

PRAKTIK *REAL MONEY TRADING* DALAM *GAME ONLINE*

GROWTOPIA

(Kajian Menurut UU ITE Dan KHES)

SKRIPSI

OLEH :

FIRDAUS BAGUS FERDIANTO

17220126



PROGAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH

FAKULTAS SYARIAH

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2024

PRAKTIK *REAL MONEY TRADING* DALAM *GAME ONLINE*

GROWTOPIA

(Kajian Menurut UU ITE Dan KHES)

SKRIPSI

OLEH :

FIRDAUS BAGUS FERDIANTO

17220126



PROGAM STUDI HUKUM EOKNOMI SYARIAH

FAKULTAS SYARIAH

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2024

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Demi Allah SWT,

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

PRAKTIK *REAL MONEY TRADING* DALAM *GAME ONLINE*

***GROWTOPIA* (Kajian Menurut UU ITE dan KHES)**

Karya ilmiah ini benar-benar ditulis sendiri dan tidak menyalin 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, 3 Juni 2024



Firdaus Bagus Ferdianto

NIM. 17220126

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

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

PRAKTIK REAL MONEY TRADING DALAM GAME ONLINE

GROWTOPIA (Kajian Menurut UU ITE dan KHES)

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

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Hukum Ekonomi Syariah



Dr. Fakhruddin, M. HI.
NIP. 197408192000031002

Malang, 25 Juni 2024

Mengetahui,
Dosen Pembimbing



Dwi Hidayatul Firdaus, M. Si.
NIP. 198212252015031002

BUKTI KONSULTASI

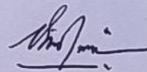
BUKTI KONSULTASI

Nama Mahasiswa : Firdaus Bagus Ferdianto
Nim : 17220126
Fakultas/Program Studi : Syariah/Hukum Ekonomi Syariah
Dosen Pembimbing : Dwi Hidayatul Firdaus, M. Si.

Judul Skripsi : **PRAKTIK *REAL MONEY TRADING* DALAM
GAME ONLINE GROWTOPIA (Kajian Menurut UU
ITE dan KHES)**

No.	Tanggal	Materi Konsultasi	Paraf
1.	08 November 2023	Judul	
2.	08 Desember 2023	Bimbingan Bab I dan Bab II	
3.	10 Desember 2023	Perbaikan Bab I dan Bab II	
4.	13 Desember 2023	ACC Bab I dan Bab II	
5.	17 Maret 2024	ACC Proposal	
6.	23 Maret 2024	Revisi Proposal	
7.	23 Maret 2024	Bimbingan Bab I, Bab II, dan Bab III	
8.	22 Mei 2024	Revisi Bab I, Bab II, Bab III	
9.	27 Mei 2024	Bab IV dan Bab V	
10.	28 Mei 2024	ACC Skripsi	

Malang, 25 Juni 2024
Mengetahui
Ketua Program Studi Hukum Ekonomi Syariah



Dr. Fakhruddin, M.HI
NIP. 197408192000031002

PENGESAHAN SKRIPSI

PENGESAHAN SKRIPSI

Dewan Penguji Skripsi saudara Firdaus Bagus Ferdianto, NIM 17220126, mahasiswa Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, dengan judul:

PRAKTIK *REAL MONEY TRADING* DALAM *GAME ONLINE GROWTOPIA* (Kajian Menurut UU ITE dan KHES)

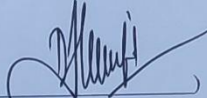
Telah dinyatakan lulus dalam sidang ujian skripsi yang dilaksanakan pada tanggal:
21 Juni 2024

Dengan Penguji:

1. Dr. Fakhruddin, M.HI.
NIP. 197408192000031002

()
Ketua

2. Dwi Hidayatul Firdaus, S.HI., M.SI.
NIP. 198212252015031002

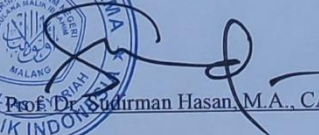
()
Sekretaris

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

()
Penguji Utama

Malang, 25 Juni 2024
Dekan,



()
Prof. Dr. Sudirman Hasan, M.A., CAHRM
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

Bismillahirrahmanirrahim,

Alhamdulillah rabbil alamin, puji syukur marilah kita panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, karunia serta hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**PRAKTIK REAL MONEY TRADING DALAM GAME ONLINE GROWTOPIA (Kajian Menurut UU ITE Dan KHES)**” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar strata 1 (S1) di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Shalawat serta salam terlimpah curahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini, terdapat sedikit banyaknya kesulitan yang penulis hadapi, dan berkat dukungan, do’a serta motivasi dari berbagai pihak, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan banyak-banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. HM. Zainuddin MA. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. Sudirman, M.A. selaku Dekan Fakultas Syariah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Fakhruddin, M.HI. selaku Ketua Program Studi Hukum Ekonomi Syariah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dwi Hidayatul Firdaus, M. SI. selaku Sekretaris Program Studi Hukum Ekonomi Syariah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, sekaligus sebagai

dosen pembimbing Skripsi yang dengan sabar membimbing saya. Semoga bapak senantiasa dalam lindungan Allah SWT.

5. Risma Nur Arifah, 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 ucapkan terima kasih kepada beliau yang telah memberikan arahan, bimbingan dan saran, serta motivasi selama menempuh perkuliahan.
6. Seluruh Dosen dan Staff Administrasi Fakultas Syariah Prodi Hukum Ekonomi Syariah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan pelayanan akademik kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
7. Kedua Orang Tua tercinta, Ayahanda Dwiantyo dan Ibunda Izzun Nadhifah yang selalu mendoakan di setiap sujudnya, serta tak bosan untuk memberikan semangat dan nasihat kepada penulis. Semoga rahmat dan keberkahan selalu tercurahkan kepada mereka.
8. Teman dan juga sahabat yang selalu memberikan dukungan serta semangat kepada penulis.

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

Firdaus Bagus F

NIM. 17220126

PEDOMAN LITERASI

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

Arab	Indonesia	Arab	Indonesia
أ	`	ط	ṭ
ب	b	ظ	ẓ
ت	t	ع	‘
ث	th	غ	gh
ج	j	ف	f
ح	ḥ	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	ṣ	ي	y
ض	ḍ		

Untuk menunjukkan bunyi hidup panjang (madd), maka caranya dengan menuliskan coretan horizontal di atas huruf, seperti ā, ī dan ū. (أ, إ, و). Bunyi hidup dobel Arab ditransliterasikan dengan menggabung dua huruf “ay” dan “aw” seperti *layyinah*, *lawwāmah*. Kata yang berakhiran *tā’ marbūṭah* dan berfungsi sebagai sifat atau *muḍāf ilayh* ditransliterasikan dengan “ah”, sedangkanyang berfungsi sebagai *muḍāf* ditransliterasikan dengan “at”.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
BUKTI KONSULTASI	iv
PENGESAHAN SKRIPSI	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
PEDOMAN LITERASI	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xv
ABSTRAK.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Definisi Operasional	6
F. Sistematika Pembahasan.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Penelitian Terdahulu.....	9
B. Kerangka Teori.....	19
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian.....	33
B. Pendekatan Penelitian.....	33
C. Lokasi Penelitian	34
D. Metode Penentuan Subyek.....	34
E. Jenis Data.....	35
F. Metode Pengumpulan Data	36
G. Metode Pengolahan Data	36

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	39
A. Gambaran <i>Real Money Trading</i> Dalam <i>Game Online Growtopia</i>	39
B. Praktik <i>Real Money Trading</i> Dalam <i>Game Online Growtopia</i> Menurut Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik	46
C. Praktik <i>Real Money Trading</i> Dalam <i>Game Online Growtopia</i> Menurut Hukum Ekonomi Syariah.....	58
BAB V PENUTUP.....	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA.....	74
LAMPIRAN	77
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Store Top Up dalam Game	39
Gambar 1.2 Store Pembelian World Lock menggunakan Gems dari Developer Game....	40
Gambar 1.3 Tampilan Dari Komunitas Discord Growtopia Mart	41
Gambar 1.4 Skema Praktik Real Money Trading Growtopia.....	42

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kajian Penelitian Terdahulu.....	15
--	----

ABSTRAK

Firdaus Bagus Ferdianto, 17220126, 2024, **PRAKTIK *REAL MONEY TRADING* DALAM *GAME ONLINE GROWTOPIA* (Kajian Menurut UU ITE Dan KHES)**, Skripsi, Jurusan Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Syariah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing: Dwi Hidayatul Firdaus, M.Si.

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

Skripsi ini merupakan hasil dari penelitian lapangan tentang “Praktik *Real Money Trading* Dalam *Game Online Growtopia* (Kajian menurut UU ITE Dan KHES). Penelitian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan bagaimana tinjauan hukum dari Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik terhadap praktik *Real Money Trading* di *Game Online Growtopia*? Dan bagaimana tinjauan Hukum Islam pada praktik *real money trading* dalam *Game Online Growtopia*?

Penelitian yang dilaksanakan ini menggunakan metoode penelitian lapangan (*Field Research*) dengan Teknik pengumpulan data diantaranya, dokumentasi, wawancara, dan observasi. Yang selanjutnya dianalisis menggunakan metode deskriptif analitis yaitu metode dimana prosedur pemecahan penelitiannya diselidiki dengan mengambil fakta-fakta yang terjadi di lapangan antara penjual dan pembeli.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa praktik jual beli yang sudah biasa dilakukan pemain *growtopia* di komunitas *Growtopia Indonesia Discord* tersebut tidak melanggar UU ITE dikarenakan ketidakjelasan serta ketidakpastian dari aturan yang menjelaskan tentang *real money trading*, sedangkan dianggap melanggar dari hukum Islam pada objek yang diperjualbelikan pada aspek halal atau melanggar peraturan yang ada atau tidak. 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 dalam Peraturan Mahkamah Agung Nomor 2 Tahun 2008 tentang Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah pasal 76 ayat 4 yang 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.

Sejalan dengan kesimpulan diatas maka terdapat beberapa saran yaitu: Pertama, kepada semua pemain *Game Online Growtopia* untuk mendapatkan sendiri berbagai macam *item* dan juga *diamond lock* yang di inginkan sehingga tidak melakukan praktik *Real Money Trading*; Kedua, kepada pemain yang akan melakukan praktik *Real Money Trading* di *Game Online Growtopia* agar berhati-

hati dalam melakukan transaksi agar tidak merugikan diri sendiri di masa yang akan datang.

ABSTRACT

Firdaus Bagus Ferdianto, 17220126, 2024, “**Real Money Trading Practice in the Online Game Growtopia (A Study According to the Information and Electronic Transactions Law and Islamic Ethics)**,” Thesis, Department of Islamic Economics Law, Faculty of Sharia, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang, Supervisor: Dwi Hidayatul Firdaus, M.Si.

Keywords: Buying and Selling, Real Money Trading, Growtopia

This thesis presents the results of field research on “An Ethical Review of Real Money Trading Practices in the Online Game Growtopia.” The study aims to address the following questions: How does Islamic business ethics view the mechanisms of Real Money Trading in the online game Growtopia? And how does Islamic business ethics consider pricing in the context of real money trading within Growtopia?

The research conducted uses field research methods, including documentation, interviews, and observations. These are subsequently analyzed using a descriptive analytical method, where the research procedure is investigated by capturing the facts that occur in the field between sellers and buyers.

The research findings indicate that the common buying and selling practices carried out by Growtopia players from the Growtopia Indonesia Discord community do not violate the Information and Electronic Transactions Law (UU ITE) due to the ambiguity and uncertainty surrounding the rules governing real money trading. However, these practices are considered contrary to Islamic law regarding the objects being traded, either in terms of their halal status or violation of existing regulations. Interestingly, Ubisoft’s terms of service explicitly grant non-exclusive licenses to users for content owned by Ubisoft. However, these licenses cannot be transferred to other users or traded because players do not have absolute ownership rights over the virtual items. Consequently, according to the Supreme Court Regulation Number 2 of 2008 concerning the Compilation of Sharia Economic Law, Article 76, Paragraph 4, and considering Ubisoft’s ownership regulations, players do not have the right to engage in buying and selling virtual items within the Growtopia game, rendering real money trading activities invalid or illegal.

In line with the above conclusions, there are several recommendations: First, to all Growtopia online game players, strive to acquire various items and diamond locks on your own, rather than engaging in Real Money Trading practices. Second, for players who intend to participate in Real Money Trading within the Growtopia online game, exercise caution during transactions to avoid harming themselves in the future.

ملخص

فيرداوس باغوس فيردياننتو، 17220126، 2024، نظرة على الأخلاقيات الإسلامية لممارسة التداول عبر الإنترنت، رسالة جامعية، قسم القانون الاقتصادي الشرعي، كلية جروتوبيا الحقيقي للأموال في لعبة الشريعة، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية مالانج، المشرف: دوي هداية الفردوس، ماجستير العلوم

كلمات مفتاحية: الأخلاق في الأعمال الإسلامية، التداول بالأموال الحقيقية، جروتوبيا

هذه الرسالة هي نتيجة للبحث الميداني حول "نظرة على أخلاقيات الأعمال الإسلامية في ممارسة التداول عبر الإنترنت. يهدف هذا البحث إلى الإجابة على مشكلة كيف ينظر جروتوبيا بالأموال الحقيقية في لعبة جروتوبيا؟ وكيف ينظر الإسلام إلى تحديد الإسلام إلى آلية ممارسة التداول بالأموال الحقيقية في لعبة الأسعار في ممارسة التداول بالأموال الحقيقية في لعبة جروتوبيا

مع تقنيات جمع البيانات التي تشمل التوثيق، المقابلات، البحث الذي تم تنفيذه يستخدم منهج البحث الميداني والمراقبة. يتم تحليل هذه البيانات باستخدام منهج التحليل الوصفي التحليلي، الذي يتضمن دراسة الحقائق التي تحدث في الميدان بين البائعين والمشتريين

أظهرت نتائج البحث أنه أولاً، في ممارسة التداول بالأموال الحقيقية، هناك ثلاث طرق تُستخدم بشكل شائع من قبل الأطراف المشاركة، وهي البيع والشراء بين اللاعبين والمطورين عبر تطبيق اللعبة، والبيع والشراء بين اللاعبين والمطورين عبر الموقع الرسمي، والبيع والشراء بين اللاعبين عبر وسائل الإعلام جروتوبيا، تمتلك معظم ممارسات التداول بالأموال الحقيقية لمبادئ الأخلاق في الرقمية. ثانياً، في لعبة الأعمال الإسلامية، ولكن هناك بعض اللاعبين الذين لا يلتزمون بالأخلاق في الأعمال الإسلامية بسبب استخدامهم لطرق غير أخلاقية أو غش لتحقيق أقصى قدر من الربح

جروتوبيا على وفقاً للاستنتاجات أعلاه، هناك بعض النصائح: أولاً، يُفضل أن يحصل جميع لاعبي لعبة مجموعة متنوعة من العناصر وأيضاً على قفل الماس الذي يرغبون فيه، بحيث لا يلجأوا إلى ممارسة التداول بالأموال الحقيقية. ثانياً، يجب على اللاعبين الذين يعتزمون ممارسة التداول بالأموال الحقيقية في أن يكونوا حذرين عند إجراء المعاملات لتجنب التعرض للخسارة في المستقبل جروتوبيا لعبة

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era modern ini sangatlah pesat, ditandai dengan makin banyaknya kebutuhan manusia yang perlu dipenuhi serta semakin berkembangnya teknologi yang diciptakan untuk memenuhi kebutuhan manusia, seperti halnya dalam pertanian, perdagangan dan juga hiburan. Salah satu kebutuhan manusia dalam bidang teknologi lebih khususnya dalam bisang hiburan yang saat ini marak dimainkan dan sangat digemari oleh masyarakat yaitu *Game*, baik yang bisa dimainkan secara *offline* maupun *online* yang bisa diakses secara mudah melalui *smartphone*, konsol bahkan komputer sekalipun.

Sebelum maraknya *game online* pada saat ini, jaman dulu cuma ada *game offline* yang bisa dimainkan dan cuma khalayak masyarakat tertentu yang bisa menikmatinya dikarenakan mahalnya harga, mulai dari *console* PS1 yang mahal harganya serta membutuhkan kaset (CD) untuk dapat memainkannya, hingga *game-game* komputer seperti *counter strike* yang hanya bisa dimainkan melalui perangkat komputer. Sedangkan pada saat ini, *game-game offline* mulai banyak ditinggalkan dan digantikan dengan *game online* yang membutuhkan akses internet untuk memainkannya, serta juga mudah dibeli melalui berbagai macam platform yang menyediakan seperti *steam* ataupun *website official* dari pengembang *game* itu sendiri.

Meningkatnya jumlah orang Indonesia yang bermain *Game Online* telah menyebabkan sejumlah besar orang mengubah apa yang tadinya hanya hobi atau hiburan menjadi bisnis *online* yang menguntungkan. Untuk membuat para pemain tetap senang dan tidak terganggu dengan aliran pembaruan yang terus menerus, para pembuat game online juga mulai membuat game mereka semenarik mungkin. Salah satu contoh pembaruan untuk memperoleh keuntungan dari sisi pemain *Game Online* yaitu *Real Money Trading*.

Dalam syari'ah agama Islam, terdapat hal yang disebut dengan “muamalah”, yang berarti aturan-aturan yang mengatur urusan duniawi manusia dalam kehidupan sosial mereka, termasuk salah satunya aturan tentang jual beli. Islam menuntut etika dan tidak mendukung semua bentuk jual beli. Etika adalah kumpulan konsep moral normatif yang membantu orang memahami mana yang benar dan mana yang salah dan memandu apa yang harus atau tidak boleh dilakukan oleh seorang individu atau komunitas.¹

Real money trading adalah praktik melakukan pembelian dalam game dengan uang sungguhan, seperti rupiah, melalui penggunaan media elektronik, terutama difokuskan pada *game online*.² Praktik *real money trading* di dalam *game online growtopia* sendiri jika menurut syara' karena tidak melanggar secara syara' maupun menurut peraturan *gamenya*.

¹ Rafik Isa Beekum, *Etika Bisnis Islami* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004), 3.

² Muhammad Arif Rahardian, “Konstuksi Nilai Barang Virtual Dalam Fenomena Real Money Trade”, *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, Vol. 3 No.1 (Januari 2016), hal.36.

Karena transaksi di dalam *game online 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 pihak 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.

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 “Praktik *Real Money Trading* Dalam *Game Online Growtopia* (Kajian Menurut UU ITE Dan KHES)”.

B. Rumusan Masalah

Berpedoman pada latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis merasa perlu adanya pembatasan rumusan masalah guna menyempitkan rumusan yang nantinya akan dibahas dan terfokus pada objek yang dikaji. Untuk itu, penulis akan menguraikan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kajian hukum dari praktik *real money trading* dalam *game online growtopia* menurut UU ITE?
2. Bagaimana kajian hukum dari praktik *real money trading* dalam *game online growtopia* menurut KHES ?

C. Tujuan Penelitian

Dalam penulisan karya ilmiah ini, tentunya memiliki beberapa tujuan yang hendak penulis capai nantinya, diantaranya:

1. Untuk mengetahui tinjauan praktik *real money trading* dalam *game online growtopia* menurut UU ITE.
2. Untuk mengetahui tinjauan praktik *real money trading* dalam *game online growtopia* menurut KHES.

D. Manfaat Penelitian

Dalam melakukan sebuah penelitian peneliti berharap mampu memberikan manfaat serta berguna bagi kelanjutannya, yaitu sebagai berikut:

- 1) Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai bahan referensi yang diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan bagi pembaca terutama terkait dengan penerapan Etika Bisnis Islam dalam praktek jual beli secara modern.
 - b. Memberikan pengetahuan bagi penulis dan pembaca terkait praktik *Real Money Trading* dan bagaimana pandangan menurut UU ITE serta menurut KHES terhadapnya.
 - c. Menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya.
- 2) Manfaat Praktis
 - a. Dapat menjadi acuan bagi pelaku bisnis jika menghendaki bisnisnya sesuai dengan peraturan yang ada.
 - b. Dapat dijadikan sebagai bahan dasar penelitian lebih lanjut, terutama berkaitan dengan fenomena munculnya berbagai bentuk bisnis digital.

- c. Dapat memberikan pengetahuan bagi pelaku bisnis *Real Money Trading* dalam *game online Growtopia* tentang bagaimana pandangan menurut UU ITE dan juga KHES terhadapnya.
- d. Memberikan penjelasan secara umum kepada Masyarakat tentang bagaimana tata cara melakukan transaksi jual beli yang sesuai dengan aturan yang ada.

E. Definisi Operasional

Adapun judul skripsi adalah “Praktik *Real Money Trading* Dalam *Game Online Growtopia* (Kajian Menurut UU ITE Dan KHES) dan agar tidak terjadi kesalah fahaman didalam memahami judul skripsi ini maka perlu kiranya peneliti uraikan tentang pengertian judul tersebut, sebagai berikut:

1. *Real Money Trading*

Sebuah kegiatan transaksi yang menjual barang berupa benda dunia maya dalam suatu game dan membeli barang tersebut menggunakan uang asli (*Real Money*).

2. *Game Online*

Sebuah permainan yang dimainkan melalui jaringan internet dan sejenisnya, seperti modem dan koneksi kabel serta terdiri dari banyak jenis, mulai dari permainan teks sederhana hingga permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia *virtual* yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus.

3. *Growtopia*

Adalah sebuah permainan berjenis Sanbox MMO (Massively Multiplayer Online) yang dirancang untuk smartphone android, iOS, Komputer bahkan Xbox One yang dijalankan oleh server dimana pemain dapat mengobrol, bertani menambah teman, berdagang, membangun dunia dan PVP (Player Versus Player).

4. *Item Virtual*

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 tersebut.

F. Sistematika Pembahasan

Penelitian dalam skripsi ini disusun dalam beberapa bab, dan setiap bab dibagi menjadi sub-sub bab dengan tujuan untuk mempermudah penulisan serta pembahasannya tersampaikan dengan jelas. Adapun sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

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 jual beli dan juga *real money trading*.

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

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, membahas tentang tiga subtopik yang berasal dari analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini. Mulai dari memberikan penjelasan tentang praktik *real money trading* di *game online Growtopia*, menganalisis praktik *real money trading* dalam *game online Growtopia* menurut UU ITE, hingga meninjau praktik *real money trading* dalam *game online Growtopia* menurut KHES.

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

Penelitian terdahulu adalah penelitian yang sebelumnya sudah pernah dilakukan oleh peneliti lainnya. Dimana penelitian tersebut memiliki fokus atau konsep yang serupa dengan penelitian yang sedang dilakukan. Sehingga penelitian terdahulu dapat digunakan sebagai salah satu sumber literasi untuk menambah wawasan peneliti tentang penelitian yang sedang dilakukan. Adapun penelitian terdahulu yang permasalahannya masih berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Ahmad Muzakki Aditya

Penelitian yang berjudul “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Dengan Sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends*”.³ yang disusun oleh Ahmad Muzakki Aditya. Menurut hasil penelitian, bahwasannya: 1) terdapat 3 cara untuk melakukan transaksi yaitu antara pemain dengan developer, antara pemain dengan developer diluar game dan yang terakhir antara pemain dengan pemain yang lain. 2) Menurut hukum Islam, praktik jual beli dengan menggunakan sistem Real Money Trading tidak sesuai dengan hukum Islam dikarenakan mengandung unsur gharar didalamnya yang diakibatkan karena ketidakjelasan atas

³ Ahmad Muzakki Aditya, “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Dengan Sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends*”(Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019).

kepemilikan barang dan juga masa waktu hingga Game Mobile Legends tutup. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah penelitian terdahulu menekankan pada tinjauan hukum islam, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti lebih berfokus kepada UU ITE dan juga KHES.

2. Penelitian oleh Masykur

Penelitian yang berjudul “Praktik *Real Money Trading* Dalam Transaksi *Online* Dunia Maya Menurut Prespektif Fiqh Muamalah (Studi Kajian Pada Pemain *Game Online Dragon Nest* Indonesia Wilayah Banda Aceh)”.⁴ Yang disusun oleh Masykur. Menurut hasil penelitian, bahwasannya pada pelaksanaan RMT *game online Dragon Nest* Indonesia di Banda Aceh mengandung taqabud/tasallum wa taslim yang menggunakan ‘urf *game online* pada umumnya tidak bertentangan kepada rukun dan syarat pada akad fiqh muamalah. Hanya saja masih terdapat perselisihan jika dilihat dari sisi objek atas dengan pendapat terdapatnya unsur gharar dan tadlis. Walaupun demikian secara transaksinya RMT telah sesuai dengan teori jual beli umumnya pada kaidah fiqh muamalah. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah penelitian terdahulu menekankan pada praktik *Real Money Trading* menurut prespektif fiqh muamalah. Sedangkan penelitian yang

⁴ Masykur, “Praktik *Real Money Trading* Dalam Transaksi *Online* Dunia Maya Menurut Prespektif Fiqh Muamalah (Studi Kajian Pada Pemain *Game Online Dragon Nest* Indonesia Wilayah Banda Aceh)”(Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2020).

akan dilakukan oleh peneliti menekankan pada etika bisnis islam pada praktik *real money trading* dalam *game online growtopia*.

3. Penelitian oleh Luqman Nurkhakim

Penelitian yang berjudul “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Dengan Sistem *Real Money Trading* Dan Hak-Hak Kepemilikan Di *Game DOTA 2*”.⁵ Yang disusun oleh Luqman Nurkhakim. Menurut hasil penelitian bahwasannya, (1) Menurut Hukum Islam, praktik jual beli dengan menggunakan sistem Real Money Trading tidak sesuai dengan hukum Islam dikarenakan mengandung unsur gharar didalamnya yang diakibatkan karena ketidakjelasan atas kepemilikan barang dan juga masa waktu hingga Game Dota 2 tutup. Dalam penelitian ini dapat disimpulkan terdapat beberapa unsur yang mengacu adanya unsur gharar atau ketidakjelasan pada penelitian yang dilakukan peneliti. (2) Menurut hukum positif Indonesia mengakui akun Game online sebagai suatu benda yang termasuk ke dalam klasifikasi benda tidak berwujud dan benda bergerak. Lalu, sebagai bagian dari satu kesatuan objek yang dilindungi oleh hak cipta, akun Game online Dota 2 yang merupakan akun digital dapat diperlakukan sebagai benda dan dapat dilekati oleh hak-hak kebendaan seperti hak eksklusif (hak cipta), hak milik (eigendom), dan hak menguasai (bezt) yang bersifat *droit de suite*, yakni hak kebendaan yang terus mengikuti bendanya di manapun dan pada tangan siapapun benda tersebut berada.

⁵ Luqman Nurkhakim, “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Dengan Sistem *Real Money Trading* Dan Hak-Hak Kepemilikan Di *Game DOTA 2*” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023).

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah penelitian terdahulu menekankan pada tinjauan hukum islam serta hak kepemilikan. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menekankan pada tinjauan UU ITE serta KHES terhadap praktik *real money trading*.

4. Penelitian oleh Siti Chairun Nisa

Penelitian yang berjudul “Tinjauan Hukum Terhadap Tindak Pidana Penipuan Praktik *Real Money Trading* Pada *Game Online* (Studi Kasus Polrestabes Medan)”⁶ Yang disusun oleh Siti Chairun Nisa. Berdasarkan hasil penelitian bahwasannya, (1) Bentuk tindak pidana penipuan praktik real money trading pada game online terjadi karena beberapa faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya praktik real money trading antar pemain game online. Faktor internal tersebut terdiri dari akibat publisher game online mengenalkan real money trading, publisher memberikan batasan ijin tertentu dalam melakukannya, dan adanya batasan dalam permainan. Sedangkan faktor eksternal terdiri dari karena pemain mendapat keuntungan, mempersingkat waktu untuk mencapai level tertentu, memperkuat karakter pemain, dan memiliki skin karakter menarik yang tidak dimiliki banyak pemain. (2) Penerapan sanksi pidana kasus penipuan dalam praktik real money trading antar pemain game online terjadi karena adanya berita bohong dan menyesatkan yang

⁶ Siti Chairun Nisa, “Tinjauan Hukum Terhadap Tindak Pidana Penipuan Praktik *Real Money Trading* Pada *Game Online* (Studi Kasus Polrestabes Medan)” (Skripsi, Universitas Medan Area, 2023).

menyebabkan kerugian terhadap pemain game online selaku konsumen dalam transaksi elektronik sehingga Pasal 28 Ayat (1) Undang-undang No. 19 tahun 2016 tentang perubahan atas Undang- Undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) beserta sanksinya yang terdapat dalam Pasal 45A Ayat (1) Undang- undang No. 19 tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) dapat diterapkan. Pasal 378 KUHP yang belum mengatur secara komprehensif mengenai penipuan dalam praktik real money trading antar pemain game online menyebabkan pasal ini sulit untuk diterapkan. Oleh karena itu, jika terjadi penipuan dalam praktik real money trading antar pemain game online, pasal yang dapat diterapkan adalah Pasal 28 Ayat (1) Undang- undang No. 19 tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) jo. Pasal 45A Ayat (1) Undang-undang No. 19 tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) selama unsur-unsurnya terpenuhi. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yan akan peneliti lakukan adalah penelitian terdahulu lebih menekankan terhadap tindak pidana penipuan yang terdai pada praktik *real money trading*, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti lebih menekankan pada tinjauan UU ITE dan juga KHES terhadap praktik *real money trading* dalam *game online growtopia*.

5. Penelitian oleh Tiara Rahma Putri

Penelitian yang berjudul “Sistem *Real Money Trading* Di Aplikasi *Game Online Mobile Legends* Prespektif Hukum Islam Dan Hukum Positif (Studi Kasus Komunitas *Mobile Legends* Kota Bengkulu)”.⁷ Yang disusun oleh Tiara Rahma Putri. Berdasarkan hasil penelitian bahwasannya, (1) Praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di aplikasi game online *Mobile Legend* yaitu, terdapat tiga metode yang dapat dilakukan. Pertama, transaksi yang dilakukan antara pemain dengan pihak pengembang game online mobile legend. Kedua, transaksi yang dilakukan antara pemain dengan developer di luar game, seperti aplikasi atau situs-situs website. Ketiga, transaksi antara pemain dengan pemain lain yang bisa ditawarkan melalui sosial media seperti, instagram, Facebook dan Whatsapp. (2) Dalam pandangan Hukum Islam mengenai praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di game online mobile legend adalah sah. Tetapi, harus diperhatikan dan lebih teliti lagi jika ingin melakukan transaksi jual beli terutama di dunia maya dan lebih baik bertransaksi langsung dengan pihak resmi. Terlebih lagi game hanya sebagai kebutuhan manusia di bidang hiburan, jadi cukup sekedarnya saja dan jangan terlalu berperilaku konsumtif karena, akan mendatangkan penyesalan sendiri di masa yang akan datang, Sedangkan, dalam perspektif Hukum Positif mengenai praktik jual beli dengan sistem *Real Money*

⁷ Tiara Rahma Putri, “Sistem *Real Money Trading* Di Aplikasi *Game Online Mobile Legends* Prespektif Hukum Islam Dan Hukum Positif (Studi Kasus Komunitas *Mobile Legends* Kota Bengkulu)” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2022).

Trading di game online mobile legend di Kota Bengkulu masih belum semaksimal mungkin terlaksana jika disesuaikan dengan hukum yang telah ditetapkan, karena ada beberapa pihak yang melanggar perjanjian di dalam pasal 1457 KUHPerdata dimana pihak penjual tidak menyerahkan objek yang diperjualbelikan kepada pihak pembeli yang telah membayar harga yang telah dijanjikan. Serta pembeli dapat melaporkan tindak pidana kepada pelaku yang menguntungkan dirinya sendiri, dengan tipu muslihat sebagaimana pasal 378 Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP) dengan pidana paling lama empat tahun. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah penelitian terdahulu berfokus pada *game online mobile legends* prespektif hukum islam dan hukum positif, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti lebih berfokus kepada lebih menekankan pada tinjauan UU ITE dan juga KHES terhadap praktik *real money trading* dalam *game online growtopia*.

Tabel 1 Kajian Penelitian Terdahulu

No	Peneliti, Tahun dan Judul	Rumusan Masalah	Persamaan	Perbedaan
1	Ahmad Muzakki Aditya,2019. Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Dengan Sistem <i>Real</i>	1. Bagaimana praktik jual beli dengan sistem Real Money Trading di game Mobile Legends?	Memiliki persamaan meneliti tentang praktik <i>Real</i>	penelitian terdahulu menekankan pada tinjauan hukum islam, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh

	<i>Money Trading di Game Mobile Legends.</i>	2. Bagaimana Tinjauan hukum Islam terhadap praktik jual beli dengan sistem Real Money Trading di game Mobile Legends?	<i>Money Trading.</i>	peneliti lebih berfokus kepada UU ITE dan juga KHES
2	Masykur,2020. <i>Praktik Real Money Trading Dalam Transaksi Online Dunia Maya Menurut Perspektif Fiqh Muamalah (Studi Kajian Pada Pemain Game Online Dragon Nest Indonesia Wilayah Kota Banda Aceh)</i>	1. Bagaimana praktik transaksi online dunia maya pada Dragon Nest Indonesia menggunakan real money trading di kota Banda Aceh? 2. Bagaimana tinjauan fiqh muamalah terhadap praktik real money trading pada game online Dragon Nest Indonesia?	Memiliki persamaan meneliti praktik <i>real money trading.</i>	penelitian terdahulu menekankan pada praktik <i>Real Money Trading</i> menurut prespektif fiqh muamalah. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menekankan pada etika bisnis islam pada praktik <i>real money trading dalam game online growtopia</i>

3	Luqman Nurkhakim,2023. Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Dengan Sistem <i>Real Money Trading</i> Dan Hak-Hak Kepemilikan Di <i>Game DOTA 2</i>.	1. Bagaimana Tinjauan hukum Islam terhadap praktik jual beli dengan sistem Real Money Trading di Game Dota 2? 2. Bagaimana bentuk hak hak kemilikan dalam Game Dota 2 ditinjau dari pandangan hukum KUHPerdara dan Syariah Islam?	Memiliki persamaan meneliti praktik <i>real money trading</i>.	penelitian terdahulu menekankan pada tinjauan hukum islam serta hak kepemilikan. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menekankan pada tinjauan UU ITE serta KHES terhadap praktik <i>real money trading</i>
4	Siti Chairun Nisa,2023. Tinjauan Hukum Terhadap Tindak Pidana Penipuan Praktik <i>Real Money Trading</i> Pada <i>Game Online</i> (Studi	1. Bagaimana bentuk tindak pidana penipuan praktik real money trading pada game online? 2. Bagaimana menerapkan sanksi pidana bagi pelaku penipuan praktik real	Memiliki persamaan meneliti praktik <i>real money trading</i>.	penelitian terdahulu lebih menekankan terhadap tindak pidana penipuan yang terdai pada praktik <i>real money trading</i>, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti lebih

	Kasus Polrestabes Medan).	money trading pada game online?		menekankan pada tinjauan UU ITE dan juga KHES terhadap praktik <i>real money trading</i> dalam game <i>online growtopia</i> .
5	Tiara Rahma Putri, 2022. <i>Sistem Real Money Trading Di Aplikasi Game Online Mobile Legends</i> Prespektif Hukum Islam Dan Hukum Positif (Studi Kasus Komunitas Mobile Legends Kota Bengkulu).	1. Bagaimana praktik jual beli dengan sistem Real Money Trading dalam aplikasi game online Mobile Legend pada Komunitas Mobile Legend di Kota Bengkulu? 2. Bagaimana Pandangan Hukum Islam dan Hukum Positif terhadap sistem Real Money Trading dalam aplikasi game online Mobile Legend di Kota Bengkulu?	Memiliki persamaan meneliti tentang praktik <i>real money trading</i> dalam game <i>online</i> .	penelitian terdahulu berfokus pada game <i>online mobile legends</i> prespektif hukum islam dan hukum positif, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti lebih berfokus kepada lebih menekankan pada tinjauan UU ITE dan juga KHES terhadap praktik <i>real money trading</i> dalam game <i>online growtopia</i> .

B. Kerangka Teori

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.⁸

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.⁹

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

⁸ Abdul Aziz Muhammad Azam, *Fiqh Muamalat : Sistem Transaksi Dalam Fiqh Islam*, (Jakarta : Amzah, 2010), 23.

⁹ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2002), 68.

hukum untuk jangka waktu tertentu. Manfaat tersebut tidak dianggap sebagai riba atau sebagai hasil.¹⁰

Para ulama setuju bahwa jual beli adalah transaksi menukar barang dengan barang lain dengan tujuan transfer kepemilikan.¹¹ 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.¹²

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

¹⁰ Siah Khosyi'ah, *Fiqh Muamalah Perbandingan*, (Bandung : Pustaka Setia, 2014), 47.

¹¹ Enang Hidayat, *Fiqh Jual Beli*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2015), 12.

¹² Abdul Rahman Ghazaly, Ghufroon Ihsan, dan Sapiudin Shidiq, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta : Kencana, 2010), 67.

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 يُخَدِّعُ 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).¹³

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.¹⁴

c. Rukun Jual Beli

¹³ Achmad Sunarto, dan Syamsuddin Noor *Himpunan Hadist Shahih Bukhari*, (Jakarta : An-Nur, 2009), 218.

¹⁴ Rachmat Syafei, *Fiqh Muamalah*, (Bandung : Pustaka Setia, 2011), 75.

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.¹⁵ 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.

2) Objek

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

3) Kesepakatan

¹⁵ Abdul Rahman Ghazaly, Ghufroon Ihsan, dan Sapiudin Shidiq, *Fiqh Muamalah*, 7.

Perjanjian yang disetujui oleh kedua belah pihak dapat dibuat melalui isyarat, tulisan, atau lisan, dan memiliki konsekuensi hukum yang sama untuk masing-masing bentuknya.¹⁶

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.
- b) Karena keduanya adalah individu yang berbeda, seseorang tidak dapat bertindak sebagai pembeli dan penjual pada saat yang sama.¹⁷

2) Syarat-syarat terkait jual beli dengan ijab 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 kabul. Para ulama berpendapat

¹⁶ Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah Fiqh Muamalah*, (Jakarta : Kencana, 2013), 102.

¹⁷ Abdul Rahman Ghazaly, Ghufroon Ihsan, dan Sapiudin Shidiq, *Fiqh Muamalah*, 72.

bahwa dalam transaksi yang bersifat mengikat, ijab dan kabul harus diungkapkan dengan jelas.

Saat perjanjian jual beli diijab dan kabul, 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 kabul, 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 :

- 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.¹⁸

2. Pengaturan Transaksi Elektronik Dalam Peraturan Perundang-undangan Indonesia

¹⁸ Abdul Rahman Ghazaly, Ghufroon Ihsan, dan Sapiudin Shidiq, *Fiqh Muamalah*, 76.

Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik;

Dampak cepatnya perkembangan teknologi informasi telah mengubah berbagai aspek masyarakat dan mempengaruhi terbentuknya peraturan hukum baru. Pemanfaatan teknologi juga turut berperan dalam perubahan ini.

Penggunaan teknologi informasi memiliki peran krusial dalam perdagangan dan pertumbuhan ekonomi nasional, dengan tujuan meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Oleh karena itu, pemerintah harus mendukung pengembangan teknologi informasi melalui instruktur hukum dan regulasi yang memastikan pemanfaatannya dilakukan dengan aman, sejalan dengan nilai-nilai agama, sosial, dan budaya masyarakat Indonesia.

Penggunaan teknologi informasi, media, dan juga komunikasi telah mengalami transformasi yang signifikan terhadap perilaku masyarakat dan peradaban manusia secara global. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi juga telah membuka pintu bagi hubungan dunia yang tanpa batas (*borderless*), memicu perubahan sosial, ekonomi, dan budaya dengan kecepatan yang luar biasa. Namun, perlu diingat bahwa teknologi informasi memiliki dua sisi: selain memberikan kontribusi pada peningkatan kesejahteraan, kemajuan, dan peradaban

manusia, ia juga dapat digunakan sebagai sarana untuk tindakan melawan hukum.

Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik adalah peraturan yang mengatur tentang informasi dan transaksi elektronik di Indonesia atau teknologi informasi secara umum yang mana disebutkan dalam pasal 3 Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik dilaksanakan berdasarkan asas kepastian hukum, manfaat, kehati-hatian, iktikad baik, dan kebebasan memilih teknologi atau netral teknologi. Di dalam pasal 4 Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik dilaksanakan dengan tujuan :

- 1) Mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia.
- 2) Mengembangkan perdagangan dan perekonomian nasional dalam rangka meningkatkan kesejahteraan masyarakat.
- 3) Meningkatkan efektivitas dan efisiensi pelayanan publik.
- 4) Membuka kesempatan seluas-luasnya kepada setiap orang untuk memajukan pemikiran dan kemampuan di bidang penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi seoptimal mungkin dan bertanggung jawab.
- 5) Memberikan rasa aman, keadilan, dan kepastian hukum bagi pengguna dan penyelenggara Teknologi Informasi.

Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) mengatur transaksi atau jual beli yang terjadi secara *online*. "Transaksi elektronik"

memiliki banyak definisi yang diberikan oleh para profesional. Adi Nugroho mengatakan perjanjian jual beli biasanya dilakukan secara elektronik antara penjual dan pembeli melalui jaringan komputer pribadi. Menurut Ommo W. Purbo dan Aang Arif, transaksi elektronik merujuk pada perkembangan terus-menerus dari proses bisnis, teknologi, dan aplikasi yang menghubungkan bisnis dengan konsumen dan komunitas tertentu melalui pertukaran barang, jasa, dan informasi secara elektronik.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 privat saat melakukan transaksi elektronik. Dalam hal ini, kedua belah pihak harus menggunakan sistem elektronik yang telah ditetapkan.²²

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

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

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. *Real Money Trading*

Dalam suatu *game online* biasanya terdapat mata uang yang dapat digunakan untuk membeli atau menjual *item*. Mata uang di dalam *game online* juga dapat ditukar dengan uang asli, begitu juga dengan *item-item* di dalam *game* nya yang memiliki nilai tukar berbeda tergantung dari jenis serta kelangkaannya.

Menggunakan uang sungguhan, seperti rupiah, *real money trading* (RMT) adalah jenis transaksi yang dilakukan melalui media elektronik dan sebagian besar terfokus pada permainan.²³ Pada *game online growtopia* ini praktik *real money trading* dapat dilakukan antara pemain dengan *developer game* ataupun antara pemain dengan pemain lainnya.

4. *Growtopia*

Dalam *game online Growtopia* yang dijalankan oleh server, pengguna dapat mengembangkan dunia, terlibat dalam PVT (*player vs player*), mengobrol, bertani, dan berteman.²⁴ Secara garis besar, *Growtopia* termasuk kedalam sebuah permainan berjenis *Sanbox MMO* (*Massively Multiplayer Online*) yang dirancang untuk android, iOS, Komputer bahkan Xbox One. Januar dan Turmudzi mendeskripsikan *game online* sebagai permainan komputer yang dapat dimainkan oleh beberapa pemain melalui internet.²⁵ 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

²³ Muhammad Arif Rahardian, “Konstuksi Nilai Barang Virtual Dalam Fenomena Real Money Trade”, Jurnal Pemikiran Sosiologi, Vol. 3 No.1 (Januari 2016), hal.36.

²⁴ “*Growtopia | Official Website*”. www.growtopiagame.com. Diarsipkan dari versi asli tanggal 2019-12-17. Diakses tanggal 2024-03-10.

²⁵ M. Iwan Januar dan E.F. Turmudzi, *Game Mania*, (Jakarta: Gema Insani, 2006), 52.

tanggal 28 Februari baru diakuisisi oleh Ubisoft yang bertahan dan berkembang hingga sekarang.

5. *Item Virtual*

Item virtual adalah *properti* yang dapat dibeli atau dikirim melalui dunia virtual untuk digunakan dalam game atau komunitas online. *Item virtual* dalam *game online* dapat disesuaikan dengan avatar pemain, basis, atau karakter pemain yang dibeli dengan uang nyata. Dalam *game online*, penggunaan objek *virtual* sangat penting. Hal ini berdampak langsung pada peningkatan dalam sektor yang relevan. Target utama industri *game online* global adalah barang *virtual*, yang diperkirakan bernilai US\$15 miliar. Pesatnya pertumbuhan industri ini menunjukkan tingkat transaksi pemain untuk membeli barang *virtual*.²⁶

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

BAB III

METODE PENELITIAN

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

Dalam penelitian ini, teknik kualitatif diadopsi. Latar alamiah membentuk kualitas alamiah dari sumber data langsung yang digunakan dalam penelitian kualitatif. Metode lebih penting daripada hasil. Makna menjadi sangat penting dalam penelitian kualitatif karena analisis biasanya dilakukan secara induktif. Tujuan dari metode kualitatif adalah untuk memahami fenomena yang dihadapi oleh peserta penelitian. Secara umum, penelitian kualitatif adalah segala jenis penelitian yang mencoba

memahami peristiwa yang dialami oleh subjek penelitian.²⁷ Para peserta adalah para pemain dalam *game online Growtopia* atau mereka yang telah terlibat dalam *real money trading* adalah subjek penelitian ini.

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 *Growtopia Mart*. Dalam komunitas tersebut memfasilitasi pemain *Growtopia* yang ada di Indonesia bahkan seluruh dunia untuk mempermudah dalam kegiatan dalam *game* dan juga bisa membahas selain hal yang berkaitan dengan *growtopia*.

D. Metode Penentuan Subjek

Metode penentuan subjek yang digunakan dalam penelitian ini yaitu populasi dan sampel.

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas orang atau benda dengan atribut dan ciri-ciri tertentu yang dipilih oleh peneliti untuk diinvestigasi dan pada akhirnya ditarik kesimpulannya.²⁸ Para aktor dan pemain *game online Growtopia* yang terlibat atau menjadi bagian dari praktik *real money trading* sungguhan merupakan populasi penelitian ini.

²⁷ M. Djunaidi Ghony dan Fauzan Almanshur, *Metode Penelitian Kualitatif* (Jogjakarta: Ar- Ruzz Media, 2012), 29.

²⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 215.

2. Sampel

Sampel mewakili ukuran dan susunan populasi. *Random sampling* adalah metode yang digunakan untuk pengambilan sampel dalam investigasi ini. Karena populasinya sangat besar dan sampel dipilih secara acak, maka pendekatan ini digunakan.

E. Jenis Data

Penelitian ini memerlukan dua sumber data yaitu: 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. Wawancara dengan para *gamer* dan pengguna yang membeli dan menjual barang *virtual* melalui sistem *real money trading* menjadi sumber data utama penelitian ini.

2. Data Sekunder

Sebagai pelengkap data primer, data sekunder mencakup informasi yang dikumpulkan dari buku-buku, literatur, dan studi literatur lainnya, serta bahan-bahan kepustakaan yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Jenis data sekunder yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah artikel, tulisan di website, hasil penelitian sebelumnya, dan buku-buku ilmiah tentang etika bisnis 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.

F. Metode Pengumpulan Data

Prosedur, sumber daya, dan teknik untuk mengumpulkan data primer yang disesuaikan dengan metodologi penelitian studi ini dijelaskan dalam proses pengumpulan data. Penelitian ini menggunakan 2 metode pengumpulan data, yaitu:

1. Wawancara (Interview)

Wawancara adalah alat yang berguna untuk mengumpulkan data saat melakukan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi isu-isu yang perlu diselidiki lebih lanjut atau ketika peneliti ingin belajar lebih banyak dari responden.²⁹

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan tentang kejadian di masa lalu. Dokumentasi dapat berupa esai, karya seni, atau foto-foto responden.

G. Metode Pengolahan Data

Setelah semua data dikumpulkan selanjutnya akan diproses melalui analisis kualitatif yang mencakup beberapa proses yaitu :

²⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 231

1. Pemeriksaan Data (*Editing*)

Tujuan dari evaluasi data ini adalah untuk memverifikasi bahwa bahan hukum yang digunakan dalam pengembangan isu penelitian ini akurat, komprehensif, dan relevan. Informasi yang dianalisis berasal dari dokumen dan wawancara yang terkait dengan penelitian ini.

2. Klasifikasi (*Classifying*)

Klasifikasi data adalah proses pengelompokan data yang sudah terkumpul ke dalam kategori-kategori yang dianggap sama. Klasifikasi data membantu untuk mengelompokkan informasi tentang permasalahan yang diteliti agar dapat dianalisis dengan lebih efisien.

3. Verifikasi (*Verifying*)

Verifikasi adalah tahap selanjutnya setelah klasifikasi data untuk memastikan data yang digunakan memang sah dan mendukung penelitian. Verifikasi ini dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara dengan subjek penelitian.

4. Analisis (*Analyzing*)

Yang dimaksud dengan analisis data adalah menguraikan data yang telah diperoleh menjadi kalimat yang mudah dipahami. Hal ini berfungsi untuk mempermudah memahami data yang telah diperoleh dari hasil wawancara.

5. Pembuatan Kesimpulan (*Concluding*)

Setelah data dianalisis, langkah selanjutnya adalah menyusun kesimpulan dari penelitian ini. Kesimpulan dari penelitian ini memberikan

jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan selama proses perumusan masalah.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran *Real Money Trading* Dalam Game Online *Growtopia*

Dalam game *growtopia* mata uang yang akan didapatkan oleh pemain ketika *top up* menggunakan uang asli adalah *gems*, *gems* tersebut dapat digunakan untuk melakukan pembelian di *store* dalam game. Selain dapat diperoleh melalui *top up*, *gems* juga bisa didapatkan dengan cara melakukan penghancuran atau yang biasa dikenal dengan metode *farming* dan *breaking block* terhadap barang-barang yang bisa dihancurkan terutama yang memiliki nilai kelangkaan yang tinggi, hal tersebut biasa dilakukan oleh pemain yang menjalani *role* menjadi petani atau *farmer*.



Gambar 1.1 Store *Top Up* dalam 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*.

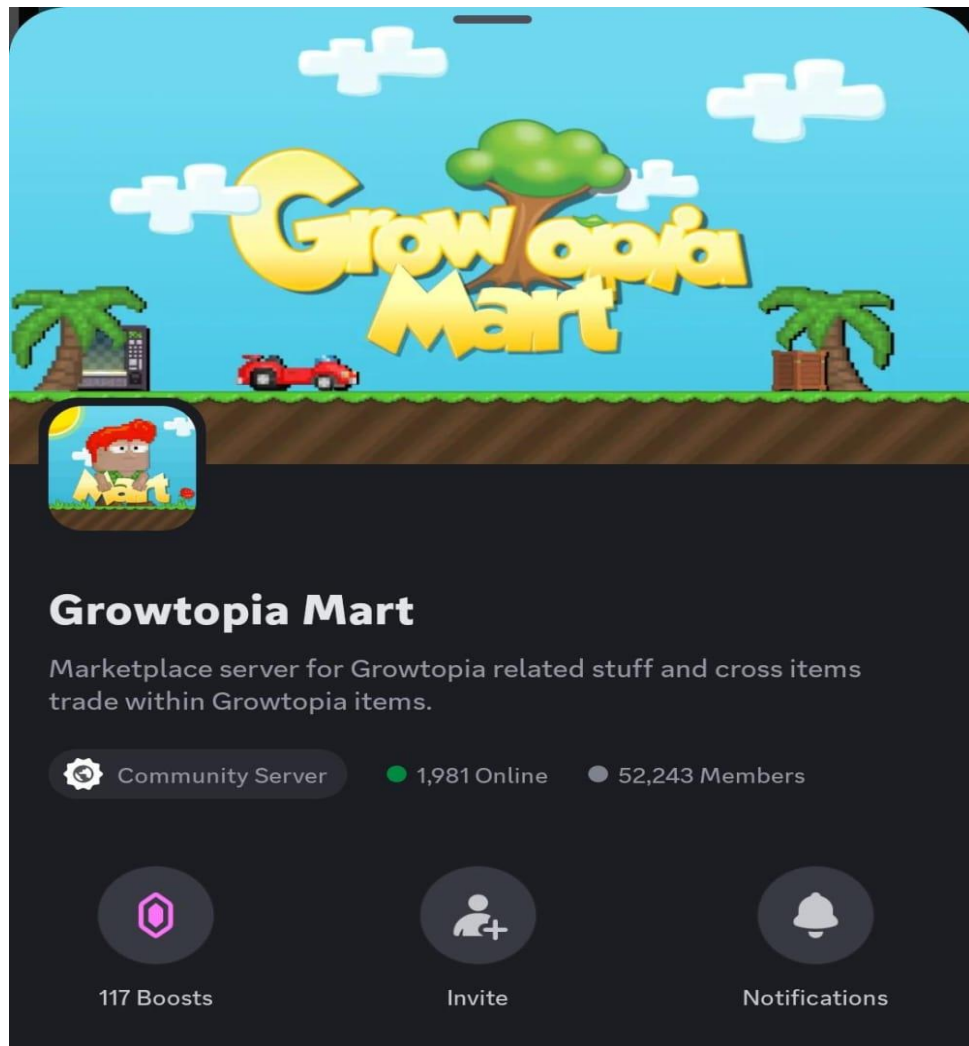


Gambar 1.2 Store Pembelian *World Lock* menggunakan *Gems* dari *Developer Game*

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 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 dari praktik *real money trading* ini biasa dilakukan melalui komunitas dari saluran *discord Growtopia Market*, komunitas tersebut memiliki anggota sebanyak 52.000+ member, dan hampir semua

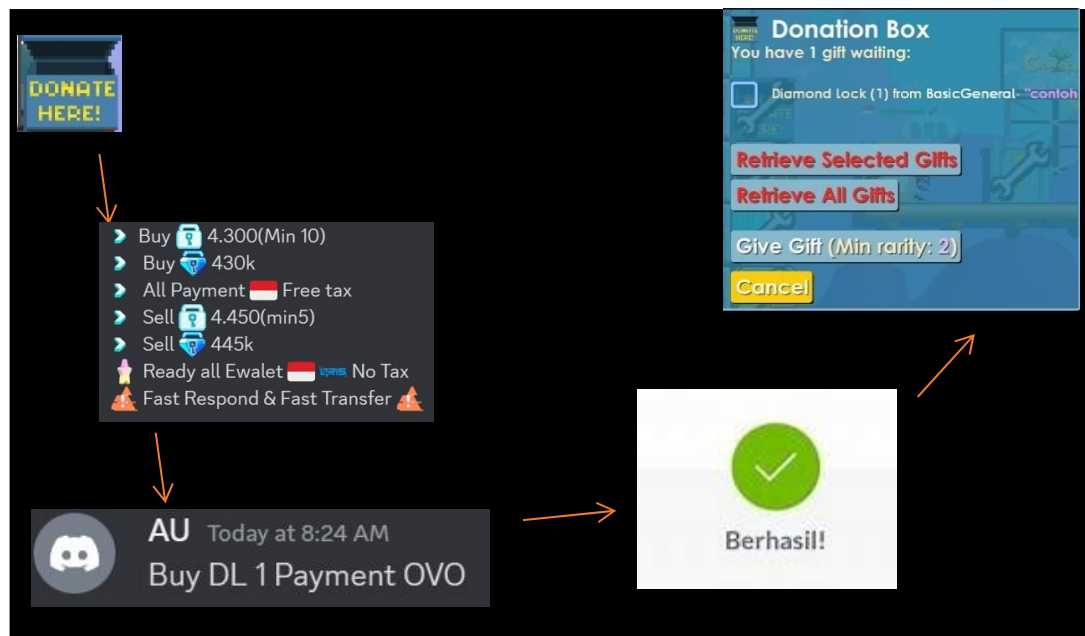
pemain yang berada dalam komunitas tersebut melakukan praktik *real money trading*.



Gambar 1.3 Tampilan Dari Komunitas *Discord Growtopia Mart*

Kegiatan praktik dari *real money trading* ini dapat dilakukan secara langsung di dalam *game* ataupun diluar *game* seperti jual beli *diamond lock* yang biasa dilakukan oleh oemain *growtopia* daripada *item* lainnya, namun hampir semua *item* dalam *game online growtopia* dapat di transaksikan kecuali beberapa *item* yang *untradeable* yang memang tidak

dapat di transaksikan serta tidak dapat di pindah tangan kan dari masing-masing akun pemain.



Gambar 1.4 Skema Praktik *Real Money Trading Growtopia*

Penjelasan proses praktik *real money trading* dari gambaran diatas menurut saudari Lo Natalia sebagai salah satu pengepul *diamond lock* dalam *game online growtopia* adalah sebagai berikut :³⁰

1. Pembeli menyiapkan *item* yang bernama *donation box* di dalam *world* sebagai wadah penampung *diamond lock*.
2. Pembeli mencari pengepul *diamond lock* yang menjual *diamond lock* dari saluran *discord Growtopia Mart*.
3. Pembeli mengirim pesan pribadi kepada penjual dengan menyebutkan nominal jumlah yang akan dibeli dan memilih cara pembayaran

³⁰ Lo Natalia, Wawancara, (Surabaya, 3 Maret 2024)

sekaligus menyebutkan nama karakter di dalam *game* dan juga nama *wolrd* yang sudah terpasang *donation box* di dalamnya.

4. Pembeli melakukan pembayaran sesuai dengan nominal yang harus dibayar dan juga melakukan *screenshot* sebagai bukti telah melakukan pembayaran dan mengirimkan kepada penjual.
5. Setelah menunggu konfirmasi dari penjual bahwa barang telah dikirimkan, maka pembeli dapat mengambil *diamond lock* tersebut di dalam *donation box*.

Proses penjualan *diamond lock* sesuai penjelasan dari Rahmad Raditio sebagai penjual adalah sebagai berikut :³¹

1. Setelah mengumpulkan *diamond lock* dengan jumlah tertentu, kemudian mencari penjual atau pengepul yang siap membeli dengan harga sesuai pasaran pada saluran *discord Growtopia Mart*.
2. Setelah itu bertemu atau mengirim pesan kepada penjual bahwa ingin menjual *diamond lock* dalam jumlah tertentu.
3. Pengepul atau pemborong *diamond lock* akan menyebutkan nominal harga yang sesuai dan menawarkan metode pembayaran yang ingin digunakan oleh penjual untuk menerima uangnya serta meminta informasi akun *game* untuk memberi tahu peletakan *diamond lock* serta nama dari *world* tersebut.

³¹ Rahmad Raditio, Wawancara, (Malang, 11 Maret 2024)

4. Setelah itu penjual meletakkan *diamond lock* pada *donation box* di dalam *world* yang telah disetujui oleh pengepul serta mengambil *screenshot* sebagai bukti peletakan dari *diamond lock* tersebut.
5. Proses terakhir yaitu pengecekan yang dilakukan oleh pengepul di dalam *donation box* yang telah disepakati, apakah *diamond lock* tersebut telah ada atau belum, jika terbukti ada maka pengepul tersebut akan mengirimkan sejumlah uang yang telah disepakati kepada penjual.

Item yang biasa diperjualbelikan dalam *game growtopia* adalah *diamond lock* yang bisa didapatkan melalui transaksi dengan *developer* ataupun dengan sesama pemain. Dari responden yang telah diwawancarai mereka sebagian besar mengetahui permainan ini dari video yang ada di *youtube* ataupun dari teman mereka yang memberi tahu bahwa dari permainan ini dapat menghasilkan uang.

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 Teguh Pamungkas sebagai pemain

growtopia yang melakukan praktik *real money trading* memiliki alasan sebagai berikut :³²

“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 serta saya juga disibukkan dengan kegiatan kuliah,itu alasan saya membeli diamond lock walaupun telah mengetahui sanksi yang akan didapatkan jika ketahuan oleh developer game”.

Alasan lain dari Muhammad Rahman sebagai pemain *growtopia* yang menjual *diamond lock* sebagai berikut :³³

“Saya menjual diamond lock itu sebenarnya alasannya simpel, Cuma untuk mendapatkan uang tambahan, tapi karena banyaknya pemain yang curang menggunakan progam lain untuk farming mengakibatkan harga menjadi anjlok, sehingga untuk menjualnya saya melakukan farming lumayan lama agar bisa memperoleh keuntungan yang maksimal”.

Alasan lain dari wawancara dengan saudara Ainun Fuad sebagai pemain yang menjual *item* adalah sebagai berikut :³⁴

“Saya sudah melakukan penjualan diamond lock ini sudah lama, dan saya menganggap ini lebih menguntungkan daripada bekerja diluar sana, karena ini bisa dilakukan dalam kondisi apapun dan kapanpun,

³² Teguh Pamungkas, Wawancara, (Jombang, 10 Maret 2024)

³³ Muhammad Rahman, Wawancara, (Malang, 14 Maret 2024)

³⁴ Ainun Fuad, Wawancara, (Malang, 16 Maret 2024)

serta penghasilan yang saya terima juga sudah besar, bahkan cukup untuk memenuhi kebutuhan sekeluarga dengan istri dan juga satu orang anak”.

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

B. Praktik *Real Money Trading* Dalam Game Online *Growtopia* Menurut Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik

Dalam regulasi yang mengatur *real money trading* (RMT) atau yang sering disebut sebagai transaksi *item virtual*, terdapat Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang telah mengalami perubahan melalui Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Hubungan antara Undang-Undang ITE dan *real money trading* (RMT) terkait dengan penggunaan komputer dan media elektronik seperti

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

LAN dan internet dalam transaksi. Barang yang diperdagangkan dalam RMT berbentuk dokumen elektronik, sehingga kegiatan ini tunduk pada ketentuan Undang-Undang ITE. Sesuai dengan Pasal 1 angka 2, “Transaksi Elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan Komputer, jaringan Komputer, dan/atau media elektronik lainnya”.

Undang-Undang mengenai informasi dan transaksi elektronik mengatur transaksi elektronik secara umum, di mana para pihak menggunakan kontrak elektronik. Kontrak elektronik ini diberikan perlindungan oleh Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pasal 1 angka 17 menjelaskan bahwa “Kontrak Elektronik adalah perjanjian antara para pihak yang dibuat melalui Sistem Elektronik.” Selanjutnya, kontrak elektronik ini diatur lebih lanjut oleh Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang penyelenggaraan sistem dan transaksi elektronik.

Secara prinsip, undang-undang ITE tidak secara spesifik mengatur transaksi item virtual, tetapi lebih berfokus pada regulasi transaksi elektronik secara umum dan aspek informasi elektronik. Akibatnya, undang-undang ini tidak memberikan kepastian hukum terhadap praktik transaksi *real money trading* (RMT).

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik mengatur aspek penyelenggaraan sistem dan transaksi elektronik secara umum. Meskipun

peraturan ini belum secara spesifik mengatur real money trading (RMT), terdapat ketentuan yang mengenai penyelenggara sistem transaksi elektronik. Dalam konteks RMT, pihak-pihak terkait seperti penerbit permainan atau pengguna jasa rekening bersama dapat dianggap sebagai penyelenggara sistem elektronik. Selain itu, pasal 46 PP PSTE mengatur bahwa transaksi elektronik dapat dilakukan berdasarkan kontrak elektronik sebagai bentuk kesepakatan antara para pihak. Oleh karena itu, para pelaku RMT seharusnya menggunakan kontrak elektronik, dan berdasarkan Pasal 46 ayat 2, kontrak elektronik dianggap sah apabila :

1. Terdapat Kesepakatan Para Pihak

Kesepakatan antara pembeli dan penjual yang terjadi melalui media elektronik atau secara online diatur oleh Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pasal 1 ayat 2 UU ITE menyebutkan bahwa transaksi elektronik adalah tindakan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, atau media elektronik lainnya. Oleh karena itu, perdagangan menggunakan sistem *real money trading* (RMT) dalam *game online Growtopia* juga termasuk dalam transaksi elektronik. Dalam proses transaksi ini, biasanya terjadi jarak jauh antara pembeli dan penjual. Objek yang diperdagangkan berbentuk *item virtual* yang pada dasarnya tidak memiliki bentuk fisik, dan pembayaran sering dilakukan melalui transfer antar bank atau melalui *e-wallet*.

Selain melakukan jual beli antara pemain, transaksi elektronik juga dapat dilakukan antara pemain dan pihak *developer*, yang biasa disebut sebagai “*top up*.” Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, cara mendapatkan *gems* melalui *top up* adalah dengan menambahkan saldo *gems* ke akun *Growtopia* Anda melalui pembayaran tertentu, 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.³⁶ Transaksi elektronik publik merujuk pada transaksi yang menggunakan sistem elektronik dan menyediakan layanan publik. Di sisi lain, transaksi elektronik yang bersifat privat tidak terkait dengan layanan publik dan biasanya dilakukan oleh perusahaan swasta. Dalam konteks ini, *top up gems* termasuk dalam kategori transaksi elektronik privat.

Dalam Undang-Undang ITE, Pasal 19 mengatur bahwa semua pihak yang terlibat dalam transaksi elektronik harus menggunakan Sistem Elektronik yang telah disepakati. Dalam konteks transaksi *real money trading* (RMT), baik penjual maupun pembeli sepakat mengenai metode pembayaran yang digunakan. Biasanya, penjual memberikan beberapa opsi pembayaran, seperti melalui *e-wallet* atau transfer bank. Selain itu, dalam proses pengiriman barang, penjual dan pembeli menggunakan

³⁶ Pasal 17 ayat 1 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

aplikasi game yang sama, yaitu *Growtopia*, untuk melaksanakan transaksi RMT.

Pasal 21 UU ITE ayat 1 mengatur bahwa pengirim atau penerima dapat melakukan Transaksi Elektronik melalui agen Elektronik atau pihak yang dikuasakannya. Dalam konteks transaksi *real money trading* (RMT) dalam *game online Growtopia*, jika menggunakan agen elektronik atau pihak yang dikuasakan, biasanya dikenakan pajak atau biaya yang telah disepakati saat melakukan penawaran. Pihak yang dikuasakan ini seringkali merupakan individu yang sudah memiliki reputasi atau dikenal oleh banyak orang dalam suatu komunitas. Selain itu, dalam jual beli *item virtual*, terdapat *e-commerce* yang banyak dikenal, seperti *Itemku*. Seperti *e-commerce* pada umumnya, baik pembeli maupun penjual akan dikenakan biaya tambahan. Untuk penjual, biaya tersebut berupa pajak atas barang yang dijual, sedangkan untuk pembeli, biaya tambahan dikenakan pada setiap transaksi yang dilakukan. Penggunaan pihak ketiga memiliki beberapa kelebihan, terutama dalam mengatasi situasi yang tidak biasa, seperti kecurangan dari penjual atau pembeli. Jika terjadi masalah, pihak ketiga dapat membatalkan transaksi dan mengembalikan barang atau uang ke pihak yang terkena dampak.

2. Dilakukan Oleh Subjek Hukum Yang Cakap

Subjek hukum yang terlibat dalam perikatan jual beli meliputi beberapa kategori. Pertama, anak yang belum dewasa memerlukan wali atau orang tua untuk mewakili mereka dalam transaksi. Kedua, orang yang

berada di bawah pengampuan, seperti orang dengan cacat mental, juga memerlukan pengampu. Ketiga, perempuan yang telah menikah memiliki hak dan kewajiban dalam melakukan perbuatan hukum, namun terdapat pembatasan tertentu. Terakhir, semua orang yang oleh undang-undang dilarang untuk membuat persetujuan tertentu tidak dapat melakukan perikatan jual beli.

Namun, dalam aktivitas jual beli *real money trading* atau transaksi *virtual*, tidak ada yang tahu apakah pembeli atau penjual berada di luar kriteria yang telah disebutkan sebelumnya. Hal ini karena ketika melakukan pembayaran sebagai pihak pembeli, kita dapat menggunakan agen elektronik yang menyediakan layanan pembayaran yang telah disepakati oleh kedua belah pihak. Selain itu, dalam kategori usia dewasa, peraturan mengharuskan individu memiliki usia minimal dua puluh satu tahun. Namun, untuk 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.³⁷

Hingga saat ini, belum ada peraturan khusus yang mengatur masalah yang muncul akibat transaksi *real money trading* antara penjual dan pembeli. Oleh karena itu, perjanjian yang dibuat oleh anak di bawah umur dalam transaksi *item virtual*, yang biasa disebut *real money trading*,

³⁷ Pasal 63 Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2006 tentang Administrasi Kependudukan.

dapat dianggap sah. Namun, jika terjadi sengketa antara kedua belah pihak, perjanjian tersebut dapat dianggap lemah karena tidak memenuhi syarat sahnya suatu perjanjian.

3. Objek Yang Ditransaksikan

Item virtual dapat dianggap sebagai objek atau bagian dari harta kekayaan karena memiliki nilai yang dapat diperdagangkan. Berdasarkan wawancara, *item-item* tersebut dapat dimiliki secara jelas oleh seseorang, meskipun tidak memiliki bentuk fisik. Oleh karena itu, orang yang memilikinya memiliki hak atas *item virtual* tersebut, bahkan jika item tersebut hanya berada dalam sistem komputer dan internet. Dalam konteks kekayaan, *item virtual* juga dapat diartikan sebagai barang yang dapat digunakan, termasuk hak-hak yang tidak berwujud.

Adapun unsur-unsur suatu benda, jika dilihat dari beberapa sumber, konsep objek hukum itu sendiri adalah segalanya sesuatu yang berguna bagi subjek hukum manusia dan badan Hukum, yang dapat menjadi hubungan hukum untuk sesuatu Dapat dikelola oleh subjek hukum.³⁸ Hasil wawancara sebelumnya menunjukkan bahwa para pemain merasa mendapatkan manfaat dari keberadaan *item virtual*. *Item* ini memiliki fungsi yang beragam, termasuk meningkatkan daya tarik karakter dan mempercepat metode *farming* yang digunakan oleh para pemain. Selain itu, fungsi-fungsi tersebut tidak hanya terbatas pada komputer, tetapi juga dapat digunakan melalui smartphone.

³⁸ Soedjono dirdjosisworo, *Pengantar Ilmu Hukum*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2007) h. 122.

Menurut Joshua Fairfield *property virtual* hanyalah kode komputer. Tidak seperti kode komputer yang hanya mengungkapkan ide, kode komputer *property virtual* "dirancang untuk berperilaku seperti tanah atau barang".³⁹ Macam-macam lain dari virtual property adalah seperti item-item dalam permainan online, dan sebagainya.⁴⁰

Sedangkan berdasarkan Undang- undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas undang- undang Nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik pasal 1 ayat (4) yang berbunyi: "Dokumen Elektronik adalah setiap Informasi Elektronik yang dibuat, diteruskan, dikirimkan, diterima, atau disimpan dalam bentuk analog, digital, elektromagnetik, optikal, atau sejenisnya, yang dapat dilihat, ditampilkan, dan/atau didengar melalui Komputer atau Sistem Elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol atau perforasi yang memiliki makna atau arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya".

Adapun *Item virtual* merupakan *item* yang dapat dilihat, dikirimkan, diteruskan, disimpan, dan diterima dalam bentuk optikal, termasuk gambar dan keterangan tulisan seperti senjata, pakaian, dan lainnya. Oleh karena itu, item virtual dapat dianggap sebagai dokumen elektronik, dan transaksi real money trading melibatkan penggunaan

³⁹ Joshua Fairfield, "Virtual Property" *Boston University Law Review*, Vol 85: 1047.

⁴⁰ Joshua Fairfield, "Virtual Property"h.1053.

komputer, jaringan komputer, atau media elektronik lainnya sesuai dengan Undang- undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas undang- undang Nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik pasal 1 ayat (2) yang berbunyi : Transaksi Elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan Komputer, jaringan Komputer, dan/atau media elektronik lainnya, oleh karena itu, secara normatif perbuatan *Real Money Trading* tersebut dapat masuk dalam perbuatan Transaksi Elektronik sebagaimana yang dimaksud Undang- undang ITE.

4. Pemenuhan Syarat Sebab Halal

Syarat yang dimaksud adalah bahwa objek yang digunakan dalam suatu perjanjian, termasuk dalam jual beli, tidak boleh bertentangan dengan kesusilaan, ketertiban umum, dan undang-undang yang berlaku. Secara prinsip, kegiatan *real money trading* dapat dianggap setara dengan jual beli *online* melalui *marketplace* atau *e-commerce* pada umumnya, selama tidak ada larangan dari pihak *developer* dan tidak ada unsur-unsur yang melanggar hukum serta tidak merugikan pihak lain. Namun, jika suatu transaksi elektronik telah memiliki kekuatan hukum dan melanggar ketentuan, maka hal tersebut perlu diperhatikan seperti dalam UU ITE pasal 28 ayat (1) menyebutkan setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik, dapat dikenakan sanksi dalam UU ITE pasal 45 ayat (1) dapat dipidana dengan pidana penjara

paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).⁴¹ Contohnya Dalam transaksi *real money trading* di dalam *game online Growtopia*, jika penjual dan juga pembeli telah sepakat menggunakan sistem PWD (*Pay-Work-Done*), artinya pembeli melakukan pembayaran terlebih dahulu sebelum *item virtual* dikirim. Namun, terkadang setelah pembayaran, pembeli belum menerima barangnya sesuai dengan waktu yang telah 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.⁴²

Hak kepemilikan adalah hak untuk memiliki dan bertindak atas suatu barang dengan kebebasan, selama tidak melanggar undang-undang atau peraturan umum yang ditetapkan oleh otoritas yang berwenang. Namun, hak ini tidak boleh mengganggu hak-hak orang lain. Selain itu, hak kepemilikan dapat dicabut demi kepentingan umum dan harus

⁴¹ Pasal 45 ayat 1 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

⁴² Ubisoft, "KETENTUAN PENGGUNAAN LAYANAN UBISOFT", Ubisoft, 12 Mei 2020, <https://legal.ubi.com/termsfuse/id-ID>.

diimbangi dengan penggantian kerugian yang wajar, sesuai dengan ketentuan perundang-undangan.

Sebagai pemain yang memiliki *item virtual* di akunnya, kita belum dapat membuktikan kepemilikan atas barang-barang yang diperoleh dari dalam *game online Growtopia*. Semua hak milik harus dianggap bebas, dan jika seseorang mengklaim memiliki hak atas barang milik orang lain, mereka harus dapat membuktikan hak tersebut. Pihak pengembang juga dapat mengacu pada Ketentuan Penggunaan (*Term of Use*) yang telah disetujui oleh pemain saat memulai permainan, sebagai dasar peraturan yang telah dibuat oleh pihak pengembang.

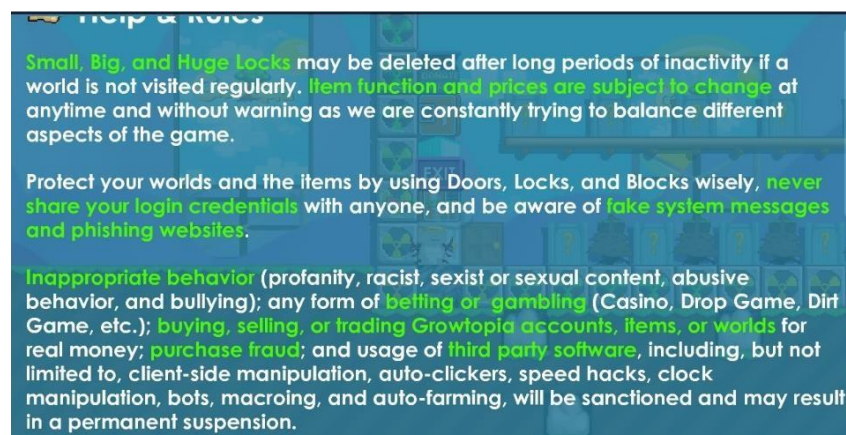
Jadi bisa dikatakan Dalam konteks *game online Growtopia*, *real money trading* (RMT) dilarang oleh pengembang. Pemain sebenarnya tidak memiliki hak kepemilikan atas barang atau konten dalam permainan ini. Karena pemain tidak memiliki hak sah atas barang tersebut, mereka tidak dapat melakukan transaksi jual beli di luar permainan. Jika melanggar, hal ini dianggap ilegal.

Karena kegiatan *real money trading* (RMT) tersebut termasuk dalam kategori ilegal. Menurut peraturan yang berlaku, pemilik barang berhak menuntut siapa pun yang memegang barang tersebut untuk mengembalikannya dalam kondisi semula. Namun menurut wawancara dari Lo Natalia sebagai pengepul *diamond lock* yang melakukan jual beli *diamond lock* mengatakan:⁴³

⁴³ Lo Natalia, Wawancara, (Malang, 23 Juni 2024)

“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 merka 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 *developer game* ini. Hal ini sesuai dengan *rules* yang ada sebagai berikut :



Gambar 1.5 *Help and Rules Game Growtopia*

Tetapi Menurut peraturan yang disebutkan di atas, tidak secara khusus mengatur praktik *real money trading* (RMT). Peraturan tersebut hanya berlaku untuk transaksi *online* secara umum. Karena undang-undang ITE mencakup informasi elektronik dan transaksi elektronik secara luas, ini dapat menyebabkan sengketa antara penjual dan pembeli.

Oleh karena itu, aturan yang ada saat ini tidak selalu sesuai dengan penerapannya dalam transaksi real money trading.

C. Praktik *Real Money Trading* Dalam Game Online *Growtopia* Menurut Hukum Ekonomi Syariah

Transaksi jual beli melalui *real money trading* (RMT) terjadi melalui perangkat ponsel dalam aplikasi *game*. Ini disebabkan oleh penggunaan teknologi elektronik sebagai pengganti interaksi langsung antara pembeli dan penjual. Meskipun ada kesamaan dengan perdagangan dunia nyata karena melibatkan pembeli, penjual, dan barang yang diperdagangkan, perbedaannya terletak pada sifat *virtual* barang yang diperjualbelikan.

Melakukan transaksi jual beli telah diizinkan dan dibenarkan dalam agama Islam sebagaimana firman Allah SWT dalam Al-Quran Surat An Nisa ayat 29 yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً
عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

Artinya :

“Wahai orang-orang yang beriman, janganlah kamu memakan harta sesamamu dengan cara yang batil (tidak benar), kecuali berupa perniagaan atas dasar suka sama suka di antara kamu. Janganlah kamu membunuh dirimu. Sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu”.

Dan juga dalam Al-Quran Surat Al-Baqarah ayat 275 dijelaskan :

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 memakan riba tidak dapat berdiri melainkan seperti berdirinya orang yang kemasukan setan karena gila. Yang demikian itu karena mereka berkata bahwa jual beli sama dengan riba. Padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. Barangsiapa mendapat peringatan dari Tuhannya, lalu dia berhenti, maka apa yang telah diperolehnya dahulu menjadi miliknya dan urusannya (terserah) kepada Allah. Barangsiapa mengulangi, maka mereka itu penghuni neraka, mereka kekal di dalamnya”.

Ini adalah alasan mengapa Allah menghalalkan jual beli jika tidak ada riba atau hal-hal batil yang dapat membahayakan kedua belah pihak.

Menurut teori yang telah dijelaskan dalam bab II, transaksi jual beli yang sah hanya dapat terjadi jika memenuhi persyaratan dan tidak ada yang cacat. Menurut penelitian Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah dan kajian madzhab Syafi'i dalam kitab Tashjirul Yaquut Annafis Fii Madzhabi Ibn Idris, ketentuannya dapat dianalisis sebagai berikut:

1. Adanya kesepakatan atau *sighot*

Dalam *game online Growtopia*, *sighot* jual beli melalui sistem transaksi dengan uang nyata dilakukan melalui media elektronik, bukan melalui komunikasi langsung. Oleh karena itu, transaksi ini bersifat pribadi.

2. Adanya pelaku transaksi atau *aqid*

Dalam situasi ini, baik penjual maupun pembeli melakukan transaksi dengan uang nyata di dalam *game online Growtopia*. Pembeli adalah pihak yang membutuhkan dan menerima barang yang dijual, sedangkan penjual adalah orang yang memberikan *diamond lock* atau fitur kepada pembeli.

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

Dalam *game online Growtopia*, objek yang paling sering diperdagangkan adalah *diamond lock*. Selain itu, terdapat akun yang memiliki *title* dan *item untradeable* yang memiliki nilai.

Karena itu, berdasarkan persyaratan yang ada, sistem jual beli dengan uang nyata dalam *game online Growtopia* memenuhi semua syarat transaksi jual beli. Beberapa aspek hukum yang relevan dengan syarat sahnya jual beli telah dianalisis oleh peneliti yaitu:

1. Syarat *Sighot*

Ijab dan qabul 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.⁴⁴ Jika jual beli dilakukan secara langsung (*luring*), proses ijab qabul terjadi melalui tindakan atau kesepakatan pribadi antara pembeli dan penjual. Namun, dalam banyak kasus *real money trading* (RMT) di dalam *game online Growtopia*, barang yang diperdagangkan, seperti *diamond lock* atau *item* lainnya, diserahkan sesuai dengan pilihan pemain.

2. Syarat pelaku jual beli

Dalam situasi ini, mayoritas pelaku transaksi yang terlibat dalam jual beli *real money trading* (RMT) telah memenuhi syarat *mukallaf* (seseorang yang berakal dan memenuhi kriteria untuk menyandang kewajiban agama) dan *tamyiz* (seseorang yang tahu benar dan salah). Hal ini karena prosedur *online* hanya dapat dilakukan oleh orang yang berakal. Selain itu, pelaku jual beli RMT dalam *game online Growtopia* melakukan transaksi tanpa paksaan dan berdasarkan kehendak pribadi baik dari pembeli maupun penjual.

3. Syarat objek jual beli

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

⁴⁴ Pasal 69 Peraturan Mahkamah Agung Nomor 2 Tahun 2008 tentang Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah.

- a. Barang yang diperjualbelikan harus ada.

Dalam konteks *real money trading* (RMT), barang yang diperdagangkan harus ada dan siap untuk diperjualbelikan. Dalam jual beli RMT di *game online Growtopia*, barang yang digunakan untuk transaksi adalah barang *virtual*, meskipun tidak memiliki wujud fisik. Namun, transaksi ini melibatkan uang asli antara penjual yang menjual barang dalam game dan pembeli yang membayar menggunakan mata uang nyata.

- b. Barang yang diperjualbelikan harus bisa diserahkan.

Dalam proses jual beli, penting bahwa pembeli dapat menyerahkan barang kepada penjual sesuai dengan skema *real money trading* yang telah dijelaskan sebelumnya. Dalam konteks hukum Islam, jika pembeli tidak dapat menyerahkan barang, proses jual beli dapat dibatalkan. Namun, karena transaksi ini dilakukan secara *online* dan tidak melibatkan pertemuan langsung, diperlukan pihak ketiga sebagai penengah untuk menahan uang yang dibayarkan oleh pembeli kepada penjual. Jika tidak ada pihak ketiga, pembeli berisiko kehilangan uang yang telah dibayarkan kepada penjual.

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

Dalam transaksi *real money trading*, barang yang diperdagangkan harus memiliki nilai harga. Prinsip jual beli berlaku di mana ada barang,

pasti ada harga yang berlaku antara pembeli dan penjual. seperti dari wawancara Teguh Pamungkas selaku pemain *game online growtopia*.⁴⁵

“Saya menjual *diamond lock* ke pengepul karena butuh uang cepat mas, jadi untuk harga ya ikut pengepul yang beli itu buat dijual lagi dengan harga yang sesuai dengan harga pasar waktu itu, walaupun saya dapat harga lebih murah tapi lebih terjamin terjualnya *diamond lock* dalam jumlah besar secara langsung, jika saya jual dengan harga normal kepada pembeli yang acak, ya lama waktu terjualnya mas”.

d. Barang yang dijualbelikan harus halal.

Barang yang diperjualbelikan dalam *real money trading* harus memenuhi syarat halal. Artinya, cara memperolehnya dalam permainan dapat bervariasi, termasuk melalui kegiatan yang mirip dengan kehidupan nyata, seperti *farming*, memancing, atau menjadi *reseller*. Namun, perlu diingat bahwa ada juga kegiatan yang kurang sesuai dengan prinsip halal, seperti berjudi dengan harapan mendapatkan penghasilan instan.

e. Barang yang dijualbelikan harus diketahui oleh pembeli.

Dalam konteks *real money trading* (RMT) di dalam *game online Growtopia*, penting bagi pembeli untuk mengetahui informasi tentang jumlah barang atau *item* yang dimiliki oleh penjual dan harga barang atau *item* yang dijual.

f. Kekhususan barang yang dijualbelikan harus diketahui.

⁴⁵ Teguh Pamungkas, Wawancara, (Malang, 24 Juni 2024).

Dalam konteks jual beli, penting untuk memahami manfaat barang atau *item* yang diperdagangkan. *Item virtual* dalam *game online Growtopia* memiliki fungsi yang berbeda-beda. Sebagai contoh, *diamond lock* digunakan untuk transaksi dalam *game* dan membeli kebutuhan untuk mencapai *profit*. Namun, perlu diingat bahwa karena pemain terus memproduksi barang, ada kemungkinan nilai atau manfaat suatu barang berubah atau bahkan turun di masa depan.

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

Dalam konteks jual beli, suatu transaksi dianggap sah jika barang yang diperdagangkan berada di tempat jual beli. Namun, dalam *real money trading* (RMT) yang dilakukan secara *online* dan melibatkan objek dalam *game*, kepercayaan dari calon pembeli sangat penting. Kejujuran, keadilan, dan saling pemahaman harus diutamakan untuk menghindari situasi yang tidak diinginkan.

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

Dalam konteks jual beli, penting bagi pembeli untuk memahami sifat barang yang akan diperdagangkan. Hal yang sama berlaku saat melakukan transaksi *real money trading* dalam *game online Growtopia*, di mana pembeli harus memahami karakteristik berbagai macam *item* yang dapat diperjualbelikan.

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

Sebelum menjual, penjual harus memastikan bahwa *item* atau *diamond lock* yang akan dijual sudah siap dan kondisinya jelas. Hal ini bertujuan untuk menghindari kecurigaan dari pembeli dan potensi manipulasi dari pihak penjual.

Selain itu, dalam konteks objek dalam *game online Growtopia*, berdasarkan ketentuan *Term of Use* dari pengembang (*Ubisoft*), lisensi yang diberikan bersifat *non-eksklusif* dan hanya untuk penggunaan layanan dan konten secara pribadi atau non-komersial. Dengan demikian, objek dalam *game* tetap menjadi milik pengembang, dan pengembang telah dengan tegas melarang kegiatan jual beli semacam ini. Meskipun demikian, masih banyak anggota komunitas *discord Growtopia Mart* yang terlibat dalam kegiatan tersebut.

Dalam hukum Islam kegiatan jual beli barang milik orang lain bisa juga disebut dengan *bai' fudhuly*.⁴⁶ Jika barang yang diperdagangkan bukan milik penjual, transaksi jual beli tidak dianggap sah. *Fiqih* menyatakan :

بَيْعُ الْفَضُولِيِّ بَاطِلٌ

⁴⁶ Muhammad Syamsudin, "Hukum Jual Beli Barang Milik Orang Lain", NU Online, 10 September 2018, diakses 24 Juni 2024, <https://Islam.nu.or.id/ekonomi-syariah/hukum-jual-beli-barang-milik-orang-lain-xefuL>

Artinya : “Jual beli *fudluly* (barang milik orang lain) adalah tidak sah”.⁴⁷

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

الْوَكِيلُ فِي هَذِهِ الْحُقُوقِ كَالْمَالِكِ

Artinya : “Hak wakil adalah seperti pemilik (*malik*)”.⁴⁸

Dalam teks di atas disebutkan bahwa posisi wakil setara dengan orang yang diwakili. Berdasarkan silogisme, jika orang yang diwakili adalah pemilik, maka wakil dan pemilik memiliki otoritas yang sama terhadap barang tersebut. Selain hak wakil ada lagi hal yang dapat dikatakan dengan hak milik menurut teks berikut ini :

وَيَصِحُّ اقْتِرَاضُ الْعَبْدِ الْمَأْدُونِ لَهُ وَالْمُكَاتَبِ وَالْوَلِيِّ لِمَوْلِيهِ لِأَنَّهُ أَهْلٌ
لِلْمُعَامَلَةِ

⁴⁷ Imam al-Nawawi, “Minhaj al-Talibin wa 'Umdah al-Muftin”, Internet Archive, 13 Januari 2022, diakses 24 Juni 2024, https://archive.org/details/minhaj_talibin/page/n210/mode/1up.

⁴⁸ Wazâratu al-Awqâf wa al-Syu-ûn, *al-Mausû'ah al-Fiqhiyyah*, (Kuwait : Kementerian Wakaf Kuwait, 1980), 45/195.

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”.*⁴⁹

Dalam konteks akad muamalah, tasharuf wali terhadap orang yang diwalikan kepadanya (*muwalli*) dianggap sah. Jika *muwalli* adalah pemilik barang, maka *silogisme* berlaku bahwa wali memiliki kedudukan yang setara dengan *muwalli* dalam hak *tasharuf* atas barang tersebut. Dalam perjanjian jual beli, istilah ‘*mâlik*’ mengalami perubahan karena perubahan status wali dan wakil. Orang yang bertindak sebagai wakil dan orang yang menjadi wali dianggap memiliki hak kepemilikan atas barang secara penuh oleh pemilik (*mâlik*).

Yang terakhir dari hak milik dijelaskan dari hadits berikut ini :

وَالسُّلْطَانُ وَلِيٌّ مِّنْ لَاَ وَلِيٍّ لَّهَا

Artinya : *“Sulthan adalah walinya orang yang tidak memiliki wali”.*⁵⁰

Pengertian pemilik barang yang telah diperluas ini didasarkan pada hadis yang dikutip oleh Syekh Ibnu Hajar al-Asyqalâny. Ketika kita

⁴⁹ Sayyid Ahmad bin Umar bin ‘Awadl Al-Syathiry, *Al-Yâqûtu al-Nafis fî Madzhabi Ibni Idris fi al Fiqhi al-Syafi’i*, (Beirut: Daru al-Kutub al-Ilmiyah, 1971). 78.

⁵⁰ 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.

membicarakan pemilik, kita tidak hanya memandangnya sebagai pemilik barang fisik, tetapi juga sebagai wakil, wali, dan penguasa wilayah. Meskipun demikian, perlu diingat bahwa ada batasan yang jelas yang harus diperhatikan dalam konteks pembahasan masing-masing tema. Bagaimanakah batasan tersebut muncul, hal itu dapat dijelaskan dengan ulasan dibawah ini.

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

فَبَيْعُ الْفُضُولِيِّ بَاطِلٌ لِأَنَّهُ لَيْسَ بِمَالِكٍ وَلَا وَكِيلٌ وَلَا وَلِيٌّ وَفِي الْقَدِيمِ
هُوَ مَوْفُوفٌ إِنْ أَجَازَ مَالِكُهُ أَوْ وَلِيُّهُ نَفَذَ بِالْمُعْجَمَةِ وَإِلَّا فَلَا يَنْفَذُ وَيَجْرِي
الْقَوْلَانِ فِيمَا لَوْ اشْتَرَى لِغَيْرِهِ بِلَا إِذْنِ بَعْضِ مَالِهِ أَوْ فِي ذِمَّتِهِ، وَفِيمَا لَوْ
زَوَّجَ أُمَّةً غَيْرَهُ أَوْ بَنَتَهُ، أَوْ طَلَّقَ مَنكُوحَتَهُ أَوْ أَعْتَقَ عَبْدَهُ، أَوْ آجَرَ دَابَّتَهُ
بِغَيْرِ إِذْنِهِ وَلَوْ بَاعَ مَالَ مَوْرَثِهِ ظَانًّا حَيَاتِهِ وَكَانَ مَيِّتًا بِسُكُونِ الْيَاءِ صَحَّ
فِي الْأَظْهَرِ لِتَبَيَّنَ أَنَّهُ مَلَكُهُ، وَالثَّانِي لَا يَصِحُّ لِظَنِّهِ أَنَّهُ لَيْسَ مَلَكُهُ، وَيَجْرِي
الْخِلَافُ فِيمَنْ زَوَّجَ أُمَّةً مَوْرَثِهِ عَلَى ظَنِّ أَنَّهُ حَيٌّ فَبَانَ مَيِّتًا هَلْ يَصِحُّ
النِّكَاحُ، قَالَ فِي شَرْحِ الْمُهَذَّبِ: وَالْأَصَحُّ 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 menthalaqkan perempuan yang dinikahi orang lain, atau memerdekakan budaknya orang lain, menyewakan binatang orang lain, dengan tanpa seidizin pemiliknya. Bahkan dalam kasus seandainya menjual harta yang akan diwarisinya secara dhanny (persangkaan) di masa masih hidupnya orang akan diwarisi yang pada akhirnya ia meninggal. Pendapat pertama, menurut qaul adhar hukum sebagaimana dimaksudkan dalam dua kasus di atas adalah sah karena jelasnya ia sebagai orang yang menguasainya. Pendapat kedua, tidak sah karena masih berupa persangkaan dan ini menunjukkan bukan penguasa barang. Berlaku perbedaan pendapat untuk kasus orang yang menikahkan perempuan amat milik orang yang akan diwarisi secara dhanny - dengan bekal persangkaan masih hidupnya orang tersebut, yang namun dalam faktanya ia telah meninggal – apakah

*sah pernikahannya? Imam Nawawi menyatakan dalam Al- Muhadzab: pendapat ashah adalah sah.”*⁵¹

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 di atas, dapat disimpulkan bahwa praktik *real money trading* (RMT) dalam *game online Growtopia* tidak mengalihkan hak kepemilikan penuh atas konten atau item. Sebaliknya, hanya diberikan lisensi *non-eksklusif* oleh pihak *developer game*. Oleh karena itu, kegiatan jual beli semacam ini termasuk dalam kategori jual beli *fudluly* yang tidak sah.

⁵¹ Muhammad Syamsudin, "Hukum Jual Beli Barang Milik Orang Lain", NU Online, 10 September 2018, diakses 24 Juni 2024, <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 disimpulkan sebagai berikut :

1. Praktik *real money trading* telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik. praktik *real money trading* termasuk dalam kategori transaksi elektronik yang menggunakan media elektronik. Selain itu, Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 mengatur tentang penyelenggaraan sistem dan transaksi elektronik, termasuk kewajiban bagi penyelenggara sistem elektronik seperti penerbit permainan dan pihak yang menjadi perantara transaksi elektronik. Meskipun demikian, peraturan tersebut berlaku secara umum untuk transaksi *online* dan belum secara khusus mengatur *real money trading*, sehingga kepastian hukum terkait penerapan undang-undang pada transaksi *real money trading* masih belum selaras antara undang- undang dengan penerapan undang-undang tersebut pada transaksi *real money trading*.
2. Jika kita meninjau praktik *real money trading* (RMT) dari perspektif hukum Islam, terdapat pertimbangan terkait objek yang melanggar aturan. Menurut Ketentuan Hukum Ekonomi Syariah (KHES) Pasal 76 huruf D, barang yang diperdagangkan harus memenuhi syarat halal.

Namun, dalam konteks *real money trading*, semua konten yang ada tidak sepenuhnya menjadi milik pemain karena hanya diberikan lisensi *non-eksklusif*. Oleh karena itu, kegiatan *real money trading* dalam *game online Growtopia* dapat dianggap sebagai jual beli *fudluly* yang tidak sah.

B. Saran

Setelah menyelesaikan penelitian skripsi, penulis berusaha memberikan saran yang diharapkan dapat bermanfaat baik bagi dirinya sendiri maupun bagi orang lain secara umum, dengan pernyataan berikut :

1. Untuk peneliti selanjutnya.

Melalui praktik *real money trading*, penulis berharap agar peneliti selanjutnya dapat lebih mendalam dalam mengkaji permasalahan yang masih relevan, terutama dalam konteks *game online Growtopia*. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat memeriksa dinamika transaksi jual beli masyarakat dengan menggunakan sampel yang lebih spesifik dan memastikan keakuratan data yang dihasilkan.

2. Untuk pembaca.

Bagi pembaca yang terlibat dalam praktik *real money trading* (RMT) dalam *game online Growtopia*, penulis menyarankan untuk memahami dengan baik peraturan yang berlaku, termasuk hukum Islam, hukum positif, dan aturan dari pihak *developer*. Pihak *developer* telah melarang transaksi semacam ini karena masalah hak milik atas barang yang diperdagangkan. Sebagai alternatif, lebih baik menggunakan pembelian

yang disediakan oleh pihak *developer* agar tidak ada pihak yang dirugikan dalam transaksi.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Rafik Isa Beekum, *Etika Bisnis Islami*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004.
- Abdul Aziz Muhammad Azam, *Fiqh Muamalat : Sistem Transaksi Dalam Fiqh Islam*, Jakarta : Amzah, 2010.
- Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2002.
- Siah Khosyi'ah, *Fiqh Muamalah Perbandingan*, Bandung : Pustaka Setia, 2014.
- Enang Hidayat, *Fiqh Jual Beli*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2015, 12.
- Abdul Rahman Ghazaly, Ghuftron Ihsan, dan Sapiudin Shidiq, *Fiqh Muamalah*, Jakarta : Kencana, 2010.
- Achmad Sunarto, dan Syamsuddin Noor *Himpunan Hadist Shahih Bukhari*, Jakarta : An-Nur, 2009.
- Rachmat Syafei, *Fiqh Muamalah*, Bandung : Pustaka Setia, 2011.
- Abdul Rahman Ghazaly, Ghuftron Ihsan, dan Sapiudin Shidiq, *Fiqh Muamalah*.
- Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah Fiqh Muamalah*, Jakarta : Kencana, 2013.
- Endang Purwaningsih, *Hukum Bisnis*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2010.
- M. Iwan Januar dan E.F. Turmudzi, *Game Mania*, Jakarta: Gema Insani, 2006.
- M. Djunaidi Ghony dan Fauzan Almanshur, *Metode Penelitian Kualitatif*, Jogjakarta: Ar- Ruzz Media, 2012.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2017.
- Soedjono dirdjosisworo, *Pengantar Ilmu Hukum*, Jakarta:Rajawali Pers,2007.
- Joshua Fairfield, “Virtual Property” *Boston University Law Review*, Vol 85: 1047.

JURNAL dan SKRIPSI

Muhammad Arif Rahardian, “Konstruksi Nilai Barang Virtual Dalam Fenomena Real Money Trade”, *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, Vol. 3 No.1, Januari 2016.

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>

Muhammad Syamsudin, “Hukum Jual Beli Barang Milik Orang Lain”, NU Online, 10 September 2018, diakses 24 Juni 2024, <https://Islam.nu.or.id/ekonomi-syariah/hukum-jual-beli-barang-milik-orang-lain-xefuL>

Imam al-Nawawi, “Minhaj al-Talibin wa 'Umdah al-Muftin”, Internet Archive, 13 Januari 2022, diakses 24 Juni 2024, https://archive.org/details/minhaj_talibin/page/n210/mode/1up.

Ahmad Muzakki Aditya, “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Dengan Sistem *Real Money Trading* di *Game Mobile Legends*”, Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019.

Masykur, “Praktik *Real Money Trading* Dalam Transaksi *Online* Dunia Maya Menurut Prespektif Fiqh Muamalah (Studi Kajian Pada Pemain *Game Online Dragon Nest* Indonesia Wilayah Banda Aceh)”, Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2020.

Luqman Nurkhakim, “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Dengan Sistem *Real Money Trading* Dan Hak-Hak Kepemilikan Di *Game DOTA 2*”, Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023.

Siti Chairun Nisa, “Tinjauan Hukum Terhadap Tindak Pidana Penipuan Praktik *Real Money Trading* Pada *Game Online* (Studi Kasus Polresta Medan)”, Skripsi, Universitas Medan Area, 2023.

Tiara Rahma Putri, “Sistem *Real Money Trading* Di Aplikasi *Game Online Mobile Legends* Prespektif Hukum Islam Dan Hukum Positif (Studi Kasus Komunitas *Mobile Legends* Kota Bengkulu)”, Skripsi, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2022.

INTERNET dan WEBSITE

["Growtopia | Official Website". www.growtopiagame.com](http://www.growtopiagame.com). [Diarsipkan](#) dari versi asli tanggal 2019-12-17. Diakses tanggal 2024-03-10.

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

PERUNDANG-UNDANGAN

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

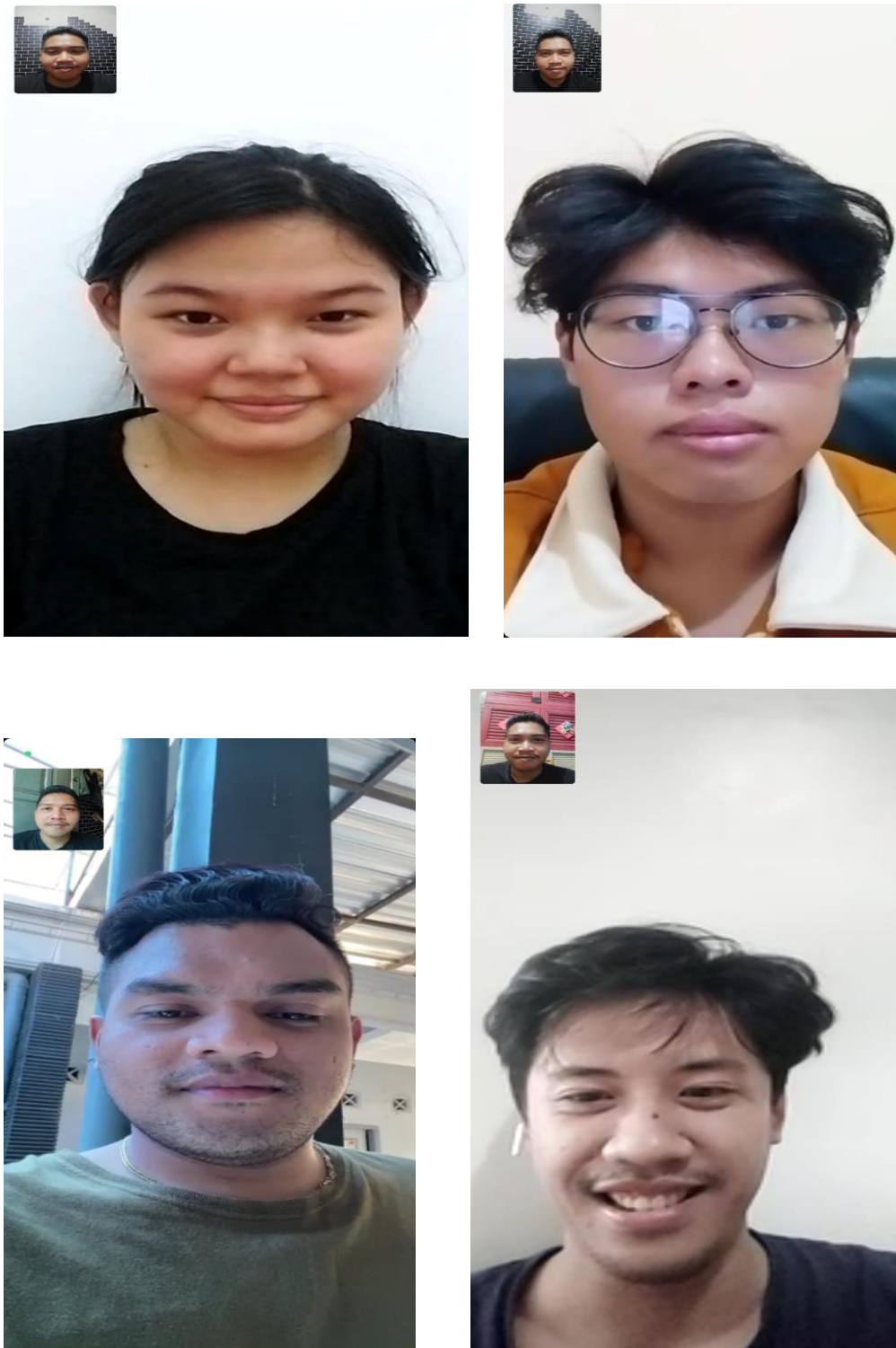
Pasal 17-19 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

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

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

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

LAMPIRAN





DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Firdaus Bagus Ferdianto

Tempat/Tanggal Lahir : Situbondo/ 08 Maret 1998

No. HP : 0895634498100

Email : baguzfirdauz@gmail.com

Alamat : Dsn Cukir RT/RW 005/001 Ds. Cukir Kec. Diwek Kab. Jombang Jawa Timur

Riwayat Pendidikan :

1. SD : MI Islamiyah Madiun (2010)
2. SMP : MTSN 1 Kota Jombang (2014)
3. SMA : SMAN 3 Jombang (2017)