

**TINJAUAN YURIDIS TERHADAP PRAKTIK JUAL BELI DENGAN
SISTEM *REAL MONEY TRADING* DALAM GAME *GROWTOPIA***

SKRIPSI

OLEH:

ACHMAD UBAIDILLAH

200202110079



PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH

FAKULTAS SYARIAH

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2023

**TINJAUAN YURIDIS TERHADAP PRAKTIK JUAL BELI DENGAN
SISTEM *REAL MONEY TRADING* DALAM GAME *GROWTOPIA***

SKRIPSI

OLEH:

ACHMAD UBAIDILLAH

200202110079



PROGAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH

FAKULTAS SYARIAH

UNIVESITAS ISLAM 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:

TINJAUAN YURIDIS TERHADAP PRAKTIK JUAL BELI DENGAN SISTEM *REAL MONEY TRADING* DALAM GAME *GROWTOPIA*

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, 22 November 2023



Achmad Ubaidillah

NIM. 200202110079

HALAMAN PERSETUJUAN

Setelah membaca dan mengoreksi skripsi saudara Achmad Ubaidillah
Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang dengan judul:

**TINJAUAN YURIDIS TERHADAP PRAKTIK JUAL BELI DENGAN
SISTEM *REAL MONEY TRADING* DALAM *GAME GROWTOPIA***

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

Malang, 22 November 2023

Mengetahui

Ketua Program Studi
Hukum Ekonomi Syariah



Dr. Fakhruddin, M. HI.
NIP. 197408192000031002

Mengetahui

Dosen Pembimbing



Mahbub Ainur Rofiq, S.HI., M.H.
NIP. 19881130201802011159

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG



FAKULTAS SYARIAH

Jl. Gajayana 50 Malang Kode pos 65144
Website : www.syariah.uin.malang.ac.id Telp. (0341) 551354

BUKTI KONSULTASI

Nama : Achmad Ubaidillah
NIM : 200202110079
Prodi : Hukum Ekonomi Syariah
Dosen Pembimbing : Mahbub Ainur Rofiq., S.HI., M.H.
Judul Skripsi : TINJAUAN YURIDIS TERHADAP PRAKTIK
JUAL BELI DENGAN SISTEM *REAL MONEY*
TRADING DALAM GAME *GROWTOPIA*

No.	Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	Paraf
1.	6 Oktober 2023	Konsultasi Proposal Skripsi	[Signature]
2.	9 Oktober 2023	Perbaikan Proposal Skripsi	[Signature]
3.	11 Oktober 2023	ACC Proposal Skripsi	[Signature]
4.	27 Oktober 2023	Konsultasi Revisi Proposal Skripsi	[Signature]
5.	3 November 2023	Bimbingan BAB I,II,II	[Signature]
6.	7 November 2023	Revisi BAB I,II,III	[Signature]
7.	10 November 2023	ACC BAB I,II,III	[Signature]
8.	21 November 2023	Bimbingan BAB IV,V, Abstrak	[Signature]
9.	22 November 2023	Revisi BAB IV, V, Abstrak	[Signature]
10.	24 November 2023	ACC Abstrak dan ACC Skripsi	[Signature]

Malang, 22 November 2023

Mengetahui

Ketua Program Studi

Hukum Ekonomi Syariah

Dr. Fakhruddin, M. HI.

NIP. 197408192000031002

PENGESAHAN SKRIPSI

Dewan penguji skripsi saudara Achmad Ubaidillah, 200202110079, mahasiswa Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan judul:

TINJAUAN YURIDIS TERHADAP PRAKTIK JUAL BELI DENGAN SISTEM REAL MONEY TRADING DALAM GAME GROWTOPIA

Telah dinyatakan lulus dengan nilai: **A**

Dengan penguji:

1. Kurniasih Bahagiati, M.H.
NIP. 198710192019032011

()
Ketua Penguji

2. Mahbub Ainur Rofiq, S.HI., M.H.
NIP. 19881130201802011159


()
Sekretaris


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

()
Anggota Penguji



Malang, 18 Desember 2023

()
Sudirman, M.A.
NIP. 197708222005011003



MOTTO

“Bekerjalah untuk duniamu seolah-olah engkau akan hidup selamanya, dan
bekerjalah untuk akhiratmu seolah-olah engkau akan mati besok”

Ali bin Abi Thalib

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 “**TINJAUAN YURIDIS TERHADAP PRAKTIK JUAL BELI DENGAN SISTEM *REAL MONEY TRADING* DALAM GAME *GROWTOPIA***” 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. Mahbub Ainur Rofiq., S.HI., 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. Dr. Khoirul Hidayah, M.H, selaku dosen wali perkuliahan penulis selama menempuh studi di Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang jurusan Hukum ekonomi Syariah. Penulis haturkan terimakasih 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 Widayati dan Bapak ABD. Adhim 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 saudara penulis yang 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 sahabat-sahabat penulis, Muhammad Rohmat Hidayat, M Abdul Faqih Sapsuha, M.Lufaf Khamid, Emir Muhammad Adiel Mahendra dan lain-lain

yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terimakasih sudah menjadi sahabat yang tulus ikhlas bersama penulis dalam keadaan susah maupun senang. Terimakasih atas segala ilmu, pengalaman, rasa aman, rasa nyaman, persahabatan dan persaudaraan yang penulis dapatkan selama hidup di Malang.

11. 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.

12. 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, 22 November 2023



Achmad Ubaidillah

NIM. 200202110079

PEDOMAN LITERASI

Dalam penulisan karya ilmiah, penggunaan istilah asing kerap tidak terhindarkan. 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	t
ب	b	ظ	z
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	ه	h
ش	sh	ء	’
ص	s	ي	y
ض	d		

Untuk menunjukkan bunyi hidup panjang (madd), maka caranya dengan menuliskan coretan horizontal 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 *muḍāfilayh* ditransliterasikan dengan “ah”, sedangkan yang berfungsi sebagai *muḍāf* ditransliterasikan dengan “at”.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
BUKTI KONSULTASI	iv
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vii
PEDOMAN LITERASI	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT.....	xvii
الملخص.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
E. Definisi Operasional	6
F. Sistematika Penulisan.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Penelitian Terdahulu.....	9
B. Tinjauan Pustaka.....	14
1. Hukum Islam Jual Beli	14
2. Hukum Positif.....	21
3. <i>Growthopia</i>	25
4. <i>Real money trading</i>	27

5. <i>Item Virtual</i>	27
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Jenis Penelitian	29
B. Pendekatan Penelitian	29
C. Lokasi Penelitian	30
D. Jenis Data	30
E. Metode Pengumpulan Data.....	31
F. Metode Pengolahan Data	33
BAB IV PEMBAHASAN	35
A. Gambaran <i>Real money trading</i> Dalam <i>Game Growtopia</i>	35
B. Keabsahan <i>Real Money Trading Game Growtopia</i> Dalam KUHPerdata ...	42
C. Keabsahan <i>Real Money Trading Game Growtopia</i> dalam Hukum Ekonomi Syari'ah	51
BAB V PENUTUP	63
A. Kesimpulan	63
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN.....	69
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Store Top Up In Game</i>	35
Gambar 1.2 <i>Store</i> Bagian Pembelian <i>World Lock</i> Dari Pihak Pengembang.....	36
Gambar 1.3 Tampilan Komunitas GTID V2	37
Gambar 1.4 Skema <i>Real Money Trading</i>	38
Gambar 1.5 <i>Help and Rules</i>	49

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kajian Penelitian Terdahulu.....	11
--	----

ABSTRAK

Achmad Ubaidillag, 200202110079, 2023, **Tinjauan Yuridis Terhadap Praktik Jual Beli dengan Sistem *Real Money Trading* dalam *Game Growtopia***, Skripsi, Jurusan Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Syariah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing: Mahbub Ainur Rofiq., S.HI., M.H.

Kata Kunci: *Jual Beli, Real Money Trading, growtopia*

Praktik jual beli *real money trading* di komunitas *Growtopia* Indonesia *Discord* ini sudah memiliki saluran khusus jual beli *diamond lock*. Walaupun sudah menjadi hal biasa transaksi tersebut dilakukan, namun terdapat peraturan dari pihak pengembang yang melarang transaksi tersebut. Dari kasus yang terjadi tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui legalitas jual beli *real money trading* dalam *game growtopia* dari hukum perdata dan juga meninjau keabsahan jual beli *real money trading* dalam *game growtopia* dari hukum Islam.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian yuridis empiris, dengan pendekatan deskriptif kualitatif menggunakan data primer, data sekunder, dan data tersier. Teknik pengumpulan data menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa praktik jual beli yang sudah biasa dilakukan pemain *growtopia* dari komunitas *Growtopia* Indonesia *Discord* tersebut melanggar baik dari segi hukum perdata dan hukum Islam pada objek yang diperjualbelikan pada aspek halal atau melanggar peraturan yang ada atau tidak. Ternyata dijelaskan dalam ketentuan penggunaan layanan *Ubisoft* yang cuma memberi lisensi non eksklusif kepada pengguna terhadap penggunaan konten yang dimiliki *Ubisoft*, yang mana lisensi tersebut tidak dapat dipindahtangankan kepada pengguna lain atau tidak dapat diperjualbelikan karena pengguna tidak memiliki hak milik terhadap objek secara mutlak. Maka dari itu dari KUHPerdatal pasal 1320 ayat 4 dan dalam Peraturan Mahkamah Agung Nomor 2 Tahun 2008 tentang Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah pasal 76 ayat 4 yang sama-sama menyinggung objek yang halal atau tidak, dan juga jika dilihat dari peraturan *Ubisoft* yang memegang hak milik, maka pemain tidak memiliki hak untuk melakukan jual beli terhadap virtual item dalam *game growtopia* yang mengakibatkan kegiatan *real money trading* menjadi tidak sah atau ilegal.

ABSTRACT

Achmad Ubaidillah, 200202110079, 2023, *Juridical Review of Buying and Selling Practices with the Real Money Trading System in the Game Growtopia*, Thesis, Department of Sharia Economic Law, Faculty of Sharia, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang, Supervisor: Mahbub Ainur Rofiq., S.HI ., M.H.

Keywords: Buying and Selling, Real Money Trading, growtopia

The practice of buying and selling real money trading in the Growtopia Indonesia Discord community already has a special channel for buying and selling diamond locks. Even though it is normal for these transactions to be carried out, there are regulations from the developer that prohibit these transactions. From this case, the aim of this research is to determine the legality of buying and selling real money trading in the Growtopia game from positive law and also to review the legality of buying and selling real money trading in the Growtopia game from Islamic law.

This research uses empirical juridical research, with a qualitative descriptive approach. Data collection techniques use interview, observation and documentation methods.

The results of the research show that the practice of buying and selling which is commonly carried out by Growtopia players from the Growtopia Indonesia Discord community violates both civil law and Islamic law regarding whether the objects being traded are halal or whether they violate existing regulations. It turns out that it is explained in the terms of use of Ubisoft services that they only give users a non-exclusive license to use content owned by Ubisoft, 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. Therefore, from the Civil Code article 1320 paragraph 4 and in Supreme Court Regulation Number 2 of 2008 concerning the Compilation of Sharia Economic Law article 76 paragraph 4 which both touch on whether objects are halal or not, and also if we look at the Ubisoft regulations which hold property rights, then players do not have the right to buy and sell virtual items in the Growtopia game which results in real money trading activities being invalid or illegal.

الملخص

أحمد أوبايديلاج، 200202110079، 2023، استعراض قانوني لممارسة البيع والشراء بنظام التداول بالأموال الحقيقية في لعبة جروتوبيا، رسالة بكالوريوس، قسم القانون الاقتصادي الشرعي، كلية الشريعة، جامعة الإسلام الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج، الإشراف: محبوب عين الرفيق، ش.ه.، م.ه.

كلمات مفتاحية: البيع والشراء، التداول بالأموال الحقيقية، جروتوبيا

التجارة بالأموال الحقيقية في مجتمع غروتوبيا إندونيسيا الفتنة تمارس بانتظام، حيث يوجد قناة خاصة لتبادل الأموال المستخدمة في اللعبة. ورغم أن هذه المعاملات أصبحت أمرًا شائعًا، إلا أن هناك قوانين من قبل المطورين تمنع هذه المعاملات. ومن خلال الحالات التي حدثت، يكمن هدف هذا البحث في التحقق من قانونية التجارة بالأموال الحقيقية في لعبة غروتوبيا من وجهة نظر القانون الإيجابي، وكذلك استعراض شرعية التجارة بالأموال الحقيقية في لعبة غروتوبيا من وجهة نظر الشريعة الإسلامية

يستخدم هذا البحث البحث القانوني التجريبي، مع منهج وصفي نوعي باستخدام البيانات الأولية والبيانات الثانوية والبيانات الثالثة. تستخدم تقنيات جمع البيانات أساليب المقابلة والملاحظة والتوثيق

من مجتمع جروتوبيا تظهر نتائج البحث أن ممارسة البيع والشراء التي يتم تنفيذها عادة من قبل لاعبي تنتهك القانون المدني والقانون الإسلامي فيما يتعلق بما إذا كانت الأشياء الفتنة إندونيسيا جروتوبيا التي يتم المتاجرة بها حلالاً أو ما إذا كانت تنتهك اللوائح الحالية. اتضح أنه تم توضيح شروط بأنها تمنح المستخدمين فقط ترخيصًا غير حصري لاستخدام المحتوى يوبيسوفت استخدام خدمات ، حيث لا يمكن نقل هذا الترخيص إلى مستخدمين آخرين أو لا يمكن يوبيسوفت المملوك لشركة تداوله لأن المستخدم لا لديهم حقوق الملكية المطلقة للكائن. لذلك، من القانون المدني المادة 1320 الفقرة 4 وفي لائحة المحكمة العليا رقم 2 لعام 2008 بشأن تجميع القانون الاقتصادي الشرعي المادة 76 الفقرة 4، وكلاهما يتناول ما إذا كانت الأشياء حلال أم لا، وكذلك إذا نظرنا إلى لوائح يوبيسوفت. التي تمتلك حقوق الملكية، فلا يحق للاعبين شراء وبيع العناصر الافتراضية في .. غير صالحة أو غير قانونية مما يؤدي إلى اعتبار أنشطة التداول بأموال حقيقية جروتوبيا لعبة

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era modern ini segala aktivitas dipermudah dengan adanya teknologi yang dikembangkan oleh para ahli dibidangnya masing-masing, salah satunya adanya internet yang memudahkan orang-orang untuk berkomunikasi antar negara, mengakses informasi, bermain *game online*, mencari uang, dan lain sebagainya. Bermain *game* saat ini tidak hanya bisa diakses dalam *game console* yang bisa dimainkan secara *offline*, *game console* sekarang juga bisa diakses secara *online* hingga berkembang ke permainan *online* dalam *device* seperti *smartphone*, *personal computer*, dan lain-lain.

Sebelum adanya *game online* ini, dulu Cuma ada *game offline* yang bisa dimainkan di console seperti PS1 yang membutuhkan CD untuk memainkannya, dan juga di personal computer yang bisa mendapatkan *game* dengan CD ataupun membeli paket *game* di orang yang menyediakan jasa jual-beli *game*. Sedangkan di era yang serba *online* atau adanya internet ini memudahkan sekali untuk mengakses atau mendapatkan *game* dengan membeli melalui platform yang menyediakan atau website official dari pengembang yang mengembangkan *game-game* tersebut.

Game online juga bisa dimainkan oleh siapa saja mulai kalangan anak-anak hingga kalangan orang dewasa dan juga bisa dimainkan oleh laki-laki maupun perempuan. Dengan menggunakan *smartphone* sebagai *device* bermain

game online bisa dilakukan dimanapun dan kapanpun untuk mencari hiburan dengan bermain *game* ditengah suntuk-suntutnya aktivitas yang telah dilakukan.¹

Jenis-jenis *game online* juga ada beberapa yang diminati oleh orang-orang seperti *game* FPS, MMORPG, Simulator, Sandbox, dan lain-lain. *Game* yang bisa dimainkan dengan santai yaitu seperti *game* simulator dan sandbox, *game* simulator itu seperti Namanya sendiri yang membawa tema simulasi, bisa simulasi menjadi hewan, benda, hingga pekerjaan yang diinginkan atau kehidupan dari awal hingga akhir. Sedangkan *game* dengan tema sandbox itu membebaskan pemainnya untuk membuat suatu barang yang diinginkan dan yang sudah deprogram atau disediakan oleh pengembang *game*.

Apalagi jika *game* sandbox yang bisa dimainkan secara *online* dan bisa bertemu dengan player lain antar negara yang membebaskan playernya berkreasi di dalam *game* seperti itu. Contoh *gamenya* seperti *Growtopia*, dalam *game* tersebut player dibebaskan untuk berkreasi dengan Batasan yang sudah ditetapkan seperti barang maksimal yang bisa dibuat dan juga dalam *game* tersebut selain dibebaskan membuat barang apapun, player juga bisa melakukan transaksi antar player dengan adanya fitur "Trade".² Jika player hanya melakukan jual beli dalam *game* itu tidak melanggar aturan yang sudah ditetapkan oleh tim pengembang *game growtopia*, jika player melakukan transaksi antar *player* dan menggunakan uang asli untuk membeli barang *game* dari player lain, maka hal itu sudah dilarang

¹ M. Iwan Januar dan E.F. Turmudzi, *Game Mania*, (Jakarta: Gema Insani, 2006), 52.

² Susan H. Abramovitch and David L. Cummings, "Virtual Property, Real Law: The Regulation of Property in Video Games" *Canadian Journal of Law and Technology* , Vol. 6 No. 3 (2007): 74. <https://digitalcommons.schulichlaw.dal.ca/cjlt/vol6/iss2/1/>.

oleh pengembang *game growtopia* dalam *End User License Agreement* (EULA), aktivitas tersebut bisa dinamakan dengan *real money trading*.

Dalam syari'ah, ada hal yang disebut "muamalah", yang berarti aturan Islam yang mengatur urusan duniawi manusia dalam interaksi sosial mereka, ini termasuk aturan tentang jual beli. Muammahah senantiasa berkembang sesuai dengan kebutuhan dan kepentingan peradaban umat. Hal ini menunjukkan bahwa muamalah sangat serbaguna dan berlaku bagi semua orang.

Praktik jual beli dalam *game Growtopia* sendiri jika menurut syara' karena tidak melanggar secara syara' maupun menurut peraturan *gamenya*. Karena jual beli dalam *game growtopia* pada dasarnya seperti masyarakat yang melakukan transaksi dalam pasar tradisional maupun pasar modern yang bisa melakukan negosiasi dalam *game* dan juga bisa melakukan *in game purchase* antara player dengan pengembang. Sedangkan jika player melakukan praktik *real money trading* yang melanggar aturan pengembang dengan alasannya yang tercantum dalam *End User License Agreement* dan juga pengembang tidak menjamin apakah ketika *player* melakukan jual beli tersebut dijamin aman atau tidak, melainkan jika ketahuan oleh pengembang, maka player yang melakukan praktik tersebut akan dikenakan sanksi yang sudah dibuat dalam aturan-aturannya.

Pembahasan jual beli praktik *Real money trading* dalam *game growtopia* ini sangat menarik untuk dikaji, karena praktik tersebut banyak yang melakukannya untuk menambah pemasukan sehari-hari bagi player *growtopia*, disamping bermain *game* karena hobi atau bersosialisasi dengan orang luar negeri,

player bisa melakukan *Real money trading* walaupun melanggar peraturan dari pihak pengembang sendiri. Berdasarkan latar belakang yang sudah ditulis diatas maka penulis ingin membahas tentang “tinjauan yuridis terhadap praktik jual beli dengan sistem *real money trading* dalam *game growtopia* ”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan hal-hal di atas, penulis akan membahas masalah berikut:

1. Bagaimana keabsahan jual beli dengan sistem *Real money trading* dalam *game growtopia* dari kitab undang-undang hukum perdata?
2. Bagaimana keabsahan jual beli dengan sistem *real money trading* dalam *game growtopia* ditinjau dari hukum ekonomi syari'ah?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui keabsahan jual beli dengan sistem *real money trading* dalam *game growtopia* dan kitab undang-undang hukum perdata.
2. Untuk mengetahui keabsahan jual beli dengan sistem *real money trading* dalam *game growtopia* ditinjau dari hukum ekonomi syari'ah.

D. Manfaat Penelitian

Tujuan dan keuntungan dari penelitian ini adalah untuk memahami konsep praktik jual beli dengan sistem *real money trading* yang ada di *Growtopia*. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk melihat praktik tersebut dari sudut pandang hukum ekonomi syariah. Penulis berharap bahwa penelitian ini akan membawa manfaat teoritis dan praktis, seperti berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil Penelitian ini bisa memberikan suatu kemanfaatan sebagai bahan referensi dalam mengetahui praktik jual beli dengan sistem *real money trading* dalam *game growtopia* dalam perspektif hukum ekonomi syariah. 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.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini 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 semacam ini yang dapat memberikan informasi mengenai tinjauan hukum ekonomi syariah praktik jual beli *real money trading* dalam *game growtopia*.

b. Bagi Penelitian Selanjutnya

agar dapat digunakan sebagai bagian dari penelitian lanjutan yang akan membahas masalah yang sama dari perspektif hukum ekonomi syariah terhadap jual beli sistem *real money trading* terkhususnya di dalam *game growtopia* ini

dalam penyelesaian masalah-masalah yang berkaitan dengan bidang muammalah yang berbeda guna dijadikan sebagai rujukan (refrensi).

E. Definisi Operasional

Penting untuk memahami istilah-istilah berikut dalam judul skripsi agar penelitian ini mudah dijelaskan dan tidak timbul kesalahpahaman:

1. *Growtopia*

Salah satu game *online* bernama *Growtopia*. Jenis permainan ini biasanya dimainkan secara *online*, antara berbagai peserta, dan dengan sejumlah besar pemain tambahan tanpa batasan umur, karena di *store* atau tempat mengunduh permainan ini seperti di *playstore* miliki rating 7+, yang mana bisa dimainkan anak kecil yang masih di sekolah dasar.

2. *Item Virtual*

Untuk penggunaan dalam komunitas atau permainan *online*, objek *virtual* pada dasarnya adalah properti *virtual* yang dapat dipesan atau dipasok melalui lingkungan *virtual*. Basis game *online*, modifikasi avatar, dan karakter pemain yang dibeli dengan uang sungguhan adalah contoh barang *virtual*. Pemanfaatan barang *virtual* sangat penting dalam game *online*. Hal ini secara langsung mempengaruhi kemajuan di bidang terkait.

3. *Real Money Trading*

Real money trading adalah kegiatan transaksi antara dua orang atau lebih yang melibatkan objek *virtual* khususnya dalam game *online* dengan pembayaran menggunakan uang nyata dalam kehidupan sehari-hari, pembayaran yang dilakukan biasanya melalui dompet elektronik atau e-

wallet dan juga bisa melalui transfer bank dengan ketentuan sesuai kesepakatan para pihak.

F. Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, sistematika penelitian akan terdiri dari lima bab, masing-masing membahas topik yang berbeda.

Bab I pendahuluan, akan membahas tentang latar belakang masalah yang menjelaskan masalah yang ada di sekitar peneliti, sehingga peneliti ingin menelaahnya, lalu peneliti merumuskan masalah tersebut menjadi pertanyaan yang akan dikaji dan dijawab dalam tujuan penelitian, dan juga terdapat manfaat penelitian, dan struktur penelitian.

Bab II tinjauan pustaka, membahas tentang penelitian terdahulu yang menjadi bandingan dengan penelitian ini, dan juga membahas tinjauan pustaka mengenai penelitian yang dilakukan peneliti yaitu mengenai *real money trading*.

Bab III metode penelitian, membahas jenis penelitian, metodologi yang digunakan, lokasi, dan jenis data yang dikumpulkan dan diolah dalam penelitian ini.

Bab IV hasil penelitian dan pembahasan, membahas tiga subtopik yang berasal dari analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini. Mulai dari memberikan penjelasan tentang bisnis *real money trading* di *Growtopia*, mengevaluasi keabsahan bisnis dari sudut pandang hukum positif Indonesia, hingga memeriksa aspek hukum ekonomi syariah yang terkandung dalam transaksi *real money trading*.

Bab V penutup, mengandung kesimpulan dan saran, serta ringkasan dari solusi untuk rumusan masalah. Bab ini juga mencakup saran untuk pihak-pihak terkait yang ingin mengatasi masalah penelitian

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Peneliti menemukan bahwa sebelumnya telah dilakukan penelitian tentang masalah yang hampir sama dengan subjek penelitian ini; khususnya, metode jual beli yang digunakan dalam sistem *real money trading* di Growtopia. Berikut adalah beberapa contoh penelitian sebelumnya yang dibandingkan dengan penelitian baru ini:

1. Skripsi Ditulis Oleh Tiara Rahma Putri

Pada tahun 2022, Tiara Rahma Putri dari Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu akan menyelesaikan skripsi berjudul "Sistem Transaksi Real Money di Aplikasi *Game Online* Mobile Legend Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif (Studi Kasus Komunitas Mobile Legend Kota Bengkulu)".³ Penelitian ini sama-sama mengkaji transaksi *Real money trading*, sedangkan perbedaannya adalah penelitian tersebut menggunakan *game online Mobile Legend* sebagai media platformnya, yang mana dalam kontrak antara pemain dengan pihak pengembang ada poin yang berbeda, dalam penelitian ini berfokus menggunakan sistem *real money trading* untuk menjual dan membeli *item virtual* yang ada di *game online Mobile Legend*, peneliti sedang berkonsentrasi pada transaksi jual beli *item virtual*

³ Tiara Rahma Putri, "Sistem *Real Money Trading* di Aplikasi *Game Online Mobile Legend* Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif (*Studi Kasus Komunitas Mobile Legend Kota Bengkulu*)" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2022), <http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/9998>.

dalam *game online Growtopia* dengan menggunakan sistem *real money trading* dengan mempertimbangkan hukum ekonomi syari'ah.

2. Skripsi Ditulis Oleh Muhammad Yuha Dzulqaezar

Skripsi yang ditulis oleh Muhammad Yuha Dzulqaezar (2022) Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta dengan judul “Perlindungan Hukum Pelaku *Real Money Tradiing* Pada *Game Online* Di Indonesia”.⁴ Penelitian ini sama-sama mengkaji transaksi *Real money trading*, sedangkan perbedaannya adalah penelitian tersebut fokus terhadap perlindungan hukum subjek hukum dalam *Real money trading*, sedangkan peneliti disini berfokus terhadap praktik jual beli dan objeknya yaitu *item virtual* yang diperjualbelikan oleh subjek hukum Ketika melakukan transaksi.

3. Skripsi Ditulis Oleh Sahrul Alamsyah Siregar.

Skripsi yang ditulis oleh Sahrul Alamsyah Siregar (2021) Institut Agama Islam Negeri Bengkulu dengan judul “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli UC Pada *Game Online* PUBG (*Player Unknown's Battle grounds Mobile*) di Kota Bengkulu”.⁵ Skripsi ini membahas sistem pembelian UC dalam *game online* PUBG, yang menggunakan undian untuk mendapatkan hasil acak yang tidak selalu menghasilkan keuntungan. Hasil

⁴ Muhammad Yuha Dzulqaezar, “Perlindungan Hukum Pelaku *Real Money Tradiing* Pada *Game Online* Di Indonesia”, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022), <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/63277>.

⁵ Sahrul Alamsyah Siregar, ” Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli UC Pada *Game Online* PUBG (*Player Unknown's Battle grounds Mobile*) di Kota Bengkulu” (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2021), <http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/5793>.

penelitian menunjukkan bahwa transaksi jual beli UC, atau mata uang dalam *game*, di PUBG secara *online* dianggap tidak sah karena tidak memenuhi persyaratan dasar jual beli: ketidakjelasan identitas pihak yang terlibat dan unsur keuntung-untungan yang melibatkan *gharar*, yang dilarang oleh syariat Islam.

Selain itu, penelitian ini menyelidiki transaksi jual beli dalam konteks *game online*. Namun, ada perbedaan mendasar antara keduanya, yaitu metode jual beli UC di *game online* PUBG, yang melibatkan undian, dan *Game of Chance*, atau *Gacha*, di dalam permainan, di mana hasilnya acak dan tidak selalu menghasilkan keuntungan. Namun, penelitian ini berfokus pada cara menggunakan sistem perdagangan real-money dalam *game Growtopia* untuk menjual atau membeli barang atau *item*. Tabel berikut adalah hasil dari beberapa penelitian sebelumnya:

Tabel 1 Kajian Penelitian Terdahulu

No	Peneliti, Tahun, dan Judul	Rumusan Masalah	Persamaan	Perbedaan
1	Tiara Rahma Putri, 2022. Sistem <i>Real money trading</i> di Aplikasi <i>Game Online Mobile</i>	1. Bagaimana praktik jual beli dengan sistem <i>Real money trading</i> dalam aplikasi <i>game online Mobile Legend</i> pada	Memiliki persamaan mengkaji transaksi <i>Real money trading</i> .	Memiliki perbedaan dalam penelitian tersebut menggunakan <i>game online Mobile Legend</i> sebagai

	<p><i>Legend</i> Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif (<i>Studi Kasus Komunitas Mobile Legend Kota Bengkulu</i>)</p>	<p>Komunitas Mobile Legend di Kota Bengkulu?</p> <p>2. Bagaimana Pandangan Hukum Islam dan Hukum Positif terhadap sistem <i>Real money trading</i> dalam aplikasi <i>game online Mobile Legend</i> di Kota Bengkulu?</p>		<p>media, sedangkan peneliti disini berfokus pada jual beli <i>item virtual</i> dalam <i>game online Growtopia</i> , yang mana dalam kontrak antara pemain dengan pihak pengembang ada poin yang berbeda,</p>
2	<p>Yuha Dzulqaezar, 2022, Perlindungan Hukum Pelaku <i>Real Money Trading</i> Pada <i>Game Online</i> Di Indonesia.</p>	<p>1. Bagaimana ketentuan hukum jual beli <i>online</i> terhadap transaksi <i>item virtual</i> di dalam perundang-undangan?</p> <p>2. Bagaimana Perlindungan hukum para pelaku transaksi <i>real money trading</i>? jual beli barang <i>virtual</i> pada <i>game online</i>.</p>	<p>Memiliki persamaan mengkaji transaksi <i>Real money trading</i>.</p>	<p>Memiliki perbedaan dalam penelitian tersebut fokus terhadap perlindungan hukum subjek hukum dalam <i>Real money trading</i>, sedangkan peneliti disini berfokus terhadap praktik jual beli dan objeknya yaitu <i>item virtual</i></p>

				yang diperjualbelikan oleh subjek hukum Ketika melakukan transaksi..
3	Sahrul Alamsyah Siregar, 2021, Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli UC Pada <i>Game Online PUBG (Player Unknown's Battlegrounds Mobile)</i> di Kota Bengkulu.	1. Bagaimana sistem pembelian UC (<i>unknown cash</i>) dan pembelian <i>item</i> pada <i>game online</i> PUBG (<i>Player Unknown's Battlegrounds Mobile</i>) di Kota Bengkulu? 2. Bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap sistem pembelian UC (<i>unknown cash</i>) dan pembelian <i>item</i> pada <i>game oline</i> PUBG (<i>Player Unknown's Battlegrounds Mobile</i>) di Kota Bengkulu.	Memiliki persamaan mengkaji transaksi <i>Real money trading</i> atau jual beli <i>online</i> pada <i>game online</i> .	perbedaan di antara skripsi tersebut dengan penulis adalah bahwa skripsi ini membahas tentang praktik jual beli UC pada <i>game online</i> PUBG, yang dilakukan <i>dengan</i> mengikuti undian atau bisa disebut dengan <i>Game of Chance</i> (Gacha) di dalam <i>game</i> dan mendapatkan hasil acak yang tidak selalu menghasilkan keuntungan,

				<p>Penelitian ini berfokus pada cara orang membeli dan menjual barang-barang dalam <i>game online Growtopia</i> dengan menggunakan sistem <i>real money trading</i>.</p>
--	--	--	--	--

B. Tinjauan Pustaka

1. Hukum Islam Jual Beli

a. Pengertian Jual Beli

Dalam fiqh, perdagangan atau penjualan disebut "al-bay", yang secara bahasa berarti memindahkan hak milik atas sesuatu melalui perjanjian saling mengganti.⁶

Namun, Menurut istilah yang disebutkan, jual beli adalah suatu kontrak untuk Barang atau benda bernilai secara sukarela di dua pihak, dimana salah satu pihak memberi benda, dan pihak lain memberi benda lain sesuai dengan perjanjian atau ketentuan yang ditambahkan oleh hukum.⁷

⁶ Abdul Aziz Muhammad Azam, *Fiqh Muamalat : Sistem Transaksi Dalam Fiqh Islam*, (Jakarta : Amzah, 2010), 23.

⁷ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2002), 68.

Ulama fiqh, seperti Ulama Hanafiah, menyatakan bahwa terdapat dua definisi pembeli di hukum Islam. Pertama, menjual barang dengan uang, khususnya emas dan perak. Kedua, pertukaran barang dengan barang lain dengan syarat tertentu dianggap umum. Ulama Malikiyah mengatakan bahwa jual beli memiliki dua definisi. Definisi pertama adalah umum dan mencakup semua jenis jual beli, sedangkan definisi kedua adalah khusus dan hanya mencakup beberapa jenis jual beli. Menurut ulama Syafi'iyah, Dalam jual beli, masing-masing pihak menyerahkan prestasi kepada pihak lain (baik penjual maupun pembeli). Menurut ulama Hanabilah, Jual beli adalah pertukaran aset dengan manfaat atau aset yang diizinkan secara hukum untuk jangka waktu tertentu. Manfaat tersebut tidak dianggap sebagai riba atau sebagai hasil.⁸

Para ulama setuju bahwa jual beli adalah transaksi menukar barang dengan barang lain dengan tujuan transfer kepemilikan.⁹ Menurut Wahbah AlZuhaily, jual beli adalah "tukar menukar antara sesuatu yang diinginkan dengan nilai benda yang sepadan melalui cara tertentu yang bermanfaat" menurut ulama Hanafiyah.¹⁰

⁸ Siah Khosyi'ah, *Fiqh Muamalah Perbandingan*, (Bandung : Pustaka Setia, 2014), 47.

⁹ Enang Hidayat, *Fiqh Jual Beli*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2015), 12.

¹⁰ Abdul Rahman Ghazaly, Ghufron Ihsan, dan Sapiudin Shidiq, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta : Kencana, 2010), 67.

b. Landasan Hukum

Berdasarkan Al-Qur'an, Hadis, dan ijma' para ulama, jual beli adalah cara untuk tolong-menolong antar umat manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup. Beberapa ayat yang berkaitan dengan jual beli antara lain:

a) Al-Baqarah ayat 275:

الَّذِينَ يَأْكُلُونَ الرِّبَا لَا يَقُومُونَ إِلَّا كَمَا يَقُومُ الَّذِي يَتَخَبَّطُهُ الشَّيْطَانُ مِنَ الْمَسِّ
 ذَلِكَ بِأَنَّهُمْ قَالُوا إِنَّمَا الْبَيْعُ مِثْلُ الرِّبَا وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا فَمَنْ جَاءَهُ مَوْعِظَةٌ
 مِنْ رَبِّهِ فَانْتَهَى فَلَهُ مَا سَلَفَ وَأَمْرُهُ إِلَى اللَّهِ وَمَنْ عَادَ فَأُولَئِكَ 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,*"

Ditunjukkan dari kutipan ayat tersebut bahwa Allah SWT memungkinkan praktik jual beli dan secara tegas melarang riba. Oleh karena itu, orang yang ingin terlibat dalam transaksi jual beli harus berhati-hati dan memastikan mereka tidak melanggar larangan yang telah ditetapkan oleh Allah SWT.

b) Hadis

حَدَّثَنَا إِسْمَاعِيلُ حَدَّثَنَا مَالِكٌ عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ دِينَارٍ عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ عُمَرَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا أَنَّ رَجُلًا ذَكَرَ لِلنَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ أَنَّهُ يُخَدَعُ فِي الْبَيْعِ فَقَالَ إِذَا بَايَعْتَ فَقُلْ لَا خِلَابَةَ

Artinya : “telah menceritakan kepada kami Isma'il telah menceritakan kepada kami Malik dari Abdullah bin Dinar dari Abdullah bin Umar radiamond lock iallahu 'anhuma; ada seorang laki-laki yang mengeluhkan dirinya kepada Nabi shallallahu 'alaihi wasallam, karena dirinya sering ditipu dalam jual beli, maka beliau mengatakan: "Jika kamu jual-beli, katakan; 'Namun dengan syarat tak ada penipuan'." (HR. Bukhari 6449).¹¹

¹¹ Achmad Sunarto, dan Syamsuddin Noor *Himpunan Hadist Shahih Bukhari*, (Jakarta : An-Nur, 2009), 218.

Hadis tersebut jelas menunjukkan bahwa praktik jual beli dalam kerangka hukum Islam sangat diterima, asalkan tidak ada unsur penipuan dalam transaksi tersebut.

c) Ijma'

Mengingat bahwa seseorang tidak dapat memenuhi kebutuhan hidupnya sendiri tanpa bantuan orang lain, para ulama setuju bahwa jual beli boleh dilakukan. Namun, penting untuk menggantikan bantuan atau barang yang dimiliki orang lain dengan barang lain yang memiliki nilai setara dengan barang yang dibutuhkan.¹²

c. Rukun Jual Beli

Hanya ada dua rukun dalam jual beli, menurut ulama Mazhab Hanafiyah: ijab (kata yang digunakan pembeli untuk membeli sesuatu) dan qabul (kata yang digunakan penjual untuk menjual sesuatu). Bagian terpenting dari proses jual beli adalah kesepakatan antara kedua belah pihak tentang cara melakukan transaksi tersebut.¹³ Tiga jenis rukun jual beli ada dalam konteks hukum ekonomi syariah:

1) Pihak-pihak

Penjual, pembeli, dan semua pihak lain yang terlibat dalam transaksi jual beli dianggap sebagai pihak-pihak yang terlibat dalam perjanjian tersebut.

¹² Rachmat Syafei, *Fiqh Muamalah*, (Bandung : Pustaka Setia, 2011), 75.

¹³ Abdul Rahman Ghazaly, Ghufon Ihsan, dan Sapiudin Shidiq, *Fiqh Muamalah*, 7.

2) Objek

Barang yang dijual harus nyata dan tercatat, eksis, dapat diserahterimakan, memiliki harga atau nilai yang jelas, dan sah secara syariah.

3) Kesepakatan

Perjanjian yang disetujui oleh kedua belah pihak dapat dibuat melalui isyarat, tulisan, atau lisan, dan memiliki konsekuensi hukum yang sama untuk masing-masing bentuknya.¹⁴

d. Syarat Jual Beli

Dalam transaksi jual beli, persyaratan termasuk:

1) Syarat-syarat orang yang berakad

Mayoritas ulama *fiqih* setuju bahwa pihak yang terlibat dalam transaksi jual beli harus memenuhi kondisi berikut:

- a) Sesuai dengan perspektif Mazhab Hanafiyah, transaksi jual beli yang dilakukan oleh anak kecil atau orang yang mengalami gangguan jiwa tidak boleh dianggap sah. Tapi jika perjanjian itu menguntungkan mereka, seperti menerima hibah, wasiat, atau sedekah, maka itu sah secara hukum. Sebaliknya, jika itu menguntungkan mereka, seperti meminjamkan harta kepada orang lain, melakukan wakaf, atau memberikan hibah, maka itu tidak sah.

¹⁴ Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah Fiqh Muamalah*, (Jakarta : Kencana, 2013), 102.

- b) Karena keduanya adalah individu yang berbeda, seseorang tidak dapat bertindak sebagai pembeli dan penjual pada saat yang sama.¹⁵

2) Syarat-syarat terkait jual beli dengan ijab dan qabul

Ulama *fiqih* setuju bahwa kesepakatan antara kedua belah pihak yang terlibat dalam transaksi adalah bagian penting dari jual beli. Kesepakatan ini ditunjukkan dalam tindakan ijab dan qabul. Para ulama berpendapat bahwa dalam transaksi yang bersifat mengikat, ijab dan qabul harus diungkapkan dengan jelas.

Saat perjanjian jual beli diijab dan qabul, barang atau uang berpindah dari pemilik aslinya. Pembeli menerima barang yang dibeli, sementara penjual menerima pembayaran dalam bentuk uang atau nilai tukar. Syarat-syarat untuk ijab dan qabul, menurut ulama *fiqih*, adalah sebagai berikut:

- a) Orang yang mengucapkan telah baligh dan berakal;
- b) Qabul sesuai dengan ijab;
- c) Ijab dan qabul dilakukan dalam satu majelis.

3) Syarat-syarat barang yang diperjualbelikan

Barang yang akan diperdagangkan harus memenuhi syarat-syarat berikut:

¹⁵ Abdul Rahman Ghazaly, Ghufroon Ihsan, dan Sapiudin Shidiq, *Fiqh Muamalah*, 72.

- a) Barang tersebut harus ada di tempat, atau belum ada, tetapi penjual menyatakan bahwa akan ada.
- b) Barang tersebut harus berguna dan bermanfaat bagi orang lain.
- c) Barang tidak dapat diperdagangkan jika tidak dimiliki oleh penjual.
- d) Selama proses transaksi, barang harus diserahkan pada waktu yang telah disepakati oleh kedua belah pihak.¹⁶

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.¹⁷ Menurut Pasal 1457 KUHPerdara, baik penjual maupun pembeli dibebani dengan dua tanggung jawab:

¹⁶ Abdul Rahman Ghazaly, Ghufroon Ihsan, dan Sapiudin Shidiq, *Fiqh Muamalah*, 76.

¹⁷ Pasal 1457 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

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

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.¹⁸

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

¹⁸ Pasal 1458 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

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.¹⁹

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.²⁰ 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.

¹⁹ Toman Soni Tambunan dan Wilson R.G Tambunan, *hukum Bisnis*, (Jakarta: Prenadamedia Group), 58.

²⁰ Pasal 1 ayat 17 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

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*.

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.²¹

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

²¹ Endang Purwaningsih, *Hukum Bisnis*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010), 63.

privat saat melakukan transaksi elektronik. Dalam hal ini, kedua belah pihak harus menggunakan sistem elektronik yang telah ditetapkan.²²

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.

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, dan c) Larangan mengubah atau memperbarui dokumen elektronik dengan cara apa pun yang merupakan pemalsuan

3. *Growtopia*

Growtopia adalah permainan yang dimainkan di dalam jaringan internet. Permainan ini biasanya dimainkan bersama-sama dengan banyak

²² Pasal 17-19 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

pemain lain tanpa terbatas jarak dan dimainkan di antara orang-orang yang berbeda yang mana biasa disebut dengan *Game Online*. *Game online* didefinisikan oleh Januar dan Turmudzi sebagai *game* komputer yang dapat dimainkan oleh berbagai orang melalui internet.²³ Dengan demikian, para pemainnya yang bermain *game online* dapat bertemu secara *virtual* melalui fitur *software* interaksi yang disediakan oleh penerbit *game*, seperti kolom chat, duel transaksi, dan menyelesaikan misi secara bersama-sama. *Game* ini pada awalnya dibuat oleh Seth Robinson (Seth) dan Mike Hommel (Hamumu) yang rilis secara beta atau masa percobaan pada tanggal 30 November 2012 di Android. Lalu rilis secara resmi pada tanggal 9 Januari 2013. Pada tanggal 28 Februari baru diakuisisi oleh Ubisoft yang bertahan dan berkembang hingga sekarang.

Growtopia sendiri termasuk *game MMORPG*, Steinkuehler dan William menyatakan bahwa MMORPG adalah *game roleplaying online* dengan grafik 2D atau 3D yang memungkinkan pemain berinteraksi tidak hanya dalam *game* tetapi juga melalui *karakter virtual* yang mereka buat, atau "avatar". Dalam MMORPG, interaksi dapat berupa berbicara, bekerja sama untuk menyelesaikan misi, berkompetisi, bertarung antara guild, dan membeli dan menjual objek *virtual* dalam *game online* antar pemain, *game* yang bisa

²³ M. Iwan Januar dan E.F. Turmudzi, *Game Mania*, (Jakarta: Gema Insani, 2006), 52.

melakukan transaksi jual beli antar pemain biasanya yang memiliki fitur *gift* atau *trade*.²⁴

4. *Real money trading*

Dalam dunia *virtual* atau permainan, pemain biasanya memiliki mata uang yang dapat digunakan untuk membeli atau menjual *item*. Mata uang dalam *game* juga dapat ditukar dengan uang nyata, dan *item-item* dalam *game* memiliki nilai yang berbeda di dunia nyata.

Real money trading adalah *transaksi* yang dilakukan oleh pemain *game* yang melibatkan pertukaran *item game* dengan uang nyata. Selain menukar *item virtual* secara eksklusif, pemain dapat bertukar properti *virtual* satu sama lain di dunia nyata, *item game* dapat ditukar dengan uang *game*, dan baik *item game* maupun uang *game* dapat ditukar dengan uang nyata. Dalam *game growtopia* ini jual beli bisa dilakukan antara pemain dengan pihak pengembang dan juga pemain dengan pemain

5. *Item Virtual*

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

²⁴ Constance A. Steinkuehler dan Dmitri Williams, "Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games as "Third Places",," *Journal of Computer-Mediated Communication*, Vol. 11 No. 4 (2006): 886-887 <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2006.00300.x>.

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*.²⁵

²⁵ 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

A. Jenis Penelitian

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 sistem transaksi jual beli dengan sistem *Real money trading* dalam *game Growtopia* yang banyak digunakan dari kalangan anak-anak hingga dewasa yang bermain *game* tersebut. Dalam metode penelitian seperti wawancara langsung, peneliti mewawancarai pelaku dalam *game Growtopia* yang melakukan praktik jual beli dengan sistem *Real money trading*.

B. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini mengkaji hukum ekonomi syariah tentang cara jual beli di *Growtopia* menggunakan sistem *Real money trading*. 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* yang bernama *Discord*, di *Discord* terdapat suatu komunitas pemain *Growtopia* Indonesia, komunitas tersebut bernama GTID V2 (*Growtopia Indonesia Discrod*). Dalam komunitas tersebut memfasilitasi pemain *Growtopia* yang ada di Indonesia untuk mempermudah dalam kegiatan dalam *game* dan juga bisa membahas selain hal yang berkaitan dengan *Growtopia*.

D. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini terdiri dari dua yakni data primer, data sekunder, dan data tersier sebagai pelengkap.

1. Data Primer

Data primer adalah data yang dikumpulkan secara langsung dari sumber yang dapat dipercaya untuk tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, sumber data ini dikumpulkan melalui wawancara dengan para pelaku dan pemain *game* yang melakukan jual beli *virtual item* melalui sistem *real money trading*.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang dikumpulkan dari buku, perpustakaan, dan penelitian literatur lainnya, serta bahan pustaka yang relevan dengan masalah yang sedang diteliti sebagai pelengkap dari data primer. Jenis data sekunder yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah kompilasi hukum ekonomi syariah, artikel, tulisan di website, hasil penelitian sebelumnya dalam jurnal, dan buku-buku ilmiah tentang hukum Islam yang berkaitan.

3. Data Tersier

Merupakan data yang mencakup informasi seperti ensiklopedia, buku, kamus, tesis, disertasi, jurnal ilmiah internasional dan nasional, deskripsi, dan penjelasan masalah pada data primer dan sekunder

E. Metode Pengumpulan Data

Berikut ini adalah beberapa metode yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan informasi dan data:

1. Wawancara

Percakapan, yang dilakukan secara sistematis dan terorganisir oleh peneliti sebagai pewawancara dengan sejumlah individu sebagai responden atau yang diwawancarai, terdiri dari dua pihak, orang yang mengajukan pertanyaan dan orang yang memberikan jawaban atas pertanyaan. Dengan melakukan wawancara, peneliti akan mempelajari lebih banyak tentang cara jual beli dalam sistem jual beli *real money*

trading di *growtopia*. Jumlah responden yang diwawancarai cukup 5 orang dari pemain *Growtopia* yang mengetahui sistem dari *real money trading* dan pernah melakukan kegiatan tersebut, jumlah dari responden sudah cukup untuk diambil datanya, karena kebanyakan pemain *growtopia* sudah mengetahui jika *game* tersebut bisa digunakan sebagai penghasil uang tambahan dan peraturan yang melarang adanya jual beli antar pemain yang melibatkan uang asli dalam transaksi tersebut.

2. Observasi

Observasi adalah penelitian yang melibatkan seluruh indera untuk mengumpulkan data. Observasi dapat menggunakan petunjuk pengamatan, tes, gambar, dan rekaman suara. Dalam penelitian ini, penulis akan melakukan pengamatan langsung terhadap pratek jual beli *virtual item* dengan sistem *Real money trading* di platform *game online Growtopia*. Pengamatan ini akan dilakukan dengan mengamati atau mengikuti proses yang dilakukan oleh seorang pemain dalam *game online Growtopia*.²⁶

3. Dokumentasi

Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk melengkapi metode observasi dan wawancara pengguna. Dalam penelitian ini,

²⁶ Ahmad Rifai, Pengantar Metodologi Penelitian Hukum (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2022), 111.

penulis akan mengumpulkan bukti tentang bagaimana sistem *Real money trading* di *Growtopia* bekerja, serta foto dan *screenshot*.

F. Metode Pengolahan Data

Setelah semua data dikumpulkan, data diproses melalui analisis kualitatif, yang mencakup proses berikut:

1. *Organizing*

Mengorganisir kembali informasi mengenai praktik jual beli *real money trading* dalam *game growtopia* yang dikumpulkan selama penelitian untuk digunakan dalam konteks paparan penelitian.²⁷ Setelah deskripsi masalah disusun secara metodis. Data yang telah dikumpulkan diperiksa untuk mengumpulkan elemen penelitian yang diperlukan.

2. *Editing*

Data yang telah dikumpulkan dapat diedit dan diverifikasi dengan cara ini. Penelitian ini menguji kembali data yang dikumpulkan melalui observasi dan wawancara. Dengan kata lain, memeriksa informasi yang diberikan kepada peneliti. Khususnya mengambil bagian inti dari praktik jual beli *item virtual* antar pemain *growtopia* yang melakukan kegiatan tersebut untuk mempermudah dalam proses pengolahan data yang berikutnya

²⁷ Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Sosial: Format-format Kuantitatif dan Kualitatif* (Surabaya: Airlangga University Press, 2001), 136.

3. *Analyzing*

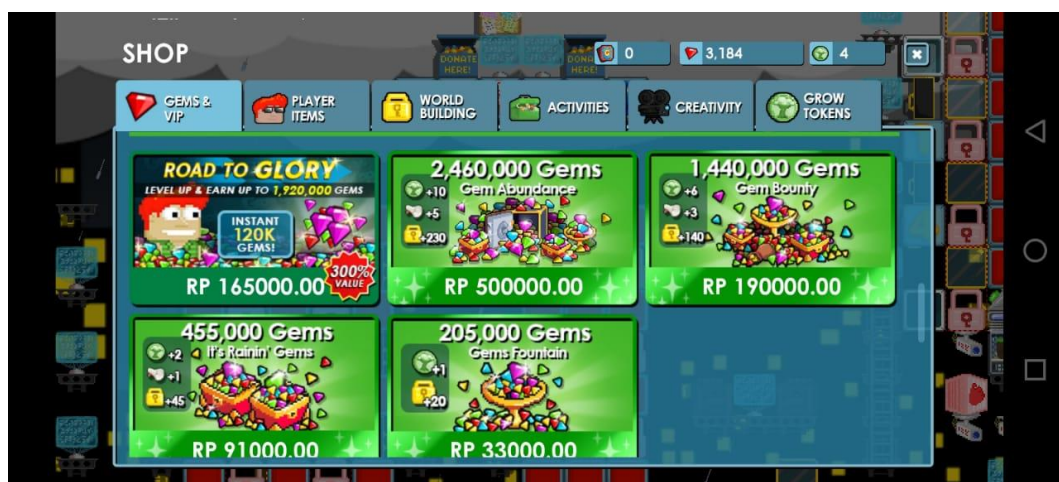
Mengevaluasi data penelitian yang didapat dari proses *editing* mengenai praktik jual beli *tem virtual* dalam *game growtopia* dari beberapa data yang didapat tersebut untuk membuat kesimpulan tentang kebenarannya. Analisis dilakukan setelah data dipilah dan diperiksa, yang pada akhirnya menghasilkan solusi atau jawaban untuk masalah yang dirumuskan kembali.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran *Real money trading* Dalam *Game Growtopia*

Dalam *game growtopia* mata uang yang didapatkan oleh pemain ketika *melakukan top up* adalah *gems*, *gems* tersebut hanya bisa digunakan untuk melakukan pembelian di *store*, akan tetapi selain bisa didapatkan dengan melalui *top up gems* bisa didapatkan ketika pemain melakukan penghancuran terhadap barang-barang yang bisa dihancurkan terutama yang memiliki nilai kelangkaan yang tinggi, hal tersebut biasa dilakukan oleh pemain yang menjadi petani.



Gambar 1.1 Store Top Up In Game

Namun untuk membeli *gems* dari pemain lain dibutuhkan barang yang bernama *lock* seperti *world lock*, *diamond lock*, dan *blue gems lock*. Untuk *world lock* bisa didapatkan di dalam store dengan membeli seharga dua ribu *gems*, untuk *lock* lainnya bisa didapatkan dengan menggabungkan seratus masing-masing *lock*, untuk *diamond lock* didapatkan dengan menggabungkan seratus

world lock dan untuk *blue gem lock* didapatkan dengan menggabungkan seratus *diamond lock*.



Gambar 1.2 *Store* Bagian Pembelian *World Lock* Dari Pihak Pengembang

Dengan memiliki *lock* 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. Maka jika pemain ingin membeli barang yang memiliki harga mahal dan tidak ingin melewati proses mengumpulkan *lock* dari awal, maka bisa melakukan pembelian *lock* tersebut dari pemain lain yang menjualnya, dikarenakan pihak pengembang tidak menyediakan pembelian untuk khusus *lock* dengan uang asli, melainkan *lock* tersebut dijadikan satu paket dengan *gems* yang dijual. Kegiatan jual beli barang dalam *game* antar pemain dengan pembayaran uang asli tersebut dinamakan *real money trading*.

Kegiatan *real money trading* ini bisa dilakukan melalui komunitas seperti melalui saluran *discord* GTID V2, komunitas tersebut memiliki disana terdapat

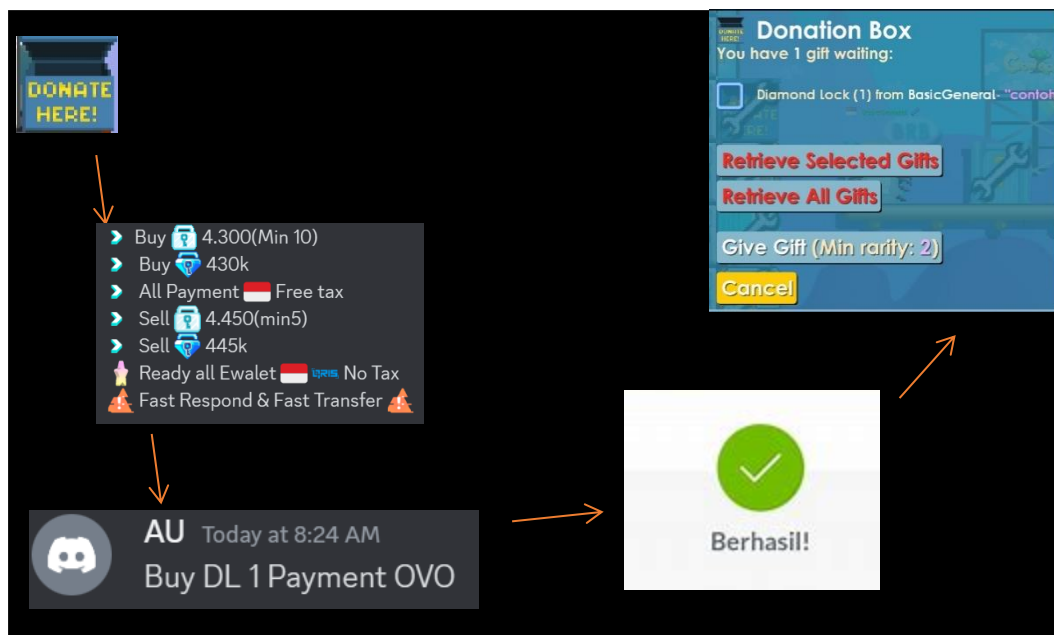
18.000+ member lebih, akan tetapi kemungkinan cuma beberapa pemain *growtopia* yang masih aktif bermain.



Gambar 1.3 Tampilan Komunitas GTID V2

bisa melakukan jual beli baik jual beli dalam *game* atau jual beli diluar *game* seperti jual beli *diamond lock* yang biasa dilakukan oleh pemain *growtopia* daripada *item* lainnya, namun hampir pada semua *item game* yang ada kecuali *item untradeable* atau barang yang tidak dapat ditransaksikan,

Contoh cara melakukan *real money trading* sebagai pembeli dapat dilihat dari tabel skema berikut ini :



Gambar 1.4 Skema Real Money Trading

Penjelasan proses *real money trading* dari gambaran diatas menurut saudara Alfian Brilianto yang sebagai salah satu pengepul *diamond lock* sebagai berikut :²⁸

1. Pembeli menyiapkan *item* yang bernama *donation box* di dalam *world* atau basis yang dimiliki.
2. Pembeli mencari pengepul *diamond lock* dari saluran *discord* GTID V2 yang sudah ada *roles* pengepul *diamond lock*.

²⁸ Alfian Brilianto, Wawancara, (Sidoarjo, 16 November 2023)

3. Kemudian melakukan DM kepada pengepul atau penjual dengan menyebutkan nominal yang ingin dibeli dan memilih pembayaran apa yang tersedia sekaligus menyebutkan nama dalam *game* dan *world* yang sudah terpasang *donation box*.
4. Pembeli melakukan pembayaran sesuai dengan nominal yang harus dibayar dan melakukan *screenshot* sebagai bukti pembayaran dan mengirimkan foto tersebut ke penjual.
5. Setelah menunggu konfirmasi telah dikirimkan oleh pembeli ke *world* tadi, maka bisa diambil dalam *donation box* tersebut *diamond lock*-nya.

Proses penjualan *diamond lock* sesuai penjelasan Moch. Ailuttaqu Abdillah sebagai berikut :²⁹

1. Setelah mengumpulkan *diamond lock* yang cukup untuk dijual, kemudian mencari pengepul *diamond lock* di saluran *discord* dengan harga yang sesuai pasaran.
2. Setelah ketemu dan mengirim pesan ke pengepul untuk menjual sekaligus menyebutkan jumlah *diamond lock* yang ingin dijual.
3. Kemudian pengepul *diamond lock* menyebutkan nominal yang sesuai sekaligus menawarkan *payment* yang ingin digunakan penjual untuk menerima uangnya dan sekaligus pengepul *diamond lock* meminta informasi akun untuk dikirimkan nantinya dan memberi tahu untuk menaruh *diamond lock* di suatu *world* yang sudah disediakan oleh pengepul *diamond lock* yang ada *donation box*-nya.

²⁹ Moch Ailuttaqu Abdillah, Wawancara, (Malang, 14 November 2023).

4. Setelah itu penjual *diamond lock* menaruh *diamond lock*-nya di *donation box* yang ada di *world* tadi dan mengambil *screenshot* untuk bukti dikirimkan ke pengepul *diamond lock* agar uangnya segera dikirimkan juga.
5. Proses terakhir yaitu pengepul *diamond lock* mengecek di *world*-nya tadi apa benar sudah dikirimkan, kalau sudah pihak pengepul *diamond lock* mengirimkan uang ke akun penjual *diamond lock*.

Item yang biasa diperjualbelikan dalam *growtopia* ialah *diamond lock* yang bisa digunakan sebagai transaksi dalam permainan baik antar pemain atau langsung membeli di *vending machine* yang tersedia dalam *world* yang sudah dipasang oleh pemain lain. Dari responden yang telah diwawancarai mereka mengetahui permainan ini dari video *youtube* atau teman mereka yang memberitahu bahwa permainan ini dapat melakukan jual beli antar pemain yang melibatkan uang asli.

Pemahaman mereka terhadap kegiatan ini sudah sangat faham baik dari segi peraturan yang sudah melarangnya dan juga sistem dari *real money trading* 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 Reson Adytia Subrata sebagai pememain

growtopia yang melakukan pembelian diamond lock memiliki alasan sebagai berikut :³⁰

“Saya membeli diamond lock di growtopia untuk memulai bisnis dalam game growtopia dengan membuka sebuah toko yang memiliki vending machine, karena saya tidak memiliki waktu untuk bermain secara terus menerus dengan adanya saya juga mahasiswa semester akhir yang mengerjakan skripsi, itu alasan saya membeli diamond lock walaupun mengetahui sanksi yang didapat jika ketahuan oleh pengembang game”.

Alasan lain dari wawancara Rizky Bintang Syahputra sebagai pemain *growtopia* yang menjual *item* sebagai berikut:

“Saya menjual diamond lock alasannya simpel yaitu sebagai uang tambahan, tapi akhir-akhir ini dikarenakan maraknya pemain yang curang menggunakan program pihak ketiga mengakibatkan harga diamond lock menurun drastis, saya menjualnya langsung dalam bentuk blue gem lock yang setara dengan seratus diamond lock walaupun setelah melewati proses pengumpulan yang lumayan lama”.

Alasan lain dari wawancara Muhammad Rohmat Hidayat sebagai pemain *growtopia* yang menjual *item* sebagai berikut:

“Saya menjual diamond lock disaat tertentu saja, contohnya disaat sedang membutuhkan uang dalam nominal tidak terlalu besar mengingat harga diamond

³⁰ Reson Adytia Subrata, Wawancara, (Sidoarjo, 16 November 2023).

lock sekarang yang rendah untuk keperluan seperti membeli kuota internet dan kebutuhan yang lain”.

B. Keabsahan *Real Money Trading Game Growtopia* Dalam KUHPerdato

Buku III KUHPerdato, bab kelima, membahas jual beli. Pasal 1457 KUHPerdato 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.³¹

Benda yang dapat diperjualbelikan menurut KUHPerdato pasal 1332, hanya barang-barang yang biasa dijual yang dapat diterima untuk persetujuan. Menurut Pasal 503 hingga 505 KUHPerdato, 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.
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 KUHPerdato 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 ditentukan jenis dari objek perjanjian jual beli, dan yang terakhir adalah sebab yang halal atau legal menurut hukum positif yang berlaku atau tidak melanggar

³¹ Pasal 1457 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

hukum positif yang berlaku Ketika melaksanakan perjanjian jual beli. Syarat-syarat tersebut dapat dijabarkan seperti di bawah berikut.

Yang pertama, kesepakatan yang terjadi antara pembeli dan penjual, kesepakatan tersebut karena dilakukan antara pembeli dan penjual melalui elektronik atau secara *online*, ada peraturan yang mengatur secara resmi, aturan tersebut terdapat dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Karena dalam pasal 1 ayat 2 UU ITE menyebutkan transaksi elektronik adalah tindakan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, atau media elektronik lainnya. Maka dari itu jual beli menggunakan sistem *real money trading* dalam *game growtopia* 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 *gems* dengan cara *top up*, hal 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.³² 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 gems* 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 *real money trading* baik penjual dan pembeli melakukan kesepakatan pembayaran yang digunakan dalam suatu transaksi *real money trading* 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 *growtopia* untuk melaksanakan proses *real money trading*.

Padahal pasal 21 UU ITE ayat 1 menyatakan pengirim atau penerima dapat melakukan Transaksi Elektronik sendiri melalui agen Elektronik atau pihak yang dikuasakannya. Dalam transaksi *real money trading* dalam *game growtopia* jika menggunakan agen elektronik atau pihak yang dikuasakan biasanya dikenakan pajak atau *tax* yang disepakati ketika melakukan penawaran. 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

³² Pasal 17 ayat 1 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

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 kejanggalan 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.

Yang kedua, kecakapan subjek hukum dalam melaksanakan perjanjian jual beli, subjek hukum yang berwenang dalam melakukan perikatan jual beli jika tidak dalam kriteria pasal 1330 KUHPerdara yaitu, anak yang belum dewasa, orang yang ditaruh di bawah pengampuan, dan perempuan yang telah kawin dalam hal-hal yang ditentukan undang-undang dan pada umumnya semua orang yang oleh undang-undang dilarang untuk membuat persetujuan tertentu.

Namun dalam kegiatan jual beli *real money trading* atau transaksi virtual tidak ada yang tau kalau pembeli atau penjual tersebut tidak dalam kriteria pasal 1330 yang sudah disebutkan diatas, karena dalam melakukan pembayaran ketika sebagai pihak pembeli bisa melalui agen elektronik yang menyediakan jasa pembayaran yang disepakati oleh pihak pembeli dan penjual dan juga dalam kategori dewasa di KUHPerdara sendiri dalam pasal 330 mengatakan berumur setidaknya dua puluh satu tahun, namun dalam pembuatan akun rekening bank di

Indonesia setiap individu setidaknya harus memiliki kartu tanda penduduk, KTP tersebut dapat dibuat menurut Undang-Undang nomor 23 Tahun 2006 tentang Administrasi Kependudukan pasal 63 menyebutkan baik WNI atau warga asing yang memiliki izin tetap tinggal harus berumur tujuh belas tahun.³³

Yang ketiga, suatu pokok persoalan tertentu, yang dimaksud adalah dalam melaksanakan perjanjian jual beli harus memiliki suatu objek, objek yang dapat diperjualbelikan sudah dijelaskan dibagian awal sub bab, yaitu terdapat dalam pasal 503 hingga 505 KUHPerdara. Jual beli *virtual item game growtopia* ini termasuk benda tidak berwujud namun bisa diperjualbelikan, karena dalam *game growtopia* terdapat fitur *gift* dan *trade* antar pemain, dan juga setiap barang yang ada dalam *game* memiliki harga tersendiri tergantung dari kelangkaannya dan susah atau mudahnya dalam mendapatkan barang tersebut.

Yang keempat, suatu sebab yang halal, maksud dari syarat tersebut yaitu objek tersebut ketika digunakan sebagai dalam suatu perjanjian termasuk jual beli tidak bertentangan dengan kesusilaan, ketertiban umum, dan undang-undang yang berlaku. Pada dasarnya kegiatan *real money trading* 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

³³ Pasal 63 Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2006 tentang Administrasi Kependudukan.

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).³⁴ Contohnya dalam transaksi *real money trading* dalam *game growtopia* 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 *Ubisoft Term Of Use* atau ketentuan penggunaan layanan *Ubisoft* yang mengatur segala konten dari *Ubisoft* sebagai pihak pengembang *game* yang ada dibawah kepemilikannya termasuk *growtopia*. Pada pasal 1.3 dalam ketentuan penggunaan layanan *Ubisoft* menyebutkan bahwa *Ubisoft* memberi anda lisensi pribadi untuk menggunakan layanan dan konten, bukan untuk dijual, ini berarti kami memberi anda lisensi yang tidak terbatas, tidak dapat dialihkan, dan dapat dibatalkan untuk menggunakannya untuk hiburan pribadi atau tujuan non-komersial.³⁵

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

³⁴ Pasal 45 ayat 1 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

³⁵ Ubisoft, "KETENTUAN PENGGUNAAN LAYANAN UBISOFT", Ubisoft, 12 Mei 2020, <https://legal.ubi.com/termsfuse/id-ID>.

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 growtopia*, karena dalam pasal 572 KUHPerdara menyebutkan semua hak milik harus dianggap bebas, jika seseorang mengklaim 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 mengeklik persetujuan atau dasar-dasar peraturan yang telah dibuat oleh pihak pengembang.

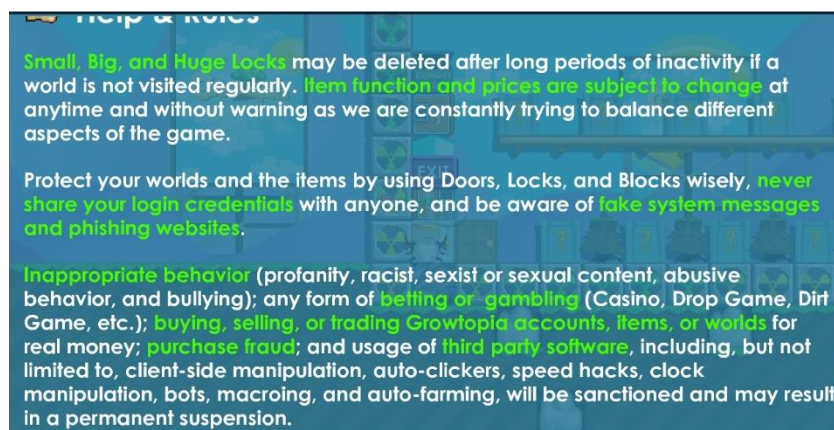
Jadi bisa dikatakan kegiatan *real money trading* dalam *game growtopia* ini dilarang oleh pihak pengembang dan pada dasarnya pemain tidak memiliki hak milik terhadap barang atau konten yang ada dalam permainan *growtopia* ini. Karena pemain yang tidak memiliki hak milik sebagai pemilik dari barang dalam permainan secara sah maka pemain tidak bisa melakukan kegiatan jual beli 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 *real money trading* melanggarnya, menurut pasal 574 KUHPerdara menjelaskan bahwa pemilik barang berhak menuntut siapa pun yang memegang barang tersebut untuk mengembalikannya dalam keadaan asli. Namun menurut

wawancara dari Alfian Brilianto sebagai pengepul *diamond lock* yang melakukan jual beli *diamond lock* mengatakan:³⁶

“Untuk tindakan dari pihak yang menjaga peraturan yang ada berjalan seperti moderators, mereka melakukan suspension permanent terhadap akun yang diduga melakukan jual beli tersebut dan kemungkinan mereka mengetahui dari traffic suatu akun yang tidak normal dengan history dari trade atau gift dan receive dari donation box yang tidak normal, makanya kebanyakan orang yang melakukan penjualan *diamond lock* menggunakan akun yang tidak terpakai atau akun baru”.

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 1.5 *Help and Rules*

³⁶ Alfian Brilianto, Wawancara, (Sidoarjo, 16 November 2023).

Dari peraturan diatas sudah jelas jika melakukan jual beli akun, *item*, atau *worlds* 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 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana 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.

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 dibilang jika dalam kegiatan *real money trading* 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 *Ubisoft* legal yang sudah disetujui oleh pemain ketika pertama kali membuat akun *game* growtopia.

C. Keabsahan *Real Money Trading Game Growtopia* dalam Hukum Ekonomi Syari'ah

Transaksi jual beli dengan *real money trading* dilakukan melalui media handphone dalam aplikasi *game*. Ini disebabkan oleh penggunaan media elektronik sebagai pengganti interaksi langsung dengan pembeli dan penjual. Karena ada pembeli, penjual, dan barang yang dijual, perdagangan *game online* mirip dengan perdagangan dunia nyata. yang membedakan barang yang dijual secara *virtual*.

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

1. Adanya kesepakatan atau *sighot*

Dalam *game Growtopia*, *sighot* jual beli yang dilakukan melalui sistem transaksi dengan uang nyata dilakukan melalui media elektronik, bukan dengan ucapan langsung. Akibatnya, transaksi ini dilakukan secara pribadi.

2. Adanya pelaku transaksi atau *aqid*

Dalam kasus ini, baik penjual maupun pembeli bertransaksi dengan uang nyata di *game Growtopia*. Sementara pembeli adalah pihak yang

membutuhkan dan menerima barang yang dijual, penjual adalah orang yang memberikan diamond atau fiturfitur kepada pembeli.

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

Objek yang ditansaksikan pada umumnya dalam *game growtopia* adalah diamond *lock*, selain itu bisa juga akun yang berisi *title* dan *item untradeable* yang berharga.

Oleh karena itu, berdasarkan syaratnya, sistem jual beli dengan uang nyata dalam *game* Growtopia 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.³⁷ 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 *real money trading* dalam *game growtopia*, barang yang diserahkan diterima atau kabul sesuai

³⁷ Pasal 69 Peraturan Mahkamah Agung Nomor 2 Tahun 2008 tentang Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah

dengan pilihan untuk mendapatkan *diamond lock* atau barang yang dapat dipertukarkan lainnya.

2. Syarat pelaku jual beli

Pada kasus ini, sebagian besar pelaku transaksi yang terlibat dalam jual beli *real money trading* 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 jual beli *real money trading* dalam *game growtopia* melakukan tanpa ada paksaan dan juga dilakukan secara mutlak atau sesame kehendak pelaku baik pembeli maupun penjual.

3. Syarat objek jual beli

Menurut KHES pasal 76 terdapat syarat objek yang fapat diperjualbelikan yaitu :

a. Barang yang diperjualbelikan harus ada.

Barang yang digunakan dalam *real money trading* harus ada dan siap untuk diperjualbelikan. Dalam jual beli *real money trading* di *game growtopia* barang yang digunakan untuk transaksi ialah barang yang tidak memiliki wujud atau *item virtual*, namun barang tersebut diperjualbelikan dengan uang asli antara penjual yang menjual barang dalam *game* dengan pembeli yang membayar menggunakan uang asli.

b. Barang yang diperjualbelikan harus bisa diserahkan

Dalam proses jual beli ini harus dapat diserahkan barangnya oleh pembeli ke penjual dengan cara yang sudah dijelaskan dibagian skema *real money trading* di atas, jika pembeli tidak dapat menyerahkan maka menurut hukum Islam proses jual beli dapat dibatalkan, akan tetapi karena proses jual beli ini dilakukan secara daring dan tidak dalam satu majelis hal tersebut tidak bisa dilakukan jika tidak menggunakan jasa pihak ketiga sebagai penengah untuk menahan uang yang dibayarkan dari pembeli ke penjual, jika pembeli tidak dapat menyerahkan barangnya maka pihak ketiga akan mengembalikan uang tersebut ke pembeli. Jika tidak menggunakan pihak ketiga maka hal tersebut tidak bisa dilakukan dan pembeli akan kehilangan uang yang telah dibayarkan ke penjual.

c. Barang yang dijualbelikan harus berupa barang yang memiliki nilai/harga tertentu.

Barang yang diperjualbelikan dalam transaksi *real money trading* itu harus memiliki harga, karena yang namanya jual beli itu ada barang ada harga khusus untuk barang yang diperjualbelikan antar pembeli dan penjual. seperti dari wawancara Moch Ailuttaqu Abdillah selaku pemain *game growtopia*:³⁸

“Saya menjual diamond lock dipengepul karena butuh uang cepat pada saat itu, jadi mengenai harga mengikuti harga pasaran untuk pengepul

³⁸ Moch Ailuttaqu Abdillah, Wawancara, (Malang, 14 November 2023).

yang membeli diamond lock guna dijual kembali dan harga pasaran naik turunnya tergantung supply and demand dari pemain growtopia juga mas, berhubung waktu itu saya menentukan untuk menjual semua asset di growtopia saya dan mau berhenti memainkannya saya jual ke pengepul mas dengan harga dari mereka.”.

d. Barang yang dijualbelikan harus halal.

Barang yang diperjualbelikan dalam *real money trading* harus halal. Halal dalam artian cara mendapatkannya dalam game ini juga berbagai cara dapat dilakukan dari melakukan kegiatan yang biasa dilakukan di kehidupan asli seperti menjadi petani, pemancing, *reseller*, dan lain-lain, ada beberapa kegiatan juga yang sama seperti di kehidupan asli seperti melakukan judi yang marak dengan harapan mendapatkan penghasilan yang instan.

e. Barang yang dijualbelikan harus diketahui oleh pembeli.

Barang yang diperjualbelikan dalam *real money trading* dalam game *growtopia* harus diketahui oleh pembeli, seperti berapa jumlah yang dimiliki oleh penjual dan harga barang yang dijual untuk diketahui oleh pembeli.

f. Kekhususan barang yang dijualbelikan harus diketahui.

Dalam jual beli adanya pengkhususan pada barang yang harus diketahui kemanfaatannya ketika diperjualbelikan. *Item virtual* dalam game *growtopia* memiliki fungsi yang berbeda-beda, akan tetapi sebagai contohnya disini menggunakan *diamond lock*, pemain dapat menggunakan *diamond lock* dapat digunakan untuk melakukan jual beli dalam game untuk

membeli kebutuhan untuk melakukan *profit*-an. Akan tetapi karena para pemain memproduksi secara terus menerus suatu barang ada kemungkinan kedepannya suatu barang akan menjadi tidak memiliki manfaat atau harga.

- g. Penunjukkan dianggap memenuhi syarat kekhususan barang yang dijualbelikan jika barang itu ada di tempat jual beli.

Dalam jual beli suatu barang akan dinyatakan sah ketika suatu transaksi dikatakan sah kalau barang yang diperjualbelikan itu ada di tempat jual beli. Namun untuk *real money trading* dilakukan secara daring dan objeknya berada dalam *game* dan ketika melakukan jual beli agar dipercaya oleh calon pembeli diutamakan kejujuran, keadilan, dan saling memahami untuk menghindari hal yang tidak diinginkan.

- h. Sifat barang yang dapat diketahui secara langsung oleh pembeli tidak memerlukan penjelasan lebih lanjut.

Dalam jual beli, sifat barang yang akan diperjualbelikan harus diketahui oleh pembeli atau bisa dibilang pembeli harus mengetahui sifat barang yang akan dibelinya ketika ingin membeli suatu barang, begitu pula saat melakukan transaksi *real money trading* dalam *game growtopia* pembeli harus mengetahui sifat dari barang yang akan dibelinya dengan berbagai macam barang yang ada atau dapat diperjualbelikan.

- i. Barang yang dijual harus ditentukan secara pasti pada waktu akad.

Barang yang akan dijual oleh penjual kepada pembeli harus sudah siap dijual dengan keadaan pasti dan jelas barangnya untuk menghindari kecurigaan dari pembeli dan manipulasi dari pihak penjual.

Selain itu objek dalam *growtopia* ini seperti pembahasan yang ada di hukum positif bahwa menurut *Term Of Use* dari pihak pengembang yakni *Ubisoft* hanya memberikan lisensi non eksklusif untuk menggunakan layanan dan konten, bukan untuk dijual. Ini berarti kami memberi anda lisensi yang tidak terbatas, tidak dapat dialihkan, dan dapat dibatalkan untuk menggunakannya untuk hiburan pribadi atau tujuan non-komersial. Yang berarti objeknya masih menjadi milik dari pihak pengembang dan pihak pengembang pun sudah melarang dengan tegas larangan kegiatan jual beli ini, akan tetapi member dari komunitas GTID V2 masih banyak yang melakukan kegiatan tersebut.

Dalam hukum Islam kegiatan jual beli barang milik orang lain bisa juga disebut dengan *bai' fudluly*.³⁹ Jika barang yang diperdagangkan bukan milik penjual, transaksi jual beli tidak dianggap sah. *Fiqih* menyatakan:

بَيْعُ الْفَضُولِيِّ بَاطِلٌ

Artinya: “Jual beli *fudluly* (barang milik orang lain) adalah tidak sah.”⁴⁰

³⁹ 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>

⁴⁰ 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.

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 :

الوكيل في هذه الحقوق كالمالك

Artinya: “*Hak wakil adalah seperti pemilik (mâlik).*”⁴¹

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 mili menurut teks berikut ini :

وَيَصْحُقُ اقْتِرَاضُ الْعَبْدِ الْمَأْدُونِ 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.*”⁴²

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

⁴¹ Wazâratu al-Awqâf wa al-Syu-ûn, *al-Mausû'ah al-Fiqhiyyah*, (Kuwait : Kementerian Wakaf Kuwait, 1980), 45/195.

⁴² Sayyid Ahmad bin Umar bin ‘Awadl Al-Syathiry, *Al-Yâqûtu al-Nafîs fî Madzhabi Ibni Idrîs fî al-Fiqhi al-Syafi'i*, (Beirut: Daru al-Kutub al-Ilmiyah, 1971). 78.

ini berubah karena perubahan status wali dan wakil di atas. Orang yang menjadi wakilnya *mâlik* dan orang yang menjadi walinya *mâlik* juga dianggap sebagai pemilik barang dengan sempurna oleh pemilik (*mâlik*). Yang terakhir dari hak milik dari hadits berikut ini :

وَالسُّلْطَانُ وَلِيٌّ مَنْ لَا وَلِيَّ لَهَا

Artinya: “*Sulthan adalah walinya orang yang tidak memiliki wali*”.⁴³

Pengertian pemilik barang di atas diperluas oleh hadis yang dinukil oleh Syekh Ibnu Hajar al-Asyqalâny. Berbicara tentang pemilik, 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 Minhâji al-Thâlibin*, menjelaskan:

فَبَيْعُ الْفَضُولِيِّ بَاطِلٌ لِأَنَّهُ لَيْسَ بِمَالِكٍ وَلَا وَكِيلٍ وَلَا وَلِيٍّ وَفِي الْقَدِيمِ هُوَ مَوْقُوفٌ إِنْ أَجَازَ مَالِكُهُ أَوْ وَلِيُّهُ نَفَذَ بِالْمُعْجَمَةِ وَإِلَّا فَلَا يَنْفَعُ وَيَجْرِي الْقَوْلَانِ فِيمَا لَوْ اشْتَرَى لِعَیْرِهِ بِلَا إِذْنٍ أَوْ، عَبْدُهُ بَعِينٍ مَالِهِ أَوْ فِي ذِمَّتِهِ، وَفِيمَا لَوْ زَوَّجَ أُمَّةً غَيْرَهُ أَوْ بِنْتَهُ، أَوْ طَلَّقَ مَنْكُوحَتَهُ أَوْ أَعْتَقَ آجَرَ ذَابْتَهُ بَعِيرٍ إِذْنِهِ وَلَوْ بَاعَ مَالَ مُورَثِهِ ظَنَّاً حَيَاتَهُ وَكَانَ مَيِّتًا بِسُكُونِ الْبَاءِ صَحِيحًا فِي

⁴³ Ahmad bin ‘Ali bin Hajar Al-Asy’qalâny, *Fathu al-Bâri Syarah Shahih al-Bukhary*, (Cairo: Daru al-Rayyan li al-Turath, 1986), 9/97.

الأَظْهَرُ لِتَبَيُّنِ أَنَّهُ مَلِكُهُ، وَالثَّانِي لَا يَصِحُّ لِظَنِّهِ أَنَّهُ لَيْسَ مَلِكُهُ، وَيَجْرِي الْخِلَافُ فِيمَنْ زَوَّجَ أُمَّةً مُؤَرَّتَهُ عَلَى ظَنِّ أَنَّهُ حَيٌّ فَبَانَ مَيِّتًا 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 menthalakkan perempuan yang dinikahi orang lain, atau memerdekakan budaknya orang lain, menyewakan binatang orang lain, dengan tanpa seizin 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.”⁴⁴

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

1. Wakil atau wali pemilik barang (wakil pemilik)
2. Orang yang dianggap mewarisi barang yang dijual.
3. Orang yang diberi izin oleh pemilik barang yang sebenarnya
4. Orang yang memiliki kontrol atas barang tersebut, dalam hal ini sulthan (juga disebut sebagai "penguasa") juga masuk.

Jadi dari beberapa penjelasan diatas, bahwa jual beli *real money trading* dalam *game growtopia* 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 jual beli tersebut termasuk jual beli *fudluly* yang mana jual beli tersebut tidak sah.

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>

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

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

1. Keabsahan dari jual beli *real money trading* dalam *game growtopia* dijelaskan dalam peraturan dari pihak pengembang untuk semua permainannya di *Term Of Use* menjelaskan bahwa pemain hanya diberikan akses lisensi non eksklusif yang berarti tidak dapat dipindahtangankan. Berarti kegiatan *real money trading* ini menyalahi aturan pihak pengembang, sedangkan hal tersebut jika dikaitkan dalam KUHPerdara khususnya pasal 1320 ayat 4 yaitu suatu sebab yang halal, maka kegiatan *real money trading* dalam *game growtopia* masuk ke dalam penggelapan yang diatur di UU Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana 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. Maka kegiatan *real money trading* yang dilakukan antara pemain dengan pemain adalah kegiatan ilegal atau tidak sah.

2. Sedangkan keabsahan *real money trading* dalam hukum Islam, dari hal objeknya yang menyalahi aturan yang ada di KHES pasal 76 huruf D yang menyebutkan barang yang diperjualbelikan harus halal, karena seperti sebelumnya semua konten yang ada itu tidak menjadi milik pemain sepenuhnya karena pemain hanya diberikan lisensi non eksklusif. Maka dari itu kegiatan *real money trading* dalam *game growtopia* ini termasuk dalam jual beli *fullly* yang mana hal tersebut tidak sah.

B. Saran

Hasil penelitian menghasilkan beberapa saran, yang diuraikan sebagai berikut.:

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Jual beli *real money trading* sebagai cara untuk memperluas pengetahuan tentang keabsahan jual beli dari berbagai jenis barang, maka penulis berharap untuk peneliti selanjutnya mampu mengkaji berbagai permasalahan yang masih banyak khususnya dalam *game growtopia*, 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 *real money trading* dalam *game growtopia* 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

Al-Syathiry, Sayyid Ahmad bin Umar bin ‘Awadl, *Al-Yâqûtu al-Nafîs fî Madzhabi Ibnî Idris fî al-Fiqhi al-Syafi’i*, Beirut: Daru al-Kutub al-Ilmiyah, 1971.

Al-Syu-ûn, Wazâratu al-Awqâf , *al-Mausû’ah al-Fiqhiyyah*, Kuwait : Kementerian Wakaf Kuwait, 1980.

Al-Asy’qalâny, Ahmad bin ‘Ali bin Hajar, *Fathu al-Bâri Syarah Shahih al-Bukhary*, Cairo: Daru al-Rayyan li al-Turath, 1986.

Azam, Abdul Aziz Muhammad, *Fiqh Muamalat : Sistem Transaksi Dalam Fiqh Islam*, Jakarta : Amzah, 2010.

Ghazaly, Abdul Rahman, Ghufron Ihsan, dan Sapiudin Shidiq, *Fiqh Muamalah*, Jakarta : Kencana, 2010.

Januar, M. Iwan dan E.F. Turmudzi, *Game Mania*, Jakarta: Gema Insani, 2006.

Khosyi’ah, Siah, *Fiqh Muamalah Perbandingan*, Bandung : Pustaka Setia, 2014.

Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah Fiqh Muamalah*, Jakarta : Kencana, 2013.

Rifai, Ahmad, *Pengantar Metodologi Penelitian Hukum*, Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2022.

JURNAL dan SKRIPSI

Abramovitch, Susan H. and David L. Cummings, "Virtual Property, Real Law: The Regulation of Property in Video Games" *Canadian Journal of Law and Technology* , Vol. 6 No. 3 (2007): 74-81.
<https://digitalcommons.schulichlaw.dal.ca/cjlt/vol6/iss2/1/>.

Constance A. Steinkuehler dan Dmitri Williams, “Where Everybody Knows Your (Screen) Name: *Online Games* as “Third Places”,” *Journal of Computer-*

Mediated Communication, Vol. 11 No. 4 (2006): 885-909
<https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2006.00300.x>.

Dzulqaeher, Muhammad Yuha, “Perlindungan Hukum Pelaku Real Money Trading Pada *Game Online* Di Indonesia”, Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022,
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/63277>.

Putri, Tiara Rahma, “Sistem *Real Money Trading* di Aplikasi *Game Online* Mobile Legend Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif (Studi Kasus Komunitas Mobile Legend Kota Bengkulu)”, Skripsi, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2022,
<http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/9998>.

Rina Yulius, “Analisis Perilaku Pengguna Dalam Pembelian Item *Virtual* Pada *Game Online*”, *Journal of Animation and Games Studies*, Vol. 3 No. 1, (2017): 1-14 <https://doi.org/10.24821/jags.v3i1.1582>.

Siregar, Sahrul Alamsyah, ”Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli UC Pada *Game Online* PUBG (Player Unknown’s Battle grounds Mobile) di Kota Bengkulu”, Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2021,
<http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/5793>.

INTERNET dan WEBSITE

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.

Syamsudin, Muhammad, “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>

Ubisoft, “KETENTUAN PENGGUNAAN LAYANAN UBISOFT”, Ubisoft, 12 Mei 2020, <https://legal.ubi.com/termsfuse/id-ID>.

PERUNDANG-UNDANGAN

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

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

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

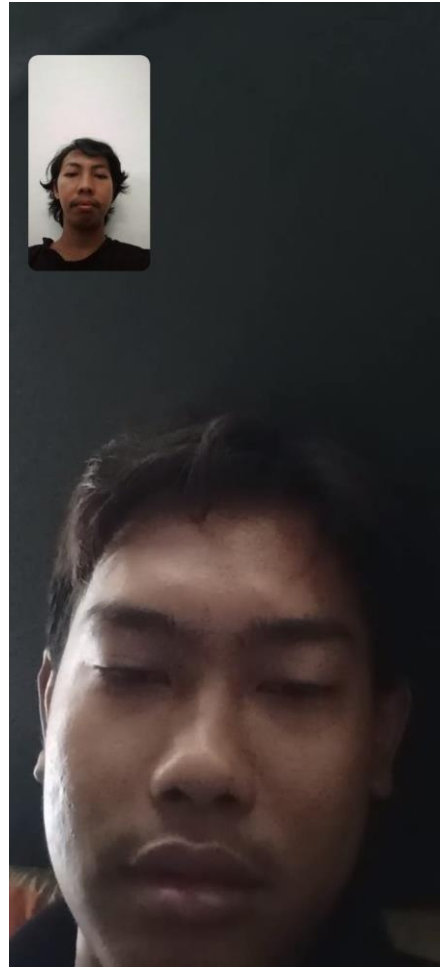
Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2006 tentang Administrasi Kependudukan

LAMPIRAN

1.1 Dokumentasi bersama narasumber





DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Achmad Ubaidillah

Tempat/Tanggal Lahir : Sidoarjo/ 06 Oktober 2002

No. HP : 087849068639

Email : achmadubaidillah80@gmail.com

Alamat : Desa Jogosatru Rt. 03 Rw. 01, Kecamatan Sukodono, Kabupaten Sidoarjo

Riwayat Pendidikan :

1. SD – SDN Jogosatru (2014)
2. SMP – SMPN 2 Sukodono (2017)
3. SMA – MA Nahdlatul Ulama Sidoarjo (2020)