yang disepakati ketika melakukan penawaran seperti saat *top up steam wallet*. pihak yang dikuasakan disini biasanya orang yang telah memiliki nama atau sudah dikenal oleh banyak orang dalam suatu komunitas. selain orang yang telah memiliki nama atau orang yang sudah dikenal banyak orang di suatu komunitas, dalam jual beli *item virtual* sendiri ada satu *e-commerce* yang sudah banyak orang tau dan banyak yang menggunakannya yaitu Itemku, seperti *e-commerce* pada umumnya baik pembeli dan penjual akan dikenakan biaya tambahan, maksud biaya tambahan disini, jika untuk penjual akan dikenakan pajak untuk barang yang dijualnya, sedangkan untuk pembeli biaya tambahan dikenakan setiap transaksi yang dilakukan pembeli.

Kelebihan dari menggunakan pihak ketiga tersebut, jika melakukan transaksi dan terjadi suatu kejanggalaan terjadi seperti adanya kecurangan baik dari pihak penjual maupun pihak pembeli, pihak ketiga dapat membatalkan transaksi tersebut dan mengembalikan baik barang atau uang kembali ke asalnya.

Pada dasarnya kegiatan pertukaran *virtual item game online steam* jika tidak dilarang oleh pihak pengembang dan tidak ada unsur-unsur yang dilarang dan juga tidak ada pihak yang dirugikan, maka bisa disamakan dengan jual beli *online* melalui *marketplace* atau *e-commerce* pada umumnya. Namun jika suatu transaksi elektronik sudah memiliki kekuatan hukum dan melakukan pelanggaran seperti dalam UU ITE pasal 28 ayat (1) menyebutkan setiap orang

dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik, dapat dikenakan sanksi dalam UU ITE pasal 45 ayat (1) dapat dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).³⁶ Contohnya dalam transaksi pertukaran *virtual item game online* dalam *platform steam* jika penjual dan pembeli sudah sepakat melakukan dengan sistem PWD (*Pay-Work-Done*) atau bisa disebut dengan pembeli melakukan pembayaran terlebih dahulu baru *item virtualnya* dikirim, namun setelah melakukan pembayaran pembeli belum menerima barangnya setelah jatuh tempo waktu yang disepakati.

Dalam KUHPerdara pasal 570 mengenai hak milik adalah hak untuk memiliki dan bertindak atas suatu barang secara bebas, asalkan tidak bertentangan dengan undang-undang atau peraturan umum yang ditetapkan oleh otoritas yang berwenang dan asalkan tidak mengganggu hak-hak orang lain; kesemuanya itu tidak mengurangi kemungkinan pencabutan hak demi kepentingan umum dan penggantian kerugian yang pantas, sesuai dengan ketentuan perundang-undangan.

Dengan posisi sebagai pemain yang memegang *item virtual* di akunnya tetap belum bisa membuktikan kepemilikan dari barang-barang yang telah diperoleh dari dalam *game steam*, karena dalam pasal 572 KUHPerdara menyebutkan semua hak milik harus dianggap bebas, jika seseorang mengklaim

³⁶ Pasal 45 ayat 1 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

memiliki hak atas barang orang lain, mereka harus membuktikan hak tersebut. Karena pihak pengembang bisa saja membuktikan dari *Term Of Use* yang telah disetujui pemain ketika awal mulai dengan mengklik persetujuan atau dasar-dasar peraturan yang telah dibuat oleh pihak pengembang.

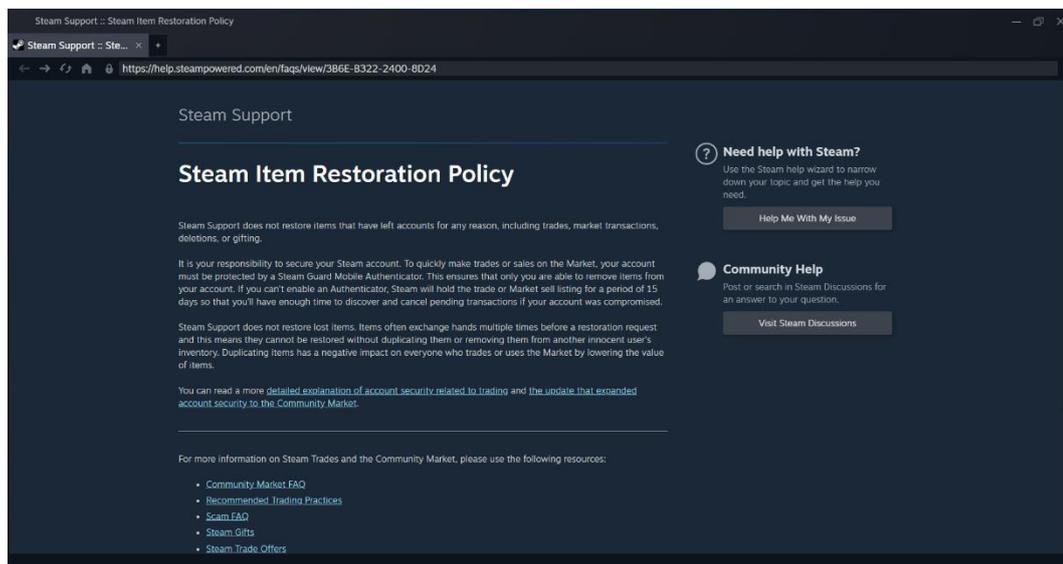
Jadi bisa dikatakan kegiatan pertukaran *virtual item game online* dalam *platform steam* ini dilarang oleh pihak pengembang dan pada dasarnya pemain tidak memiliki hak milik terhadap barang atau konten yang ada dalam permainan *steam* ini. Karena pemain yang tidak memiliki hak milik sebagai pemilik dari barang dalam permainan secara sah maka pemain tidak bisa melakukan kegiatan pertukaran dengan apapun diluar permainan, jika dilakukan maka hal tersebut merupakan kegiatan yang ilegal atau tidak legal.

Karena kegiatan tersebut termasuk kegiatan ilegal dan juga pemain yang melakukan pertukaran *virtual item game online* melanggarnya, menurut pasal 574 KUHPerdata menjelaskan bahwa pemilik barang berhak menuntut siapa pun yang memegang barang tersebut untuk mengembalikannya dalam keadaan asli. Namun menurut wawancara dari Achmad Ubaidillah sebagai pemain game online *steam* yang melakukan pertukaran *virtual item game online steam* mengatakan:³⁷

“Untuk tindakan dari pihak yang menjaga peraturan yang ada berjalan seperti moderators, mereka melakukan suspension permanent terhadap akun yang diduga melakukan praktek tersebut dan kemungkinan mereka mengetahui dari traffic suatu akun yang tidak normal dengan history dari trade atau gift dan receive yang tidak normal, makanya kebanyakan orang yang melakukan penjualan pertukaran virtual item menggunakan akun yang tidak terpakai atau akun baru untuk menghindari praktik yang memanipulasi”.

³⁷ Achmad Ubaidillah, Wawancara, (Sidoarjo, 16 November 2023).

Karena pada dasarnya kegiatan tersebut adalah ilegal maka tidak bisa dikenakan sanksi dalam UU ITE pasal 45 ayat (1) tadi dan juga yang memberi sanksi terhadap pemain hanya sebatas dari moderator atau staff dari pihak pengembang permainan. Hal ini sesuai dengan *rules* yang ada sebagai berikut:



Gambar 3. Steam Support

Dari peraturan diatas sudah jelas jika melakukan transaksi apapun atau pertukaran *virtual item* untuk uang asli akan dikenakan sanksi ban permanen oleh pihak pengembang permainan. Jika dalam hukum positif karena pemain tidak memiliki hak milik atau hanya diberikan lisensi non eksklusif dari pihak pengembang permainan maka bisa dikatakan dengan penggelapan pada UU Nomor 1 Tahun 2023 tentang pasal 486 menyatakan Setiap Orang yang secara melawan hukum memiliki suatu Barang yang sebagian atau seluruhnya milik orang lain, yangada dalam kekuasaannya bukan karena Tindak Pidana, dipidana karena

penggelapan, dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun atau pidana denda paling banyak kategori IV.

Dalam pasal 576 KUHPerdara menjelaskan jika seseorang memiliki niat baik saat menyerahkan kembali barang yang diminta, mereka berhak untuk menuntut kembali segala biaya yang terkait dengan memperoleh hasil seperti yang disebutkan di atas, asalkan hasil tersebut masih berada di tanah saat barang tersebut diserahkan kembali, atau bisa dibayangkan jika dalam kegiatan pertukaran *virtual item* pihak pengembang bisa menarik kembali barang yang diperjualbelikan dan juga hasilnya karena dalam hal tersebut pihak penjual dan pembeli yang melanggar peraturan yang ada, dan juga dari pasal 577 KUHPerdara menjelaskan sebaliknya, karena statusnya sebagai pemegang besit, ia tidak berhak untuk menggugat kembali biaya yang dikeluarkan untuk memperoleh hasil yang dinikmati, segala biaya dari awal jika pemain berusaha dengan cara yang legal mendapatkannya atau tidak melanggar peraturan, kemudian ia melanggarnya maka tetap tidak bisa menuntut kembali. Walaupun memang sudah dari kegiatannya yang memang merupakan ilegal yang tidak bisa dikaitkan dengan hukum positif yang ada untuk penjual maupun pembeli, yang bisa menuntut kerugian yang dialami dari kegiatan ilegal tersebut Cuma dari pihak pengembang dengan segala bukti dari *steam guard* dan *steam supports* yang sudah disetujui oleh pemain ketika pertama kali membuat akun *game* di *platform steam*

C. Analisis Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Kerugian Akibat Transaksi Pertukaran Virtual Item

Dalam Islam tidak larangan dalam bermain game online, dikarenakan perihal tersebut termasuk salah satu dari bentuk melepas perasaan yang kemungkinan besar dari kelelahan melakukan aktifitas sehari-hari dan ingin memiliki suatu hiburan sejenak. Maka, dalam bermain game online merupakan suatu tindakan yang diperbolehkan karena termasuk dari bagian hiburan diri sendiri. Dalam sebuah kaidah ushulul fiqh yang menyatakan:

لأشياء لالبحّة حتى يدلّ الدليل على تحريمي

Artinya: “*Hukum asal dari sesuatu adalah mubah sampai dalil yang melarangnya (memakruhkannya atau mengharamkannya)*”.³⁸

Syeikh Musthafa Al-Bugha mengemukakan bahwasanya semua permainan yang dilakukan dengan landasan berfikir dan strategi hukumnya sah. Namun, perihal sah tersebut adanya konsekuensi pada hukum mubah atau makruh yang dilihat dari bagaimana keadaan para pemain dan implementasi yang dilakukan kepada pemainnya³⁹

Dari penjelasan dalil diatas tersebut bisa dijelaskan bahwa dalam bermain game online hukumnya adalah sah saja atau diperbolehkan. Namun, diperbolehkannya atau sahnya tersebut tergantung harus melihat dari keadaan dan implementasinya yang terjadi. Jika dalam memainkan game online secara

³⁸ Dedi Supriadi, *Ushul Fiqh Perbandingan* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2014), 41.

³⁹ Musthafa Al-Khin, *Al-Fiqhul Al- Manhaji 'alaa Madzahib Imam Syafi'i* (Beirut: Daarul Qalam, 1992), 166.

terus menerus hingga lalai dalam kewajibannya dalam ibadahnya, kemudian jadi pemalas, serta mengakibatkan tindakan buruk yang lainnya maka hukumnya berubah menjadi haram.

Virtual item yang ditukarkan di dalam *game online* mempunyai makna bahwasanya objek *virtual item game* tersebut memiliki nilai tersendiri layaknya sebuah harta. *Virtual item* yang dimainkan para pemain hanya bersifat maya, tidak berwujud, akan tetapi dapat dilihat. *Virtual item* memiliki nilai yang dapat dinilai dengan mata uang asli. Harta dikatakan sah dalam kepemilikannya jika dalam harta tersebut memiliki nilai yang dipakai manusia. *Virtual item* walaupun tidak berwujud yang dijadikan objek, akan tetapi memiliki penilaian dan harga tertentu bagi komunitas permainan online sehingga kesepakatan mereka untuk menjadikan alasannya. Sehingga *virtual item* dalam sudut pandang dari hukum ekonomi syariah dapat diterima dijadikan harta, sehingga kepemilikan *virtual item* tersebut menjadi sah secara syar'i. Sesuai dengan firman Allah SWT Q.S. Ali-Imran: 14 yang berbunyi:

زَيْنَ لِلنَّاسِ حُبُّ الشَّهَوَاتِ مِنَ النِّسَاءِ وَالْبَنِينَ وَالْقَنَاطِيرِ الْمُقَنْطَرَةِ مِنَ الذَّهَبِ وَالْفِضَّةِ
وَالْخَيْلِ الْمُسَوَّمَةِ وَالْأَنْعَامِ وَالْحَرْثِ ۗ ذَلِكَ مَتَاعُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا ۗ وَاللَّهُ عِنْدَهُ حُسْنُ الْمَبَادِ

Artinya: “Dijadikan indah pada (pandangan) manusia kecintaan kepada apa-apa yang diingini, Yaitu: wanita-wanita, anak-anak, harta yang banyak dari jenis emas, perak, kuda pilihan, binatang-binatang ternak dan sawah ladang. Itulah kesenangan hidup di dunia, dan di sisi Allah-lah tempat kembali yang baik(surga).”⁴⁰

⁴⁰ el-Qurtuby, *Al-Qur'an Terjemah Cordoba*, 111.

Melakukan transaksi jual beli telah diizinkan dan dibenarkan dalam agama Islam sebagaimana firman Allah SWT.

الَّذِينَ يَأْكُلُونَ الرِّبَا لَا يَقُومُونَ إِلَّا كَمَا يَقُومُ الَّذِي يَتَخَبَّطُهُ الشَّيْطَانُ مِنَ الْمَسِّ ۚ ذَٰلِكَ بِأَنَّهُمْ قَالُوا
 إِنَّمَا الْبَيْعُ مِثْلُ الرِّبَا ۗ وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا ۗ فَمَنْ جَاءَهُ مَوْعِظَةٌ مِنْ رَبِّهِ فَانْتَهَىٰ
 فَلَهُ مَا سَلَفَ وَأَمْرُهُ إِلَى اللَّهِ ۗ وَمَنْ عَادَ فَأُولَٰئِكَ أَصْحَابُ النَّارِ ۗ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ

Artinya: "Orang-orang yang makan (mengambil) riba tidak dapat berdiri melainkan seperti berdirinya orang yang kemasukan syaitan lantaran (tekanan) penyakit gila. Keadaan mereka yang demikian itu, adalah disebabkan mereka berkata (berpendapat), sesungguhnya jual beli itu sama dengan riba, padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. Orang-orang yang telah sampai kepadanya larangan dari Tuhannya, lalu terus berhenti (dari mengambil riba), maka baginya apa yang telah diambilnya dahulu (sebelum datang larangan); dan urusannya (terserah) kepada Allah. Orang yang kembali (mengambil riba), maka orang itu adalah penghuni-penghuni neraka; mereka kekal di dalamnya,"

Inilah alasan mengapa Allah menghalalkan jual beli jika tidak ada riba atau hal-hal batil yang dapat membahayakan kedua belah pihak. Berdasarkan penjelasan teori yang telah dibahas oleh penulis pada bab II, jual beli yang benar dan sah hanya dapat dilakukan jika memenuhi syarat dan tidak ada yang batil. Menurut penelitian Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah Dalam pelaksanaannya, praktik *barter virtual item* harus sesuai dengan pasal 99 KHES yang berbunyi:

*"Persyaratan yang berlaku pada jual-beli juga berlaku pada barter."*⁴¹

dan kajian madzhab Syafi'i dalam kitab Tashjirul Yaqut Annafis Fii Madzhabi Ibni Idris, ketentuannya dapat dianalisis sebagai berikut:

⁴¹ Widiana, *Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah*, 37.

1. Pihak-pihak atau Adanya pelaku transaksi atau *aqid*

Pihak yang dimaksud dalam jual beli ini yaitu adanya penjual seras pembeli yang berhubungan dengan proses transaksi yang dilakukan dalam perjanjian tersebut yang dipapar di pasal 57 KHES. Pertukaran *virtual item di platform game online steam*, pihak pertukarannya adalah para pemain *game online* yang memainkan di *platform steam* tersebut

2. Adanya objek yang ditansaksikan atau *Ma'qud 'Alaih*

Objek terdiri dari benda/barang yang memiliki wujud maupun tidak, yang bisa bergerak atau tidak, serta yang sudah didaftarkan atau belum didaftarkan.⁴² Pertukaran *virtual item di platform game online steam*, objek akadnya berupa *virtual item game* (benda maya). Hal ini disebabkan karena kebutuhan para pemain *game online*.

3. Kesepakatan atau *shigot*

Kesepakatan tertera dalam pasal 59-60 KHES yang menjelaskan Kesepakatan, yang bisa dilaksanakan secara lisan dan dokumen perjanjian. guna sebuah kebutuhan dan penyempurnaan perjanjian kesepakatan ini memiliki arti hukum yang sama. Kesepakatan yang dilakukan dalam praktik *barter virtual item game online steam* berbentuk tulisan karena melalui *platform game online steam* di mana kedua belah pihak berinteraksi melalui media sosial dari pada di satu tempat yang sebenarnya. Ini tidak masalah.

⁴² Widiana, *Kompilasi Hukum Ekonomi*, 26.

Karena tujuan kemashlahatan masih dapat dicapai. Semua catatan harus ditulis dengan cara yang mudah dipahami.

Oleh karena itu, berdasarkan syaratnya, sistem pertukaran *virtual item* dalam *platform steam* memenuhi semua syarat jual beli. Berikut ini adalah beberapa aspek hukum syarat sahnya jual beli yang dikaji oleh peneliti:

1. Syarat sighthot

Ijab dan Kabul dilaksanakan dalam satu tempat, seperti yang dijelaskan dalam Perma Nomor 2 Tahun 2008 tentang Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah pada pasal 69 menyatakan selama transaksi, mulai dari ijab dilakukan hingga berakhirnya transaksi, baik penjual maupun pembeli memiliki hak khiyar. Itu yang seharusnya terjadi jika jual beli dilaksanakan secara luring, Jika pembayaran dilakukan melalui transfer bank atau e-wallet, ijab qabul dilakukan dengan tindakan atau kehendak yang menjadi persetujuan atau kesepakatan pribadi pelaku transaksi. Dalam kebanyakan kasus virtual item game online steam, barang yang diserahkan atau diterima sesuai dengan pilihan untuk mendapatkan bonus atau barang yang dapat dipertukarkan lainnya.

2. Syarat pelaku jual beli

Pada kasus ini, sebagian besar pelaku transaksi yang terlibat dalam pertukaran *virtual item game online steam* telah *mukallaf* (seseorang yang berakal dan memenuhi kriteria untuk menyanggah kewajiban agama) dan *tamyiz* (seseorang yang tahu benar dan salah), karena prosedur *online* ini hanya dapat dilakukan oleh orang yang berakal. Selain itu pelaku pertukaran

virtual item dalam *platform game online steam* melakukan tanpa ada paksaan dan juga dilakukan secara mutlak atau sesama kehendak pelaku baik pembeli maupun penjual.

3. Syarat objek jual beli

Dalam tukar-menukar barang memiliki beberapa syarat yang harus diperhatikan dalam pasal 76 KHES yaitu:⁴³

a. Objek barter harus ada

Berdasarkan syaratnya, objek *barter* haruslah ada dan sudah siap untuk ditukarkan. Dalam perihal ini memiliki tujuan untuk mengukur kesetaraan kualitas dan kegunaan barang yang akan ditukarkan. Jika terjadi kesamaan dan kualitas dari nilai yang akan ditukarkan antara para pelaksana, maka proses tukar-menukar dapat dilaksanakan. Dalam penelitian pada *virtual item* di *platform game online steam*, objeknya hanya barang dengan barang. Akan tetapi, objeknya tidak berwujud dan hanya sebuah benda maya (*virtual item*).

b. Barang yang diperjualbelikan atau ditukarkan dapat diserahkan

Dalam pertukaran barang yang akadi tukarkan harus dapat ditukar oleh diantar kedua belah pihak, jika tidak dapat diserahkan maka proses pertukaran tersebut tidak sah dan dapat dibatalkan.

c. Barang yang diperjualbelikan atau ditukarkan harus halal

Dalam pertukaran barang, objeknya harus suci atau halal dan dalam barang tersebut bukan dari hasil curian atau pembajakan karena

⁴³ Widiana, *Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah*, 29.

menimbulkan unsur yang membahayakan dan dapat mengakibatkan kerugian kelak.

- d. Barang yang diperjualbelikan atau ditukarkan harus diketahui oleh pembeli

Praktik pertukaran *virtual item* pada *platform game online steam* menjadi satu-satunya fitur yang dikenalkan oleh *platform steam* untuk memasarkan barang oleh para pengguna *platform steam* ini. *Virtual item* di *platform game online* sudah tertera penyimpanan (*inventory*) di akun masing-masing pemilik

- e. Barang yang diperdagangkan harus memiliki nilai atau harga tertentu.

Kualitas atau nilai *virtual item game* sendiri juga bergantung terhadap kelangkaan yang akan dipakai oleh para pemain, Melainkan lebih fokus dari kegunaan *virtual item game* tersebut untuk meningkatkan karakter *game* yang dimainkan para pemain *game online*. Dalam benda maya (*virtual item*) yang dimiliki para pemain *game online* tentunya sudah memiliki nilai atau kualitas yang bisa di ukur dengan alat tukar *virtual item* lainnya berupa kegunaan item tersebut.

- f. Kemanfaatan dan pengkhususan dalam jual beli dapat diketahui

Dalam pertukaran adanya pengkhususan dalam pertukaran barang harus sudah diketahui, layaknya kemanfaatan dalam barang yang akan ditukarkan. *Virtual item game online steam* dimanfaatkan oleh para pemain *game online* untuk tujuan tertentu. Biasanya bertujuan untuk meningkatkan karakter atau skill karakter *game* yang dimiliki oleh para

pemain *game online*. Akan tetapi, *virtual item* terdapat kekurangan dari segi kualitas sendiri yang tidak bisa ditetapkan oleh angka. Jadi, keuntungan dari penjual atau pembeli setelah melaksanakan tukar menukar *virtual item game onlinenya* masih dalam keadaan yang tidak pasti. Dikarenakan, *virtual item game online* sendiri hanya bergantung dengan kegunaan dalam *game online* tersebut. Maka, apabila tidak memiliki kepastian dalam kemanfaatannya akan mengakibatkan adanya unsur yang membahayakan dan mengalami kerugian.

- g. Transaksi dinyatakan sah apabila barang telah berada di tempat terjadi transaksi

Dalam pertukaran barang akan dinyatakan sah jika saat melakukan transaksi tersebut barang sudah berada ditempat melakukan pertukaran tersebut

- h. Kualitas atau sifat barang sudah jelas tanpa adanya penjelasan lain.

Dalam pertukaran, sifat barang yang akan ditukarkan harus diketahui secara langsung yang oleh para pembeli tanpa adanya penjelasan yang membuat para pembeli kebingungan.

- i. Barang sudah memiliki kepastian saat melakukan akad

Untuk tidak menimbulkan kecurigaan dan menghindari dari unsur manipulasi barang yang akan ditukarkan sudah siap ditukar dalam keadaan pasti dan jelas.

Dalam hukum Islam kegiatan jual beli barang milik orang lain bisa juga disebut dengan *bai' fudluly*.⁴⁴ Jika barang yang diperdagangkan bukan milik penjual, transaksi jual beli tidak dianggap sah. *Fiqih* menyatakan:

بَيْعُ الْفُضُولِيِّ بَاطِلٌ

Artinya: “Jual beli *fudluly* (barang milik orang lain) adalah tidak sah.”⁴⁵

Jual beli *fudluly* terjadi karena objek tersebut bukan hak milik dari penjual, hak milik sendiri bisa dalam beberapa bentuk sebutan, seperti teks *fiqih* berikut ini:

الْوَكِيلُ فِي هَذِهِ الْحُقُوقِ كَالْمَالِكِ

Artinya: “Hak wakil adalah seperti pemilik (*mâlik*).”⁴⁶

Teks di atas menyebutkan bahwa posisi wakil adalah sama dengan orang yang diwakili. Menurut silogisme, jika orang yang diwakili adalah pemilik, wakil dan pemilik sama-sama memiliki otoritas atas barang tersebut. Selain hak wakil ada lagi hal yang dapat dikatakan dengan hak milik menurut teks berikut ini:

⁴⁴ Muhammad Syamsudin, “Hukum Jual Beli Barang Milik Orang Lain”, *NU Online*, 10 September 2018, diakses 19 November 2023, <https://Islam.nu.or.id/ekonomi-syariah/hukum-jual-beli-barang-milik-orang-lain-xefuL>

⁴⁵ Imam al-Nawawi, “Minhaj al-Talibin wa 'Umdah al-Muftin”, Internet Archive, 13 Januari 2022, diakses 19 November 2023, https://archive.org/details/minhaj_talibin/page/n210/mode/1up.

⁴⁶ Wazâratu al-Awqâf wa al-Syu-ûn, *al-Mausû'ah al-Fiqhiyyah*, (Kuwait: Kementerian Wakaf Kuwait, 1980), 45/195.

وَيَصِحُّ اقْتِرَاضُ الْعَبْدِ الْمَأْذُونِ لَهُ وَالْمُكَاتِبِ وَالْوَالِيِّ لِمَوْلِيهِ لِأَنَّهُ أَهْلٌ لِلْمُعَامَلَةِ

Artinya: “Sah akad utangnya seorang budak yang diberikan izin kepadanya, dan mukâtab serta wali untuk orang yang diwalikan padanya (*muwalli*) karena ia adalah ahli untuk muamalah”.⁴⁷

Dalam teks tersebut disebutkan bahwa dalam akad muamalah, *tasharuf* wali terhadap orang yang diwalikan kepadanya (*muwalli*) adalah sah. Dalam kasus di mana *muwalli* adalah pemilik barang, silogisme yang berlaku adalah wali kedudukannya sama dengan *muwalli* dalam hal hak *tasharuf* barang. Yang dimaksud sebagai *mâlik* dalam perjanjian jual beli ini berubah karena perubahan status wali dan wakil di atas. Orang yang menjadi wakilnya *malik* dan orang yang menjadi walinya *malik* juga dianggap sebagai pemilik barang dengan sempurna oleh pemilik (*malik*). Yang terakhir dari hak milik dari hadits berikut ini:

وَالسُّلْطَانُ وَوَلِيُّ مَنْ لَا وَوَلِيَّ هَا

Artinya: “*Sulthan* adalah walinya orang yang tidak memiliki wali”.⁴⁸

Pengertian pemilik barang di atas diperluas oleh hadis yang dinukil oleh Syekh Ibnu Hajar al-Asyqalany. Berbicara tentang pemilik,

⁴⁷ Sayyid Ahmad bin Umar bin ‘Awadl Al-Syathiry, *Al-Yaqutu al-Nafis fi Madzhabi Ibni Idris fi al-Fiqhi al-Syafi’i* (Beirut: Daru al-Kutub al-Ilmiyah, 1971). 78.

⁴⁸ Ahmad bin ‘Ali bin Hajar Al-Asy’qalany, *Fathu al-Bari Syarah Shahih al-Bukhary* (Cairo: Daru al-Rayyan li al-Turath, 1986), 97.

kita tidak lagi memikirkannya hanya sebagai pemilik barang fisik, kita juga memikirkannya sebagai wakil, wali, dan sulthan yang memerintah wilayah mereka. Namun, ada batasan yang jelas yang harus diperhatikan dalam hal ini karena konteks bahasan setiap temanya berbeda. Bagaimanakah batasan tersebut muncul, hal itu dapat dijelaskan dengan ulasan dibawah ini.

Batasan menurut Syekh Jalaluddin al-Mahally, dalam kitab *al-Mahally 'ala Minhaji al-Thalibin*, menjelaskan:

فَبَيْعُ الْمَضُوعِ بَاطِلٌ لِأَنَّهُ لَيْسَ بِمَالِكٍ وَلَا وَكِيْلٍ وَلَا وَوِيٍّ وَفِي الْقَدِيمِ هُوَ مَوْقُوفٌ إِنْ أجازَ مَالِكُهُ أَوْ وَوِيُّهُ نَفَذَ بِالْمُعْجَمَةِ وَإِلَّا فَلَا يَنْفَعُ وَيَجْرِي الْقَوْلَانِ فِيمَا لَوْ اشْتَرَى لِعَيْرِهِ بِإِذْنِ بَعِيْنِ مَالِهِ أَوْ فِي ذِمَّتِهِ، وَفِيمَا لَوْ زَوَّجَ أُمَّةً غَيْرَهُ أَوْ بِنْتَهُ، أَوْ طَلَّقَ مَنْكُوحَتَهُ أَوْ أَوْ آجَرَ دَابَّتَهُ بِغَيْرِ إِذْنِهِ وَلَوْ باعَ مَالَ مُورَثِهِ طَائِفًا حَيَاتَهُ وَكَانَ مِيَّتًا، عَبْدَهُ أَعْتَقَ بِسُكُونِ الْيَأْيِ صَحِيحًا فِي الْأَطْهَرِ لِتَبَيُّنِ أَنَّهُ مَلِكُهُ، وَالثَّانِي لَا يَصِحُّ لِطَبِّهِ أَنَّهُ لَيْسَ مَلِكُهُ، وَيَجْرِي الْخِلَافُ فِيمَنْ زَوَّجَ أُمَّةً مُورَثَهُ عَلَى ظَنِّ أَنَّهُ حَيٌّ فَبَانَ مِيَّتًا هَلْ يَصِحُّ النِّكَاحُ، قَالَ فِي شَرْحِ الْمَهْدَبِ: وَالْأَصْحَحُ صِحَّتُهُ

Artinya: “Jual beli fudluly adalah tidak sah karena ia merupakan akad yang dilakukan oleh bukan pemilik barang, dan bukan wakil serta bukan wali. Dalam qaul qadim Imam Syafii tidak dinyatakan mauquf (melihat illat hukumnya). Jika pemilik sempurna barang, atau walinya, memberi wewenang menjual, maka jual belinya sah. Namun bila tidak mendapat wewenang maka tidak sah. Untuk itu berlaku dua pendapat, (pertama) untuk kasus pembelian seseorang untuk orang lain tanpa seizin orang tersebut atas barang tertentu atau barang yang ada dalam tanggung jawabnya, dan (kedua) untuk kasus menikahkan perempuan amat milik orang lain, atau menikahkan anak gadis orang lain, atau menthalapkan perempuan yang dinikahi orang lain, atau memerdekakan budaknya orang lain, menyewakan binatang orang lain, dengan tanpa seidizin pemiliknya. Bahkan dalam kasus seandainya menjual harta yang akan diwarisinya secara

dhanny (persangkaan) di masa masih hidupnya orang akan diwarisi yang pada akhirnya ia meninggal. Pendapat pertama, menurut qaul adhar hukum sebagaimana dimaksudkan dalam dua kasus di atas adalah sah karena jelasnya ia sebagai orang yang menguasainya. Pendapat kedua, tidak sah karena masih berupa persangkaan dan ini menunjukkan bukan penguasa barang. Berlaku perbedaan pendapat untuk kasus orang yang menikahkan perempuan amat milik orang yang akan diwarisi secara dhanny - dengan bekal persangkaan masih hidupnya orang tersebut, yang namun dalam faktanya ia telah meninggal – apakah sah pernikahannya? Imam Nawawi menyatakan dalam Al-Muhadzab: pendapat ashah adalah sah.”⁴⁹

Berdasarkan penjelasan Syekh Jalaluddin al-Mahalli di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam hal jual beli *fudluly*, apabila dilakukan oleh seseorang yang bukan pemilik barang (malik), itu dianggap tidak sah. Sahnya akad jual beli *fudluly* berlaku jika orang yang berakad terdiri dari:

- a. Wakil atau wali pemilik barang (wakil pemilik)
- b. Orang yang dianggap mewarisi barang yang dijual.
- c. Orang yang diberi izin oleh pemilik barang yang sebenarnya
- d. Orang yang memiliki kontrol atas barang tersebut, dalam hal ini *sulthan* (juga disebut sebagai penguasa) juga masuk.

Jadi dari beberapa penjelasan diatas, bahwa pertukaran *virtual item* dalam *game steam* yang mana konten atau *item* yang ada itu tidak diberikan penuh atau berpindah hak milik dari barang tersebut melainkan hanya diberi lisensi non eksklusif dari pihak pengembang. Jadi kegiatan

⁴⁹ Muhammad Syamsudin, “Hukum Jual Beli Barang Milik Orang Lain”, NU Online, 10 September 2018, diakses 19 November 2023, <https://Islam.nu.or.id/ekonomi-syariah/hukum-jual-beli-barang-milik-orang-lain-xefuL>

jual beli tersebut termasuk jual beli *judluly* yang mana jual beli tersebut tidak sah.

Tunduk pada Ketentuan ini, Rec Room Inc memberi pemain hak dan lisensi non-eksklusif, tidak dapat dipindahtangankan, tidak dapat disublisensikan, dan terbatas untuk menggunakan satu salinan Game untuk penggunaan pribadi non-komersial untuk gameplay. Jangka waktu lisensi dimulai pada tanggal pemain mengunduh, menginstal, atau menggunakan *Game* dan berakhir pada tanggal yang lebih awal saat pemain membuang *Game* tersebut atau pengakhiran Perjanjian ini oleh Rec Room Inc. Lisensi akun pemain akan segera berakhir jika pemain mencoba untuk menghindari tindakan perlindungan teknis apa pun yang digunakan sehubungan dengan *game*, menggunakan metode apa pun (termasuk namun tidak terbatas pada pembuatan beberapa akun, pengeditan registri, dan pertukaran IP) untuk menghindari larangan yang diterapkan pada akun atau jika pemain melanggar ketentuan ini atau kode etik apapun. *game* ini dilisensikan kepada pemain dan mengakui bahwa tidak ada hak milik atau kepemilikan dalam *game online steam* yang dialihkan tidak boleh ditafsirkan sebagai penjualan hak apa pun dalam *game*. Semua hak yang tidak secara khusus diberikan berdasarkan ketentuan yang dimiliki oleh Rec Room Inc.⁵⁰

⁵⁰ Terms of Service, Grant of License, *STEAM*, 23 Mei 2023, Diakses 12 Desember 2023
https://store.steampowered.com/eula/471710_eula_0

Setelah diperoleh pemaknaan istilah-istilah tersebut selanjutnya perlu diperdalam lagi mengenai penilaian terhadap aktifitas manusia berupa *at-taradi*, sebagaimana dimaklumi bahwa *at-taradi* pada dasarnya adalah perbuatan hati (batin) manusia, sementara hal itu menjadi prinsip dalam akad. Di sisi lain hukum (*fiqh*) melihat dari aspek lahiriah (konkret) dari perbuatan manusia saja.

Dalam perihal ini ada beberapa pendapat para ulama, diantaranya yang menegaskan bahwa *at-taradi* harus diawali dengan rasa suka dan menyengaja atau *mukhtar*, artinya memilih dengan sadar dan bebas, tidak ada unsur paksaan. Pendapat ini nampak masih menitik beratkan kepada aspek-aspek yang bersifat abstrak (batin). Ulama lain berpendapat bahwa unsur kerelaan itu akan terwujud dengan adanya ijab dan qabul dari kedua belah pihak atas dasar menyengaja dan ikhtiyar. Lebih spesifik lagi ada yang berpendapat, yakni jika para pihak sudah berpisah dari majelis atau salah satunya telah melakukan *khiyar*.⁵¹

Tanda utama adanya *at-taradi* adalah *sighat* (ijab dan qabul). *Sighat* (ucapan) ini merupakan tanda yang paling kuat dan alami karena dengan ucapan itu dapat diketahui kehendak pelakunya dengan tanpa ragu. Sebagian ulama, seperti Syafi'iyah dan Hanabilah berpendapat bahwa pada asalnya akad itu tidak sah kecuali dengan sigah, yakni ucapan ijab dan qabul, kecuali jika terdapat *uzur* untuk melakukan ijab

⁵¹ Yusuf Musa, *Fiqh al-Kitab wa as-Sunnah: al-Buyu` wa al-Mu`amalat al-Mu`asirah* (Mesir: Dar al-Kitab al-`Arabi, 1954), 80.

dan qabul itu maka boleh dengan tulisan dan isyarat. Dengan kata lain bahwa *at-taradi* dapat terwujud jika sudah terjadinya akad yang ditandai dengan *sighat*. Kemudian perlunya penjelasan mengenai indikasi terlahirnya akad.⁵²

Diantara sarana pendukung kerelaan itu adalah syarat-syarat obyek jual beli (*al-mabi`*) yang kesemuanya secara praktis mendorong lahirnya kerelaan bagi calon pembeli. Syarat-syarat itu adalah:

- a. Barang milik penjual;
- b. Barang berada di bawah kekuasaannya;
- c. Halal dijual;
- d. Tidak terdapat unsur riba;
- e. Kausa yang halal;
- f. Alat tukarnya halal;
- g. Barang dapat disaksikan.

Jika syarat-syarat tersebut terpenuhi maka tidak akan menimbulkan keraguan masing-masing pihak. Keyakinan ini kemudian menjadi modal utama lahirnya kerelaan dari keduanya. Sebaliknya, jika ada syarat yang hilang maka akan menimbulkan keraguan yang berujung kepada ketidakrelaan dari salah satu pihak, bahkan keduanya

Jika suatu akad itu diketahui adanya unsur perusak kerelaan pada salah satu pihak, misalnya dengan ikrah dari pihak lain, sementara

⁵² Ibn `Abbas Taqi ad-Din Ahmad bin `Abd al-Halim Taimiyyah, *al-Fatawa al-Kubra li Ibn Taimiyyah* (Bagdad: Maktabah al-Musanna, 1996), 267.

kondisinya memaksakan bahwa akad itu harus terjadi dan tidak dapat ditolak atau dihindari oleh salah satu pihak, maka akad itu batal namun segala akibat hukum dari akad yang batal itu adalah pihak yang memaksa, baik yang bersifat duniawi maupun ukhrawi. Sementara pihak terpaksa yang dirugikan itu tidak menanggungnya, kecuali jika dirinya dapat menolak atau menghindari dari terjadinya akad tersebut.

Sedangkan dalam pertukaran *virtual item game online steam* dari segi kerelaan ataupun *at-taradi* telah memenuhinya dari syarat-syarat yang ditetapkan karena para pemain game online steam telah memikirkan dan mengspekulasi pertukaran *virtual item game online* berdasarkan tingkat nilai kegunaan yang akan dipakai oleh para pemain. Jadi, dari kesepakatan para pemain *virtual item* sudah memiliki rasa kerelaan dan keikhlasan dalam bertukar.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Melihat dari hasil pembahasan yang sudah dipaparkan atau diuraikan diatas maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. kegiatan pertukaran *virtual item game online* dalam *platform steam* ini dilarang oleh pihak pengembang dan pada dasarnya pemain tidak memiliki hak milik terhadap barang atau konten yang ada dalam permainan *steam* ini. Karena pemain yang tidak memiliki hak milik sebagai pemilik dari barang dalam permainan secara sah maka pemain tidak bisa melakukan kegiatan pertukaran dengan apapun diluar permainan, jika dilakukan maka hal tersebut merupakan kegiatan yang ilegal atau tidak legal. Karena pada dasarnya kegiatan tersebut adalah ilegal maka tidak bisa dikenakan sanksi dalam UU ITE pasal 45 ayat (1) tadi dan juga yang memberi sanksi terhadap pemain hanya sebatas dari moderator atau staff dari pihak pengembang permainan. jika melakukan transaksi apapun atau pertukaran *virtual item* untuk uang asli akan dikenakan sanksi ban permanen oleh pihak pengembang permainan. Jika dalam hukum positif karena pemain tidak memiliki hak milik atau hanya diberikan lisensi non eksklusif dari pihak pengembang permainan maka bisa dikatakan dengan penggelapan pada UU Nomor 1 Tahun 2023 tentang pasal 486 menyatakan Setiap Orang yang secara melawan hukum memiliki suatu Barang yang sebagian atau seluruhnya milik orang lain, yang ada dalam kekuasaannya bukan karena Tindak Pidana, dipidana karena penggelapan,

dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun atau pidana denda paling banyak kategori IV

2. Pada sedangkan keabsahan *pertukaran virtual item game online steam* dalam hukum Islam, dari hal objeknya yang menyalahi aturan, karena seperti sebelumnya semua konten yang ada itu tidak menjadi milik pemain sepenuhnya karena pemain hanya diberikan lisensi non eksklusif. Maka dari itu kegiatan *pertukaran virtual item* dalam *game steam* ini termasuk dalam jual beli *fulduly* yang mana hal tersebut tidak sah. Sedangkan dalam *pertukaran virtual item game online steam* dari segi kerelaan ataupun *ataradi* telah memenuhinya dari syarat-syarat yang ditetapkannya dikarenakan para pemain game online steam telah memikirkan dan mengspekulasi *pertukaran virtual item game online* berdasarkan tingkat nilai kegunaan yang akan dipakai oleh para pemain. Jadi, dari kesepakatan para pemain *virtual item* sudah memiliki rasa kerelaan dan keikhlasan dalam bertukaran

B. Saran

Saran bagi penyusun untuk para pemain di *platform game online steam* yang diutamakan kepada yang melaksanakan transaksi pertukaran *virtual item game online* ini untuk meningkatkan kemampuan ataupun visual karakter di dalam sebuah *game*, saran-saran diantaranya:

1. Bagi peneliti selanjutnya

Pertukaran *virtual item game online* sebagai cara untuk memperluas pengetahuan tentang keabsahan pertukaran dari berbagai jenis barang, maka penulis berharap untuk peneliti selanjutnya mampu mengkaji berbagai permasalahan yang masih banyak khususnya dalam *platform game online steam*, dan juga dapat mengamati dinamika transaksi jual beli masyarakat dengan menggunakan sampel yang lebih spesifik dan memeriksa keakuratan data yang dihasilkan.

2. Bagi pembaca

Bagi pembaca khususnya pelaku pertukaran dalam *game online steam* ini, penulis menyarankan untuk memahami betul peraturan-peraturan yang ada baik dari hukum Islam, hukum positif, dan juga peraturan dari pihak pengembang, yang didalamnya telah melarang transaksi tersebut karena masalah hak milik dari barang yang diperjualbelikan, lebih baik menggunakan pembelian yang telah disediakan oleh pihak pengembang, yang tidak ada pihak dirugikan dalam transaksi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Az-Zuhaili, Wahbah. *Terjemahan Fiqih Islam Wa Adhilatuhu* jilid 5. Jakarta: Gema Insani, 2011.
- Adi, Riandato. *Metodologi Penelitian Sosial Dan Hukum*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2001.
- Al-Khin, Musthafa. *Al-Fiqhul Al- Manhaji 'alaa Madzahib Imam Syafi'i*. Beirut: Daarul Qalam, 1992.
- Creswell, John. H. *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.
- Fajar, Mukti. *Dualisme Penelitian Hukum Normatif & Empiris*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Ghony, Muhammad Djunaidi. Fauzan, Almansur. *Metode penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2012.
- Kasmir. *Bank Dan Lembaga Keuangan Lainnya*. Jakarta: Rajawali, 2012.
- Kane, Sean f. *Virtual Worlds, Real Worlds Issues*. Landsslide American Bar Association, 2009.
- Lubis, Suhrawardi. *Hukum Ekonomi Islam*. Jakarta: Sinar Grafika, 2009.
- Mardani. *Fiqh Ekonomi Syariah*, Jakarta: Kencana, 2013.
- Moleong. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung, Remaja Rosda Karya, 2010.
- Mertokusumo, Sudukno. *Mengenal Hukum Suatu Pengantar*. Yogyakarta: Liberty, 1983.
- Nawawi, Ismail. *Fikih Muamalah Klasik dan Kontemporer*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2012.
- Qudamah, Ibnu. *Al-Mughni*. Jakarta: Pustaka Azzam, 2008.
- Rifai, Ahmad. *Pengantar Metodologi Penelitian Hukum*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press 2022.
- Supriadi, Dedi. *Ushul Fiqh Perbandingan*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2014.
- Sugirato, Umar Said. *Pengantar Hukum Indonesia*. Jakarta: Sinar Grafika, 2018.
- Sabiq, Sayyid. *Fikih Sunnah jilid 5*. Jakarta: Cakrawala Publishing, 2015.
- Syafei. Rachmat, *Fiqh Muamalah*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2001
- Sukirno, Sadono. *Makroekonomi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali, 2010.

- Widiana, Wahyu. *Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah*. Jakarta: Mahkamah Agung Replublik Indonesia, 2011.
- Sharif Chaudry, Muhammad. *Sistem ekonomi Islam Prinsip Dasar*. Jakarta: Prenda Media Group, 2014.
- Rahman, Afzalur. *Doktrin Ekonomi Islam*. Yogyakarta: PT. Dana Bhakti Wakaf, 1995.
- Pasaribu, Chairuman, Suhrawardi. *Hukum Perjanjian dalam Hukum Islam*. Jakarta: Sinar Grafika, 2004.
- Salim, *Hukum Kontrak: Teori & Teknik Penyusunan Kontrak*. Jakarta: Sinar Grafika, 2008.
- Hidayat, Taufik. *Buku Pintar Investasi syariah*. Jakarta: Mediakita, 2011.
- Muhamad. *Manajemen Keuangan Syariah: Analisis Fiqh dan Keuangan*. Yogyakarta: UPP STIM YKPN, 2014.
- A. Karim, Adimarwan. *Bank Islam: Analisis Fiqh dan Keuangan*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- A. Mas'adi, Ghufran. *Fiqh Muamalah Kontekstual*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002.
- Mulibari. Abdul Azis Zaiunuddin, *Fathul Mu'in Bisyarah Qurratul 'Ain*. Bandung: al-Ma'arif, 2005.
- Purwaningsih, Endang. *Hukum Bisnis*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2010.
- Tambunan, Soni Toma. *hukum Bisnis*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Simorangkir, *Hukum dan Konstitusi Indonesia*. Jakarta: Gunung Agung, 1983.
- Komisi Yudisial Republik Indonesia, *Dialektika Pembaruan Sistem Hukum Indonesia*. Jakarta: Sekretariat Jendral Komisi Yudisial Republik Indonesia, 2012.
- Ahmad, Sayyid. *Al-Yaquutu al-Nafis fi Madzhabi Ibni Idris fi al Fiqhi al-Syafi'i*. Beirut: Daru al-Kutub al-Ilmiyah, 1971.
- Ali. Bin Ahmad, *Fathu al-Bari Syarah Shahih al-Bukhary*. Cairo: Daru al-Rayyan li al-Turath, 1986.
- Musa. Yusuf. *Fiqh al-Kitab wa as-Sunnah: al-Buyu` wa al-Mu`amalat al-Mu`asirah*. Mesir: Dar al-Kitab al-`Arabi, 1954.
- Taqi. Ibn Abbas, *al-Fatawa al-Kubra li Ibn Taimiyyah*. Bagdad: Maktabah al-Musanna, 1996.

JURNAL

- Yulius, Rina. "Analisis Perilaku Pengguna Dalam Pembelian Item Virtual Pada Game online," *Journal of Animation and Games Studies*, Vol.3 No.1. (2017): 4 <https://doi.org/10.24821/jags.v3i1.1582>
- Putu Bagus Gandiwa Dhanandjaya, Penyalahgunaan Benda Virtual Dalam Permainan Game Online Di Indonesia, *Jurnal Konstruksi Hukum*, Vol. 3, No. (2022): 569-575. <https://www.ejournal.warmadewa.ac.id/index.php/jukonhum>
- Haryadi. Bambang, "Mengungkap Nilai Penentuan Harga Jual Virtual Item Game Avabel Online: Studi Fenomenologi," *Jurnal Ilmiah Bisnis dan Ekonomi Asia*, Volume 17 Nomor 1. (2023): 42-50 <https://doi.org/10.32812/jibeka.v14i2.158>
- Muhammad Syamsudin, "Hukum Jual Beli Barang Milik Orang Lain", *NU Online*, 10 September 2018, diakses 19 November 2023, <https://Islam.nu.or.id/ekonomi-syariah/hukum-jual-beli-barang-milik-orang-lain-xefuL>
- Imam al-Nawawi, "Minhaj al-Talibin wa 'Umdah al-Muftin", Internet Archive, 13 Januari 2022, diakses 19 November 2023, https://archive.org/details/minhaj_talibin/page/n210/mode/lup.
- Wazâratu al-Awqâf wa al-Syu-ûn, *al-Mausû'ah al-Fiqhiyyah*, (Kuwait: Kementerian Wakaf Kuwait, 1980), 45/195.

INTERNET/WEBSITE

- APJII. Sekretariat, "Survei Penetrasi dan perilaku Internet 2023," *APJII*, 5 Januari 2023, diak¹ Andi Dwi Riyanto, "Hootsuite (We are Social): Indonesian Digital Report 2023," *Andi. Link*, 05 Mei 2023, diakses 28 Oktober 2023, <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2023/>
- Amalia, Ichlasa Ellavie, "Niko Partners: Pertumbuhan Industri Game Indonesia di 2023 Melambat," *HYBRID.CO.ID*, 14 Agustus 2023, diakses 5 November 2023, <https://hybrid.co.id/post/niko-partners-pertumbuhan-industri-game-indonesia-di-2023-melambat>
- Riyanto. Dwi Andi, "Hootsuite (We are Social): Indonesian Digital Report 2023," *Andi. Link*, 05 Mei 2023, diakses 28 Oktober 2023, <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2023/>
- Insights. Statista Market, "Video Games – Worldwide" *STATISTA*, Oktober 2023, diakses 5 November 2023, <https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/worldwide>

Terms of Service, Grant of License, *STEAM*, 23 Mei 2023, Diakses 12 Desember 2023 https://store.steampowered.com/eula/471710_eula_0

PERUNDANG-UNDANGAN

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

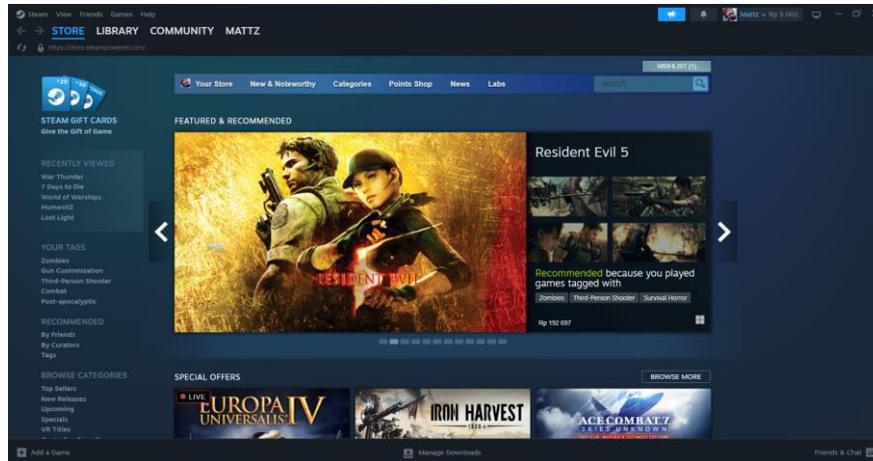
Peraturan Mahkamah Agung Nomor 2 Tahun 2008 tentang Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

\

LAMPIRAN-LAMPIRAN

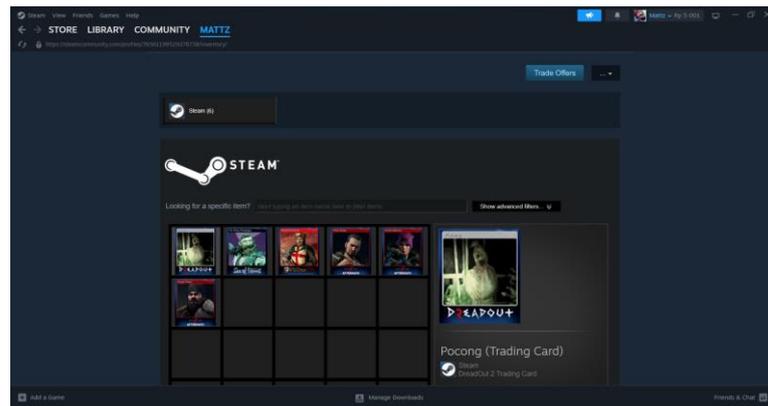
Lampiran 1 – Platform Game Online Steam



Gambar 1. Tampilan Menu Platform Game Online Steam



Gambar 2. Steam Guard Mobile Authenticator



Gambar 3. Virtual Item Di Platform Dame Online Steam

Lampiran 2 – Dokumentasi Wawancara



Gambar 1. Wawancara dengan saudara Achmad Rizal Zakaria selaku pemain game online steam



Gambar 2. Wawancara dengan saudara Fajar Nur Hidayah selaku pemain game online steam



Gambar 3. Wawancara dengan saudara Faiz Nosar selaku pemain game online steam



Gambar 4. Wawancara dengan saudara Muhammad Fahrudien selaku pemain game online steam



Gambar 5. Wawancara dengan saudara Ahmad Ubaidillah selaku pemain game online steam

Lampiran 3 – Pedoman Penelitian

PEDOMAN WAWANCARA

I. Identitas Penelitian

Nama : Muhammad Rohmat Hidayat
NIM : 200202110091
Progam Studi : Hukum Ekonomi Syariah
Universitas : Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang
Nomor HP : 0812-3805-3480

II. Judul Penelitian

**TINJAUAN YURIDIS TERHADAP PRAKTIK JUAL BELI DENGAN
SISTEM BARTER VIRTUAL ITEM DI PLATFORM GAME ONLINE
STEAM PERSPEKTIF HUKUM EKONOMI SYARIAH**

III. Identitas Informan

Nama : Achmad Rizal Zakaria
Jabatan : Mahasiswa Universitas Malang
Usia : 25 Tahun
Alamat : Dusun Mojosongo, Desa Balongbesuk, Kecamatan Diwek,
Kabupaten Jombang

IV. Daftar pertanyaan

1. Apakah anda mengetahui platform game online steam? Sejak kapan anda mengetahui/memainkan platform steam tersebut?
2. Dari mana anda mengetahuinya?
3. Apakah pernah melakukan transaksi dalam platform tersebut? Jika iya, dalam bentuk apa?

4. Apakah pernah anda pernah melakukan transaksi barter item dalam platform game steam? Jika iya apakah anda benar-benar memahami proses *barter virtual item* tersebut?
5. Apakah item dalam game steam anda berasal dari game yang anda mainkan?
6. Benda apa saja yang dapat tukarkan di *platform steam*?
7. Bagaimana cara menentukan harga atau kualitas *virtual item game* tersebut?
8. Bagaimana cara anda melakukan transaksi tersebut? apakah bertemu secara langsung di suatu tempat atau hanya melalui *via online*?
9. Apakah anda mengetahui resiko dalam transaksi barter virtual item dalam platform game steam tersebut? Jika iya tolong sebutkan!
10. Apakah Anda pernah merasa dirugikan Ketika bertransaksi pertukaran virtual item ini?
11. Bila mana pertukaran tidak pas dengan apa yang ditukarkan bagaimna anda mencari soulusi tersebut?

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



A. Data Pribadi

Nama : Muhammad Rohmat Hidayat
NIM : 20020211009
Fakultas : Syariah
Progam Studi : Hukum Ekonomi Syariah
Tempat, Tanggal Lahir : Jombang, 17 februari 2001
Alamat : Jln. Prof. M. Yamin No. 28 Rt. 02 Rw. 08
Dusun Mojosongo, Desa Balongbesuk,
Kecamatan Diwek, Kabupaten jombang
Email : rh904850@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan Formal

1. 2005-2007 : TK ABA 1 Jombang
2. 2007-2013 : Madrasah Ibtidaiyyah Muhammadiyah 1 Jombang
3. 2013-2019 : Pondok Modern Darussalam Gontor Ponorogo