

**PERJANJIAN JUAL BELI *ITEM GAME ONLINE* YANG
BERBENTUK *VIRTUAL* DITINJAU DARI PERSPEKTIF
FIQIH MUAMALAH**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Hukum (S.H.)**



OLEH :

S. LUTFI RAHMAN

NPM : 171010315

**FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2021**

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang betanda tangan dibawah ini :

Nama : S. Lutfi Rahman

NPM : 171010315

Tempat/Tanggal Lahir : Tembilahan, 15-09-1997

Program Studi/Jurusan : Ilmu Hukum/Hukum Perdata

Judul : PERJANJIAN JUAL BELI *ITEM GAME ONLINE* YANG BERBENTUK *VIRTUAL* DITINJAU DARI PERSPEKTIF FIQIH MUAMALAH

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri, orisinal dan tidak dibuatkan oleh orang lain, sepengetahuan saya belum pernah ditulis oleh orang lain. Apabila di kemudian hari terbukti skripsi ini merupakan hasil orang lain atau mencontek atau menjiplak hasil skripsi/karya ilmiah orang lain (plagiat), maka saya bersedia gelar Sarjana Hukum (S1) yang telah saya peroleh di batalkan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, 21 September 2021

Yang menandatangani

METRAL TEMPEL
#0FEDAIX414293748
S. Lutfi Rahman

Dokumen ini adalah Arsip Milik :



FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS ISLAM RIAU

Sertifikat

ORIGINALITAS PENELITIAN

Fakultas Hukum Universitas Islam Riau
MENYATAKAN BAHWA :



FS 671471



S. Lutfi Rahman

171010315

Dengan Judul :

Perjanjian Jual Beli Item Game Online Yang Berbentuk Virtual Ditinjau Dari Perspektif Fiqih Muamalah

No. Reg : 839/I/UPM.FH.UIR.2021

Paper ID : 1650488148/28 %

Telah Lolos Similarity Sebesar Maksimal 30%

Pekanbaru, 17 September 2021

Dekan
Fakultas Hukum Universitas Islam Riau



Prof. Dr. H. Rosyidi Hamzah, S.H., M.H.



UNIVERSITAS ISLAM RIAU

FAKULTAS HUKUM



ES 671471

Alamat : Jalan Kaharudin Nasution No. 113, Perhentian Marpoyan Pekanbaru Riau

Telp. (0761) 72127 Fax. (0761) 674834 - 721 27

Website : law.uir.ac.id - e-mail : law@uir.ac.id

BERAKREDITASI "A" BERDASARKAN SK BAN-PT NO. 2777/SK/BAN-PT/Akred/S/X/2018

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Telah Dilaksanakan Bimbingan Skripsi Terhadap :

Nama : S. LUTFI RAHMAN
NPM : 171010315
Fakultas : HUKUM
Program Studi : ILMU HUKUM
Pembimbing I : Dr. Zulkarnaini Umar, S.H, S.A.g, M.I.S.
Judul Skripsi : PERJANJIAN JUAL BELI *ITEM GAME ONLINE* YANG BERBENTUK *VIRTUAL* DITINJAU DARI PERSPEKTIF FIQH MUAMALAH

Tanggal	Berita Bimbingan	PARAF
		Pembimbing I
18-08-2021	- Menyerahkan skripsi untuk diperiksa oleh pembimbing	
24-08-2021	- Perbaiki daftar isi - Perbaiki abstrak umum - Perbaiki abstrak rumusan masalah - Perbaiki abstrak metode penelitian - Perbaiki abstrak kesimpulan skripsi	
25-08-2021	- Perbaiki kutipan yang tidak ada nama penerbit - Perbaiki kutipan yang tidak ada tahun terbit - Perbaiki pada bab 3	
31-08-2021	- Menyerahkan hasil revisi untuk di periksa oleh pembimbing	

07-09-2021	<ul style="list-style-type: none"> - Perbaiki tulisan ayat - Acc oleh pembimbing - Turnitin, dan lakukan Pendaftaran Komprehensif 	
------------	--	---

Pekanbaru, 21 September 2021

Mengetahui :


Dr. ROSYIDI HAMZAH S.H., M.H
 Wakil Dekan Bidang Akademik



Dokumen ini adalah Arsip Miik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau



UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS HUKUM



Alamat : Jalan Kaharudin Nasution No. 113, Perhentian Marpoyan Pekanbaru Riau
Telp. (0761) 72127 Fax. (0761) 674834 - 721 27
Website : law.uir.ac.id - e-mail : law@uir.ac.id

BERAKREDITASI "A" BERDASARKAN SK BAN-PT NO. 2777/SK/BAN-PT/Akred/S/X/2018

TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI

**PERJANJIAN JUAL BELI *ITEM GAME ONLINE* YANG BERBENTUK
VIRTUAL DITINJAU DARI PERSPEKTIF FIQIH MUAMALAH**

S. LUTFI RAHMAN
NPM: 171010315

Pembimbing


Dr. Zulkarnaini Umar, S.H, S.A.g, M.I.S.

Mengetahui
Dekan


Dr. M. Musa, S.H.,M.H

Dokumen ini adalah Arsip Miilik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS ISLAM RIAU
Nomor : 514 /Kpts/FH/2021
TENTANG PENETAPAN PEMBIMBING PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA

DEKAN FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS ISLAM RIAU

- Menimbang**
1. Bahwa untuk membantu mahasiswa dalam menyusun skripsi yang lebih berkualitas , perlu ditunjuk pembimbing yang akan memberikan bimbingan sepenuhnya terhadap mahasiswa tersebut
 2. Bahwa penetapan dosen sebagai pembimbing yang ditetapkan dalam surat keputusan ini dipandang mampu dan memenuhi syarat sebagai pembimbing.
- Mengingat**
1. Undang-Undang Nomor : 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional
 2. UU No. 14 Tahun 2005 Tentang Guru Besar
 3. UU Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi
 4. PP Nomor 4 Tahun 2014 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi
 5. Permenristek Dikti Nomor 44 Tahun 2015 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
 6. Permenristek Dikti Nomor 32 Tahun 2016 Tentang Akreditasi Prodi dan Perguruan Tinggi
 7. SK. BAN-PT Nomor 217/SK/BAN-PT/Ak-XVI/S/X/2013
 8. Statuta Universitas Islam Riau Tahun 2018
 9. Surat Keputusan Rektor Universitas Islam Riau Nomor : 0580/UIR/KPTS/2021 tentang Pemberhentian Dekan Fakultas Hukum dan Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Periode 2020-2024 dan Pengangkatan Dekan Fakultas Hukum dan Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Riau Periode Sisa Jabatan 2020-2024

MEMUTUSKAN

- Menetapkan**
1. Menunjuk
 - Nama** : Dr. Zulkarnaini Umar, S.H., S.Ag., M.I.S
 - NIP/NPK** : 12 10 02 486
 - Pangkat/Jabatan** : Penata / III/c
 - Jabatan Fungsional** : Lektor
 - Sebagai Dosen Pembimbing Mahasiswa
 - Nama** : S Lutfi Rahman
 - NPM** : 17 10 10 315
 - Prodi / Departemen** : Ilmu Hukum /Hukum Perdata
 - Judul skripsi** : Perjanjian Jual Beli Item Game Online yang Berbentuk Virtual Ditinjau dari Perspektif Fiqih Muamalah.
 2. Tugas-tugas pembimbing dan adalah berpedoman kepada SK. Rektor Nomor : 052/UIR/Kpts/1989, tentang pedoman penyusunan skripsi mahasiswa fakultas di lingkungan Universitas Islam Riau
 3. Kepada yang bersangkutan diberikan honorarium, sesuai dengan ketentuan yang berlaku di lingkungan Universitas Islam Riau.
 4. Keputusan ini mulai berlaku semenjak ditetapkan, jika ternyata terdapat kekeliruan segera ditinjau kembali.

Kutipan : Disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan.



Ditetapkan di : Pekanbaru
 Pada tanggal : 9 September 2021
 Dekan :

Dr. M. Musa, S.H., M.H
 NIDN. 1009116601

Tembusan : Disampaikan kepada :

1. Yth. Bapak Rektor UIR di Pekanbaru
2. Yth. Sdr. Ka. Depertemen Ilmu Hukum Fak. Hukum UIR
3. Yth. Ka. Biro Keuangan UIR di Pekanbaru

NOMOR : 561/KPTS/TH-UF/2021
TENTANG PENETAPAN TIM PENGUJI UJIAN KOMPREHENSIF SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS ISLAM RIAU

DEKAN FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS ISLAM RIAU

- Menimbang :
1. Bahwa untuk pelaksanaan ujian komprehensif skripsi mahasiswa perlu di tetapkan tim penguji dalam Surat Keputusan Dekan.
 2. Bahwa nama-nama tersebut di bawah ini dipandang mampu dan memenuhi syarat sebagai penguji.
- Mengingat :
1. Undang-undang Nomor : 20 Tahun 2003
 2. Undang-undang Nomor : 14 Tahun 2005
 3. Peraturan Pemerintah Nomor : 30 Tahun 1990
 4. Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional :
 - a. Nomor : 232/U/2000
 - b. Nomor : 234/U/2000
 - c. Nomor : 176/U/2001
 - d. Nomor : 045/U/2002
 5. Surat Keputusan Direktur Jendral Pendidikan Tinggi Nomor : 02.Dikti/Kep/1991
 6. Keputusan BAN-PT Nomor : 217/SK/BAN-PT/Ak-XVI/S/X/2013
 7. Statuta Universitas Islam Riau Tahun 2018
 8. Surat Keputusan Rektor Universitas Islam Riau tentang Kurikulum FH Nomor :
 - a. Nomor : 52/UIR/Kpts/1998
 - b. Nomor : 55/UIR/Kpts/1989
 - c. Nomor : 117/UIR/KPTS/2012
 9. Surat Keputusan Rektor Universitas Islam Riau Nomor : 0580/UIR/KPTS/2021 tentang Pemberhentian Dekan Fakultas Hukum dan Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Periode 2020-2024 dan Pengangkatan Dekan Fakultas Hukum dan Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Riau Periode Sisa Jabatan 2020-2024

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
1. Tim Penguji Komprehensif Skripsi Mahasiswa :

N a m a	:	S Lutfi Rahman
N.P.M.	:	171010315
Program Studi	:	Ilmu Hukum
Judul Skripsi	:	Perjanjian jual beli Item Game Online yang Berbentuk Virtual Ditinjau dari Perspektif Fiqih Muamalah

Dengan susunan tim penguji terdiri dari
Dr. Zulkarnaini Umar, S.H., S.Ag., MIS : Ketua merangkap penguji materi skripsi
Dr. Anton Afrizal Candra, S.Ag., M.Si : Anggota merangkap penguji sistematika
S. Parman, S.H., M.H : Anggota merangkap penguji methodologi
Esy Kurniasih, S.H., M.H : Notulis
 2. Laporan hasil ujian serta berita acara ujian telah disampaikan kepada pimpinan fakultas selambat-lambatnya sehari setelah ujian dilaksanakan.
 3. Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan dengan ketentuan bila terdapat kekeliruan segera ditinjau kembali.
- Kutipan** : Disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dapat diketahui dan dimaklumi.



Ditetapkan di : Pekanbaru
Pada Tanggal 5 Oktober 2021
Dekan,

Dr. M. Musa, S.H., M.H
NIDN. 1009116601

Tembusan disampaikan kepada :

1. Yth. Bapak Rektor Universitas Islam Riau di Pekanbaru
2. Yth. Bapak Kepala Biro Keuangan Universitas Islam Riau di Pekanbaru
3. Pertinggal



UNIVERSITAS ISLAM RIAU FAKULTAS HUKUM



Alamat : Jl. Kaharuddin Nasution No.113, Perhentian Marpoyan Pekanbaru, Riau - 28284
Telp. (0761) 72127 Fax. (0761) 674 834, 721 27
Website : law.uir.ac.id - e-mail : law@uir.ac.id

BERAKREDITASI " A " BERDASARKAN SK BAN-PT NO. 2777/SK/BAN-PT/Akred/S/X/2018

BERITA ACARA UJIAN KOMPREHENSIF SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Hukum Universitas Islam Riau, *Nomor : 561/KPTS/FH-UIR/2021 Tanggal 5 Oktober 2021*, pada hari ini *Kamis, 7 Oktober 2021* telah dilaksanakan Ujian Skripsi Program Studi (S1) Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Islam Riau, atas nama :

Nama : S Lutfi Rahman
N P M : 171010315
Program Study : Ilmu Hukum
Judul Skripsi : Perjanjian Jual Beli Item Game Online yang Berbentuk Virtual Ditinjau dari Perspektif Fiqih Muamalah
Tanggal Ujian : 7 Oktober 2021
Waktu Ujian : 09.00 -10.00 WIB
Tempat Ujian : Dilaksanakan secara Daring
IPK : 3.32
Predikat Kelulusan : Sangat Memuaskan

Dosen Penguji

Tanda Tangan

- | | |
|---|----------|
| 1. Dr. Zulkarnaini Umar, S.H., S.Ag., MIS | 1. Hadir |
| 2. Dr. Anton Afrizal Candra, S.Ag., M.Si | 2. Hadir |
| 3. S. Parman, S.H., M.H | 3. Hadir |
| 4. Esy Kurniasih, S.H., M.H | 4. Hadir |

Notulen



Pekanbaru, 7 Oktober 2021
Dekan Fakultas Hukum UIR

Dr. Musa, S.H., M.H
NIK. 950202223

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi sangatlah pesat sekali, mempengaruhi beberapa bidang termasuk perdagangan, perkembangan teknologi informasi ini melahirkan e-commerce atau perdagangan elektronik yang mengubah kehidupan masyarakat dalam bidang jual beli yang tadinya harus bertemu langsung face to face antara pedagang dan pembeli, dengan kemajuan teknologi informasi dengan bermodalkan PC atau smartphone dan jaringan internet bisa melakukan transaksi jual beli tanpa bertemu secara langsung, dengan melalui situs-situs jual beli dan chatting, pembeli tinggal memesan barang yang dibutuhkan dan mengirimkan uang. lalu pedagang mengantarkan barang tersebut, perkembangan teknologi informasi menciptakan objek-objek jual beli baru seperti item game online, barang tersebut adalah barang non-fisik atau virtual tidak berwujud, Item virtual dapat didefinisikan sebagai suatu objek atau benda yang bersifat tidak berwujud yang diperjualbelikan digunakan dalam permainan online, timbul permasalahan seharusnya objek jual beli harus jelas dan dapat di manfaatkan sedangkan jual beli item game online yg berbentuk virtual belum jelas hukumnya.

Yang menjadi pokok permasalahannya dari penelitian ini adalah bagaimana mekanisme jual beli item online game yang berbentuk virtual dan bagaimana pandangan dalam hukum fiqih muamalah terhadap jual beli item game online yang berbentuk virtual,

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian normatif hukum islam, normative hukum islam adalah metode penelitian yang menjadikan norma-norma hukum islam sebagai objek penelitian. Istilah normative bermakna berpegang teguh pada norma; menurut norma atau kaidah yang berlaku dan sifat dari penelitian ini adalah deskriptif yang memberikan gambaran secara jelas jual beli item game online yg berbentuk virtual.

Mekanisme jual beli item game yang berbentuk virtual in game (dalam game) adalah mekanisme yang dibuat oleh developer game untuk memudahkan para pemain memuhi kebutuhan atas item-item game online tersebut, sedang mekanisme out game (luar game) adalah opsi lain untuk memuhi kebutuhan atas item-item game, yang bisa dimanfaatkan untuk membuka lapangan usaha baru dan objek jual baru bagi pedagang kecil dan menjadi sumber penghasilan bagi yang menjual nya., Selanjutnya penulis menghubungkan norma Islam tentang syarat sah jual beli dengan kasus objek jual beli item game online yang berbentuk virtual dengan membuktikan unsur-unsur yang telah terpenuhi sehingga penulis menarik kesimpulan dengan terpenuhinya syarat-syarat dan objek jual beli bisa dimanfaatkan maka item game online yang berbentuk virtual tersebut sah diperjualbelikan menurut Fiqih Muamalah, asalkan tidak ada unsur di dalam penipuan atau kecurangan yang bisa mengakibatkan kerugian satu pihak.

Kata Kunci : Jual beli, item game online virtual, dan fiqih muamalah.

ABSTRACT

The development of information technology is very rapid, affecting several fields including trade, the development of this information technology gave birth to e-commerce or electronic commerce that changed people's lives in the field of buying and selling which previously had to meet face to face between traders and buyers, with advances in information technology with with a PC or smartphone and an internet network, they can make buying and selling transactions without meeting in person, through buying and selling sites and chatting, buyers just order the items they need and send money. then the merchant delivers the goods, the development of information technology creates new buying and selling objects such as online game items, the goods are non-physical or virtual intangible goods, virtual items can be defined as an object or object that is intangible that is traded used in In online games, problems arise, the object of buying and selling must be clear and can be used, while buying and selling online game items in virtual form is not yet clear.

The main problem from this research is how the mechanism of buying and selling online game items is in virtual form and how is the view in muamalah fiqh law on buying and selling virtual online game items.

This study uses the normative research method of Islamic law, normative Islamic law is a research method that makes Islamic legal norms the object of research. The term normative means sticking to the norm; according to the prevailing norms or rules and the nature of this research is descriptive which gives a clear picture of buying and selling online game items in virtual form.

The mechanism for buying and selling game items in the form of virtual in-game (in-game) is a mechanism created by game developers to make it easier for players to meet the needs for these online game items, while the out-game mechanism (outside the game) is another option to meet the needs for game items, which can be used to open new business fields and new objects of sale for small traders and become a source of income for those who sell them. Next, the author connects Islamic norms regarding the legal requirements of buying and selling with the case of the object of buying and selling online game items in the form of virtual by proving the elements that have been met so that the author draws a conclusion that with the fulfillment of the conditions and the object of buying and selling can be used, the online game item in the virtual form is legal to be traded according to Muamalah Fiqh, as long as there are no elements in fraud or cheating that could result in one-sided loss.

Keywords: *Buying and selling, virtual online game items, and muamalah fiqh*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillah Rabbil 'Alamin, penulis ucapkan sebagai rasa syukur kepada Allah SWT atas segala karunia, rahmat, dan ilmu-Nya yang tak terhingga, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi. Sholawat serta salam penulis hadiahkan kepada junjungan alam Nabi besar Muhammad SAW dengan mengucapkan *Allahumma Sholli'ala Sayyidina Muhammad Wa'ala Ali Sayyidina Muhammad*, karena jasa dan perjuangan beliau yang telah membawa manusia merasakan nikmatnya Islam seperti sekarang ini. Laporan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan tingkat sarjana jurusan Hukum Pidana Fakultas Hukum Universitas Islam Riau. Skripsi ini berjudul **“Jual Beli item game online yang berbentuk virtual ditinjau dari perspektif fiqh muamalah”**

Dalam melaksanakan dan menyusun laporan skripsi ini, penulis selalu mendapat dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kepada Kedua Orang Tua, Abang-abang dan Adik Penulis yang selalu menjadi inspirasi dan selalu memberikan semangat bagi penulis untuk menyelesaikan tulisan ini serta mendoakan penulis agar diberikan kemudahan menyelesaikan tulisan ini.
2. Bapak Prof. Dr. H. Syafrinaldi,SH.M.CL Rektor Universitas Islam Riau yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menuntut ilmu pada Universitas Islam Riau.
3. Bapak Dr. M. Musa, S.H.,M.H Dekan Fakultas Hukum Universitas Islam Riau dan selaku Penasehat Akademik Penulis Serta Wakil 1,2,3 yang telah memberikan kesempatan penulis untuk menimba ilmu di Fakultas Hukum Universitas Islam Riau.
4. Bapak Dr. Zulkarnaini Umar, S.H, S.A.g, M.I.S. selaku Ketua Departemen Hukum Perdata.
5. Bapak Dr. Zulkarnaini Umar, S.H, S.A.g, M.I.S. selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dalam penulisan skripsi.
6. Bapak dan Ibu Dosen di Fakultas Hukum Universitas Islam Riau yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan yang bermanfaat

7. Seluruh Staff dan Pegawai fakultas Hukum Universitas Islam Riau, yang telah memberikan kemudahan dan pelayanan administrasi yang baik selama penulis mengikuti pendidikan di Fakultas Hukum Universitas Islam Riau.
8. Teman-teman seperjuangan Ambri nizam S.H, Fauzan, Febri, Suaib, Afriyanto dan dicky yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan tulisan ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Skripsi ini masih terdapat kekurangan, oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk kesempurnaan laporan ini.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pekanbaru, 07 Oktober 2021

Penulis



S. Lutfi Rahman

171010315

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN	ii
SERTIFIKAT ORIGINALITAS PENELITIAN	iii
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI	iv
TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI	vi
SURAT KEPUTUSAN PENETAPAN PEMBIMBING	vii
BERITA ACARA UJIAN KOMPREHENSIP SKRIPSI	viii
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT	xi
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI	xiv
BAB I.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Masalah Pokok.....	13
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	13
D. Tinjauan Pustaka.....	14
E. Konsep Operasional.....	19
F. Metode Penelitian	21
BAB II	24
A. Tinjauan Umum Tentang Game dan intranet	24
B. Tinjauan umum tentang Jual Beli item Game Online Bertentuk Virtual.....	30
BAB III.....	60
A. Bagaimana mekanisme jual beli item online game yang berbentuk virtual.....	60
B. Bagaimana pandangan dalam hukum fiqih muamalah terhadap jual beli item game online yang berbentuk virtual.....	64
BAB IV	80
A. Kesimpulan	80

B. Saran	81
Daftar Pustaka	83
LAMPIRAN	87



Dokumen ini adalah Arsip Miik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada umumnya kita tidak asing lagi dengan istilah game, bahkan semua kalangan dari anak kecil sampai orang tua pasti mengenal istilah ini. Saat ini sudah banyak bermacam-macam game yang sudah beredar luas di luar sana, apa pengertian game sebenarnya, dalam kamus bahasa Indonesia “Game” diartikan sebagai permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan keduanya saling berhubungan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, play dan budaya, sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan. Game bertujuan untuk menghibur, biasanya game banyak disukai oleh anak – anak hingga orang dewasa. Games sebenarnya penting untuk perkembangan otak, untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih untuk memecahkan masalah dengan tepat dan cepat karena dalam game terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut kita untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat.

Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi di era milenial saat ini sangatlah pesat mengikuti perkembangan zaman. Perkembangan

teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan dan pengaruh yang sangat besar terhadap kehidupan sosial masyarakat. Salah satu bentuk kecanggihan teknologi informasi adalah internet, internet adalah sebuah jaringan yang menghubungkan komputer satu sama lain yang menggunakan standar sistem global. Dengan adanya internet memberikan kemudahan bagi siapa saja, kapan saja, dan dimana saja untuk mencari, mengakses, serta mengembangkan segala sesuatu yang sifatnya informatif serta komunikatif, jumlah penggunaan internet di era milenial saat ini sangatlah besar. Mulai dari kalangan anak-anak, remaja, dewasa dan bahkan hampir semua kalangan usia bisa menikmati penggunaan internet. Namun, kebanyakan pengguna internet adalah anak-anak remaja, melalui internet ini, mereka dapat mengakses berbagai macam situs salah satunya yang paling di gandrungi oleh anak remaja zaman sekarang adalah Game online, game online merupakan suatu permainan yang berbasis elektronik yang mana cara memainkannya harus membutuhkan jaringan internet.¹

Game online adalah permainan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Arti game online dalam bahasa Indonesia adalah permainan daring.

Platform atau alat yang digunakan untuk bermain game online seperti PC atau personal computers, console seperti playstation 4, xbox, nintendo mobile games, pada umumnya orang-orang mengakses game

¹ ajriah Di Akses Dari <https://geotimes.co.id/opini/game-online-makanan-remaja-masa-kini/>, Pada Tanggal 26 Januari 2021, Pukul 15:23

online melalui platform tersebut, tetapi kebanyakan orang-orang Indonesia menyukai mobile game atau game seluler yang berbasis game online karena mobile tersebut bisa dimainkan dimana saja dan kapan pun , berbeda dengan platform lain seperti PC atau console platform tidak bisa bawah-bawah sesuka hati, harus ada tempat khusus dan tetap kalau ingin berbermain di platform ini.

Perkembangan esport di Asia Tenggara khusus di Indonesia lebih condong kepada tipe game mobile atau bermain menggunakan smartphone. Presiden Indonesia Esports Premier League (IESPL) Giring Ganesha menuturkan alasan mengapa game mobile lebih disukai di Asia Tenggara, di Asia Tenggara, berbagai turnamen yang diselenggarakan lebih banyak game mobile. Game yang biasanya dilombakan di antaranya, PUBG Mobile, Mobile Legends: Bang Bang, Free Fire, dan AOV. Bahkan perlahan mobile gaming mulai menambahkan tingkat dunia, salah satunya dengan adanya turnamen Free Fire Internasional, kenapa pengunjung terbingung-bingung, Giring melanjutkan, karena di Amerika Utara dan Eropa esport yang berkembang justru PC gaming, yang dimainkan biasanya, Star Craft, DOTA, Fortnite dan masih banyak lagi. “Tapi cuma di Asia Tenggara nih kok tiba-tiba mobile gaming yang naik cepat. Jadi, menurut kami, di dunia gerakan esport, mobile gaming di Asia Tenggara itu memang seperti anomali, menurut Giring yang juga Ketua Panitia Penyelenggara Piala Presiden Esport 2020, faktornya cukup simpel, yaitu

bagaimana sekarang ekonomi generasi muda sudah meningkat dan ingin mempunyai mobile device yang mumpuni untuk bermain online gaming.²

game mobile online terlaris di Indonesia 2019 - 2020 sebagai berikut :

1. Free Fire
2. PUBG Mobile
3. Mobile Legends
4. Lords Mobile: Battle of the Empires
5. Clash of King.³

Disini penulis tertarik dengan game online genre battle royal PUBG Mobile atau PlayerUnknown's Battlegrounds mobile karena penulis salah satu pemain game online tersebut.

PUBG sendiri adalah singkatan dari PlayerUnknown's Battlegrounds yang merupakan game perang dengan genre Battle royal FPS atau First Person Shooter dan online multiplayer (lebih dari satu pemain), dimana semua pemain yang ada harus saling membunuh sampai hanya menyisakan satu pemain yang menjadi pemenangnya, sebenarnya inti dari game PUBG ini bukanlah menjadi pemain dengan perolehan skor terbanyak dalam membunuh pemain lain, tetapi menjadi pemain yang dapat membunuh pemain terakhir, namun dalam game PUBG kita bisa

² Moh Khory Alfarizi Di Akses Dari <https://www.google.com/amp/s/sport.tempo.co/amp/1300848/game-mobile-lebih-disukai-di-indonesia-ini-kata-giring-ganesha>, Pada Tanggal 28 Januari 2021 Pukul 16:41

³ Tommy Adi Wibowo Di Akses Dari <https://www.google.com/amp/s/media.skyegrid.id/5-game-online-terlaris-di-indonesia/amp/>, Pada Tanggal 28 Januari 2021 Pukul 16:52

bermain sebagai tim atau squad dimana satu tim maksimal berisi 4 orang pemain.

Jadi dalam hal ini pemenang bukanlah milik satu orang pemain saja melainkan kemenangan suatu tim, yang jelas game ini juga mengandalkan kerja sama antar pemain supaya timnya menjadi juara, secara garis besar, game ini dimulai ketika pesawat yang membawa pemain ke lokasi pendaratan di sebuah pulau terpencil tanpa penghuni, setelah mendarat di lokasi tertentu yang di rasa aman, harus mulai mengumpulkan sumber daya yang ada seperti senjata, perlengkapan kesehatan, granat, dan lainnya, caranya adalah dengan mengambil atau menjarah sumber daya tersebut yang biasanya disembunyikan di bangunan-bangunan tertentu, walaupun kamu sudah menemukan lokasi yang dirasa aman, kamu harus selalu waspada dan tetap mencari titik aman untuk beristirahat dan sebagai kawasan pertahanan diri di sepanjang permainan, setelah berhasil mengumpulkan sumber daya untuk bertahan hidup, kamu bisa mulai membunuh satu-persatu lawan mu untuk mendapatkan winner winner chicken dinner sebutan orang atau tim yang menang di pubgm.⁴

Battle Royale game dimainkan oleh pemain yang besar atau beberapa kelompok kecil(biasanya 4 sampai 5 orang) tujuannya menjadi pemain atau kelompok terakhir yang dapat bertahan hidup dengan cara mengalahkan 100 pemain atau kelompok lain. Permainan dimulai dengan

⁴ Ami Harlyana Di Akses Dari <https://androbuntu.com/2019/01/28/apa-itu-pubg/>, Pada Tanggal 28 Januari 2021 Pukul 17:11

meenmpatkan pemain ke dalam map dengan skala besar, biasanya dengan cara turun dari pesawat besar lalu terjun bebas biasanya di beri batas waktu untuk menentukan kapan kita akan turun. Setiap permainan battle royale memiliki distribusi perlengkapan yang random(acak) biasanya mereka juga memberikan kenadali kepada setiap pemain untuk menentukan dimana mereka akan memulai permainannya.

Setiap pemain memulai permainannya dengan perlengkapan yang minim sehingga tidak ada keuntungan yang besar untuk setiap pemain. Perlengkapan, biasanya untuk bertarung, bertahan hidup, ataupun transportasi telah di sebar di seluruh wilayah pada map tersebut, pemain diharuskan untuk menjelajahi wilayah dalam map untuk mendapatkan perlengkapan perlengkapan tersebut sambil menghindari terbunuh oleh pemain lain yang tidak dapat terlihat di mini map dan tidak dapat di tandai di layar, maka dibutuhkan pengelihatatan dan pendengaran untuk dapat menemukan atau mengetahui keberadaan lawan, perlengkapan dari musuh yang sudah kalah dapat juga kita ambil. Permainan permainan Battle Royale biasanya memilik mekanik untuk memaksa pemain pemain nya untuk berada lebih dekat sepanjang permainan berjalan, biasanya menggunakan safe zone yang menyusut pemain yang berada di luar safe zone akan menerima damage/kerusakan yang dapat membunuh pemain tersebut.

Perlengkapan atau sering disebut para pemain item game atau benda dalam game banyak sekali seperti item penyembuhan bandages, first aid

kit, medkit, energy drink dan Painkiller itu semua di gunung ketika terkena damage/kerusakan dari tembakan oleh musuh atau terjatuh dari kendaraan atau terjatuh di tempat tinggi, ada lagi item armor terdiri dari level 1, 2 dan 3 gunanya untuk mengurangi damage/kerusakan dari tembakan atau pukulan musuh, item helm sama seperti armor tadi ada 3 tingkatan level dan fungsinya sama tapi berbedaannya helm untuk melindungi kepala dan armor untuk badan si karakter pemain tersebut, dan item berikutnya adalah tas terdiri dari 3 tingkatan level fungsinya adalah untuk memuat item-item dalam game tersebut untuk bertahan hidup, dan ada lagi item seperti peluru, senjata jarak dekat, item pelengkap senjata, senjata api dan aksesoris seperti baju, celana, sepatu, topi dan topeng.

PUBG Mobile adalah game online berbayar dan di dalamnya terdapat pula beberapa item yang diperjualbelikan. biasanya item yang bisa diperjualbelikan berupa skin-skin seperti skin senjata, kostum, tas, kendaraan dan banyak lagi, tidak sedikit item tersebut dibanderol dengan harga selangit karena mendapatnya dengan cara gacha, dalam game gacha sendiri bisa diartikan sebagai kegiatan mendapatkan karakter atau item secara acak.⁵

Membeli item item game online tersebut kita harus membeli uang dalam game unknown cash atau uc terlebih dahulu dengan cara membeli

⁵ Abian Widyadhana Di Akses Dari <https://www.google.com/amp/s/duniagames.co.id/amp/discover/article/gamer-gratis-gak-bakal-tahu-6-item-in-game-pubg-ini-lebih-mahal-dibandingkan-skin-moba-analog>, Pada Tanggal 2 February 2021 Pukul 13:51

nya langsung dalam ingame dengan mengaitkan akun google dengan kartu kredit atau dengan gopay, pada dasarnya semua game online menyediakan pembelian langsung, tetapi para pemain biasanya membeli di luar game melalui situs marketplace game seperti UPoint.ID, JuraganCash, UniPin, Garuda Voucher Indonesia, Dunia Games, UniPlay dan Codashop, karena lebih murah dan mudah banyak metode pembayaran Codashop potong pulsa, transfer ATM, Alfamart, Indomaret, Go-Pay, Link Aja, dan DANA.⁶

Tabel I

Berikut adalah tabel harga unknown cash (UC) PUBG Mobile 2021 Codashop metode pembayaran Gopay

No	Harga	unknown cash (uc)	Bonus
1	Rp. 5.000	25 uc	-
2	Rp. 7.000	35 uc	+1 uc
3	Rp. 10.000	50 uc	+2 uc
4	Rp. 14.000	70 uc	+3 uc
5	Rp. 25.000	125 uc	+6 uc
6	Rp. 50.000	250 uc	+13 uc
7	Rp. 100.000	500 uc	+30 uc

⁶ Naufal Mamduh Di Akses Dari <https://www.google.com/amp/s/telset.id/games/situs-top-up-game/>, Pada Tanggal 2 February 2021

8	Rp. 250.000	1250 uc	+125 uc
9	Rp. 500.000	2500 uc	+375 uc
10	Rp. 1.000.000	5000 uc	+1000 uc
11	Rp. 149.000	Royal Pass	+70 uc
12	Rp. 359.000	Royal Pass Plus	Kupon Peti klasik

Sumber : Codashop.com

Dari uraian di atas kita tahu bahwa game online pun tidak terlepas dari jual beli, hampir rata-rata pemain pernah melakukan transaksi jual beli untuk membeli item skin yang mereka inginkan, pada umumnya orang-orang beli item skin supaya menjadi lebih semangat bermain, tampilan keren di game, dan menambah kekuatan, tak jarang juga para pemain tertarik membeli item skin karena melihat content creator youtube sebagai contoh Erwin Jingga atau biasa di dikenal dengan EJGaming dalam channelnya yang berjudul "Bongkar semua isi investory pubg EJGaming!! udah ngabisin ratusan juta rupiah! lebih dari 1jt uc!" yang di upload pada tanggal 14 November 2020 dalam videonya ini ia menjumlahkan semua harga-harga item skin yang ia telah dapat selama bermain PUBG Mobile yang di total sebanyak 1.000.000 uc atau di rupiahkan seharga 200jt.

Bagi orang-orang yang tidak mengikuti game online, kebiasaan melakukan jual beli barang-barang virtual (item virtual), mungkin aneh menurut sebagian orang untuk apa membeli sesuatu yang cuman bisa dinikmati hanya di dalam game, sebagaimana hobi lain, hobi game online

ada orang-orang rela menyisihkan uangnya demi hobi, dalam pergaulan pemain game online pemain yang sering menyisihkan uangnya dalam game biasanya di sebut gamer sultan, kasta pemain game online yang selalu menjadi perhatian item skin yang dipakainya bikin iri pemain lain, para sultan kerab memamerkan koleksi item skin yang ia beli.⁷

Jual beli sendiri adalah menukar sesuatu dengan sesuatu. Sedangkan berdasarkan pendapat istilah ialah menukar harta dengan harta berdasarkan pendapat cara-cara yang telah di tetapkan-syara'. Hukum jual beli ialah halal atau boleh.⁸ oleh karena itu jual beli di perbolehkan dalam agama Islam ditegaskan dalam firman

Allah SWT dalam Q.S. al-Baqarah ayat 275:

... وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا...

“Dan Allah menghalalkan jual beli dan mengharamkan Riba”

Jual beli juga telah dianjurkan, sebagaimana Firman Allah SWT dalam al-Quran surat An-Nisa: 29:

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

Artinya: *Wahai orang-orang yang beriman, Janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil (tidak benar), kecuali*

⁷ Fadli Adzani, Di Akses Dari, <https://www.google.com/amp/s/hai.grid.id/amp/071275774/mengapa-gamer-sultan-rela-habiskan-ratusan-juta-demi-beli-barang-barang-virtual> Pada Tanggal 4 February 2021 Pukul 17:13

⁸ Akhmad Farroh Hasan, *Fiqh Muammalah dari Klasik hingga Kontemporer*, UIN-Maliki, Malang 2018 hlm. 29.

dalam perdagangan yang berlaku atas dasar suka sama suka di antara kamu. (Q.S. An-Nisa': 29)

Di dalam kedua ayat diatas secara eksplisit disebutkan bahwa jual belimerupakan sesuatu yang hak dan Islam memperbolehkannya. Islam memperbolehkannya selama masih dalam batas-batas tertentu dan selama masih berpegang teguh pada aturan-aturan dalam Syari'at Islam, ayat-ayat Alqur'an di atas menjadi dalil bagi kebolehan jual beli secara umum dan menunjukkan betapa Alqur'an memberikan perhatian yang besar terhadap jual beli.⁹

Perkembangan teknologi seperti E-commerce (Elektronik Commerce) atau dalam bahasa indonesia Perdagangan Secara Elektronik adalah aktivitas penyebaran, penjualan, pembelian, pemasaran produk (barang dan jasa), dengan memanfaatkan jaringan telekomunikasi seperti internet, televisi, atau jaringan komputer lainnya, transaksi di e-commerce lebih dominan pada item fisik. Ternyata selain item fisik, ada juga yang namanya item virtual, secara umum jual beli online menawarkan produk barang dan jasa objek fisik berbeda dengan jual beli item game online objek diperjualbelikan berbentuk virtual maya.¹⁰

Objek akad bermacam-macam sesuai dengan bentuknya. Objek akad dalam jual beli adalah barang yang diperjual belikan dan harganya, dalam akad gadai objeknya adalah barang gadai dan utang yang

⁹ Sri Sudiarti, *Fiqh Muamalah Kontempore*, FEBI UIN-SU Press, Medanr 2014 hlm. 75-76.

¹⁰ Micka Michael, Di Akses Dari, <https://id.techinasia.com/talk/mampukah-e-commerce-virtual-item-game-menjadi-besar-di-indonesia#:~:text=Virtual%20item%20yang%20sering%20diperjual,twitter%20dan%20in-game%20chat.>, Pada tanggal 4 February 2021 Pukul 18:01

diperolehnya. Dalam akad sewa, objeknya adalah manfaat yang bisa disewa, seperti tenaga manusia, rumah, dan tanah. Agar sesuatu akad dapat dipandang sah, objeknya memerlukan syarat-syarat tertentu yaitu:

1. Barang yang diperjualbelikan adalah suci.
2. Barang dapat dimanfaatkan secara syar'i.
3. Mampu menyerahkan barang yang dijual.
4. Mempunyai kuasa terhadap barang yang akan dijual.
5. Mengetahui barang yang akan dijual baik zat, jumlah, dan sifat.¹¹

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah Objek yang diperjual belikan item game online yang berbentuk virtual, apakah item/barang virtual yang diperjual belikan sah menurut fiqh muamalah

Berangkat dari persoalan tersebut, maka penulis merasa tertarik dan bertujuan untuk meneliti permasalahan tersebut dengan judul "**Perjanjian Jual Beli *Item Game Online* Yang Berbentuk *Virtual* Ditinjau Dari Perspektif Fiqih Muamalah**"

¹¹ Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Fiqh mualamah sistem transaksi dalam fiqh islam*, Amzahj, Jakarta 2010 hlm. 48-57.

B. Masalah Pokok

Berdasarkan uraian–uraian diatas agar didalam penulisan ini permasalahan tidak melebar, maka peneliti menarik beberapa maslah pokok dalam penelitian, yaitu:

1. Bagaimana mekanisme jual beli item online game yang berbentuk virtual
2. Bagaimana pandangan dalam hukum fiqih muamalah terhadap jual beli item game online yang berbentuk virtual

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah :

- a. Untuk mengetahui bagaimana mekanisme jual beli item game online yang berbentuk virtual.
- b. Untuk mengetahui perespektif fiqih muamalah terhadap jual item game online berbentuk virtual.

2. Manfaat Penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Penelitian diharapkan dapat memperjelas Padangan fiqih muamalah terkait dengan jual beli item game online yang berbentuk virtual dan penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai sumbangan pemikiran dalam masyarakat mengenai jual beli item game online.

- b. Untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik dalam penyelesaian studi di Fakultas Hukum, Universitas Islam Riau, Pekanbaru.

D. Tinjauan Pustaka

Jual beli adalah suatu persetujuan, yaitu pihak yang satu mengikatkannya untuk menyerahkan suatu hak kebendaan, dan pihak lain membayar sesuai harga yang diperjanjikan (1457 KUHPerdara)¹². Jual beli transaksi yang berlangsung jujur dan adil amatlah ditekankan dalam perdagangan atau bai' oleh Al-Qur'an dan Nabi Muhammad SAW.

Definisi jual beli Online ialah “sebuah akad jual beli yang dilakukan dengan menggunakan sarana elektronik (internet) baik berupa barang maupun berupa jasa), jual beli Online ialah: “akad yang disepakati dengan menentukan ciri-ciri tertentu dengan membayar harganya terlebih dahulu sedangkan barangnya diserahkan kemudian, Sedangkan Menurut Alimin mendefinisikan jual beli online sebagai satu set dinamis teknologi, aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen, komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan dan informasi yang dilakukan secara elektronik, Berdasarkan Definisi di atas dapat disimpulkan bahwa jual beli via internet ialah: jual beli yang terjadi dimedia elektronik, yang mana transaksi jual.¹³

¹² R. Subekti dkk, *kitab undang-undang hukum perdata*, PT Pradnya paramita, Jakarta 2001.hlm. 366.

¹³ Akhmad Farroh Hasan, *Fiqh Muammalah dari Klasik hingga Kontemporer*, UIN-Maliki,malang 2018 hlm. 131.

Prinsip Islam tentang kebebasan ekonomi berarti bahwa seorang individu telah diberi kebebasan oleh Allah untuk mencari harta, memilikinya, menikmatinya serta membelanjakannya sesuai dengan kehendaknya. Prinsip tersebut juga bermakna kebebasan untuk memilih profesi, bisnis maupun lapangan kerja dalam mencari nafkah. Namun Islam tidak memberi kebebasan tak terbatas dalam lapangan ekonomi. Sebagaimana yang telah disampaikan di atas, Islam membedakan antara halal dan haram. Di bidang produksi, distribusi, pertukaran dan konsumsi, hanya yang halal saja yang diperbolehkan. Dengan senantiasa memerhatikan aturan halal dan haram, seorang individu mendapat kebebasan penuh untuk mencari dan membelanjakan hartanya sekehendaknya. Jadi Islam mengakui kebebasan berusaha, inisiatif, dan potensi individual. Islam juga mengakui peranan organisasi, modal, tenaga kerja dan kekuatan pasar di lapangan ekonomi. Tidak ada halangan yang tak perlu yang diletakkan pada individu ataupun organisasi sehubungan dengan upaya memperoleh dan memiliki harta. Tidak ada batas maksimal bagi pemilikan. Di samping aturan halal dan haram, amat jarang ada pembatasan lain bagi kegiatan ekonomi, penetapan harga barang pemilikan maupun monopoli kecuali kalau hal-hal tersebut memang amat diperlukan untuk memenuhi kepentingan bersama masyarakat Muslim.¹⁴

Game online pada umumnya dimainkan oleh beberapa pengguna yang ada di tempat yang berbeda, pengguna melakukan pertukaran

¹⁴ Muhammad Sharif Chaudhry, *sistem ekonomi Islam prinsip dasar*, hlm. 44-45.

informasi dan menjalankan permainan melalui jaringan koneksi internet serta melakukan kegiatan di dunia virtual (Costikyan da Mulligan, 2003). Dalam penelitian Ho (2014), mengemukakan bahwa game online saat ini dikenal karena munculnya virtual ekonomi, yaitu kondisi di mana antar pemain yang melakukan kegiatan jual beli virtual item pada sebuah game online dengan menggunakan uang riil. Virtual ekonomi saat ini telah menjadi suatu model bisnis dalam industri video game, virtual item tidak lagi hanya dapat dipergunakan dalam permainan namun juga telah menjadi sebuah asset yang menjanjikan untuk diperjual belikan kepada sesama pemain. Niat beli muncul dikarenakan pemain game online ingin meningkatkan kemampuan karakter yang dimiliki, mengubah penampilan karakter, atau meningkatkan hubungan karakter dengan karakter lain dalam game online (Ho dan Wu, 2012).¹⁵

Abdul Rahman Ghazali dalam bukunya Fikih Muamalat menyebutkan sesuatu yang bersifat spekulasi atau samar-samar haram untuk diperjualbelikan karena dapat merugikan salah satu pihak baik penjual maupun pembeli. Yang dimaksud dengan samar-samar adalah tidak jelas baik barangnya, harganya, kadarnya, masa pembayarannya, maupun ketidakjelasan yang lain¹⁶. Adapun Ahmad Azhar Basyir dalam bukunya Asas-asas Hukum Muamalat juga menyebutkan bahwa objek akad harus telah wujud pada waktu akad diadakan. Barang yang belum

¹⁵ Kornelius Wahyu Febrianto, dkk, " Pengaruh Nilai Konsumsi Terhadap Niat Beli Vertual Kostumisasi Hero"Jurnal Ilmu Manajemen Volume 7 Nomor 2 2019 hlm. 471.

¹⁶ Abdul Rahman Ghazali, dkk, *Fikih Muamalat* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hlm. 82.

wujud tidak dapat menjadi objek akad menurut pendapat kebanyakan fuqaha sebab hukum dan akibat akad tidak mungkin bergantung pada sesuatu yang belum wujud.¹⁷

Kalakota dan Whinston menurut mereka Pengertian E-commerce adalah aktivitas belanja online dengan menggunakan jaringan internet dan cara transaksinya melalui transfer uang secara digital. meninjau pengertian E-Commerce dari empat perspektif, yaitu :

- Perspektif proses bisnis, E-Commerce merupakan sebuah aplikasi dari suatu teknologi menuju otomatisasi dari transaksi bisnis dan aliran kerja
- Perspektif online, E-Commerce menyediakan kemampuan untuk membeli dan menjual produk atau barang serta informasi melalui layanan internet maupun sarana online yang lainnya
- Perspektif komunikasi, E-Commerce ialah sebuah proses pengiriman barang, layanan, informasi, atau pembayaran melalui komputer ataupun peralatan elektronik lainnya
- Perspektif layanan, E-Commerce ialah suatu alat yang memenuhi keinginan perusahaan, manajemen, dan konsumen untuk mengurangi biaya layanan (service cost) ketika meningkatkan kualitas barang dan meningkatkan kecepatan layanan pengiriman.¹⁸

¹⁷ Ahmad Azhar Basyir, *Asas-asas Hukum Muamalat*, Yogyakarta: Oxford University Press 2000 hlm. 78.

¹⁸ Anonim, Di Akses Dari, <https://www.google.com/amp/s/idcloudhost.com/pengertian-e-commerce-dan-contohnya-komponen-jenis-dan-manfaat-e-commerce/amp/> , Pukul 15:01 Tanggal 26 Februari 2021

Penulis juga menelaah karya-karya tulis yang berupa skripsi yang telah di tulis oleh Mustiqoh Septiyani yang berjudul “*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Transaksi Jual Beli Follower Di media Sosial Instagramnya*” penelitian ini menjelaskan objek jual beli berupa follower Instagram yang timbul karena penggunaan media sosial instagram saat ini lebih fokus kepada jumlah followers yang dimilikinya. Pengguna media sosial tersebut berlomba-lomba untuk mendapatkan followers sebanyak mungkin demi meningkatkan popularitas atau bahkan demi meningkatkan rasa percaya diri mereka. Fenomena tersebut lagi-lagi menjadi peluang para pelaku bisnis untuk mendapatkan sejumlah keuntungan, yaitu dengan cara menjual followers di media sosial, penelitian ini berfokus kepada objek yaitu berupa follower artinya pembeli tidak dapat memilikinya secara nyata dan hanya dapat melihat bentuknya yang berupa angka saja.¹⁹

Penulis lain adalah penelitian yang berjudul “*Simbol Dalam Tindakan Konsumsi Skin Game Pubg Di Komunitas 5x Surabaya*” yang di tulis oleh Nur Afiffah Hasna peneliti lebih berfokus pada simbol dalam tindakan konsumsi skin Game PUBG. Peneliti mendeskripsikan tentang bagaimana pemain game di Komunitas 5X Surabaya dalam penggunaan simbol skin Game PUBG yang digunakan, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemahaman tentang interaksi di Komunitas 5X Surabaya, Penelitian ini menjelaskan individu dalam memaknai simbol

¹⁹ Anonim, Di Akses Dari,
https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://repository.iainpurwokerto.ac.id/3036/1/COVER_BAB%2520I_BAB%2520V_DAFTAR%2520PUSTAKA.pdf&ved=2ahUKEwjYnNjFw4nvAhUxmeYKHXXDsIQFjAAegQIARAC&usg=AOvVaw2O40Db1vIqk9wNZ7_CP_Kt , Pukul 14:24 Tanggal 27 February 2021

skin Game PUBG dan interaksi yang ada di dalam Komunitas 5X Surabaya.²⁰

Adapun yang menjadi letak perbedaannya dengan skripsi penulis adalah pada skripsi yang di tulis oleh Mustiqoh Septiyani yang berjudul “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Transaksi Jual Beli Follower Di media Sosial Instagramnya” yaitu penelitian ini meneliti tentang media sosial yang menciptakan objek jual beli jenis baru yaitu follower yang di perjual beli dimana akun akun follower tidak dalam kuasanya, sedang dalam penelitian penulis meneliti tentang game online dimana di dalam sebuah game online menjual item game berbentuk *Virtual* artinya pembeli tidak dapat memilikinyasecara nyata dan hanya dapat melihat bentuknya yang berupa gambar dilayar saja, letak perbedaan dengan skripsi yang kedua yang di tulis oleh Nur Afiffah Hasna berjudul “Simbol Dalam Tindakan Konsumsi Skin Game Pubg Di Komunitas 5x Surabaya” penelitian ini berfokus kepada simbol dalam tindakan konsumsi skin game di Komunitas 5x Surabaya, sedangkan dalam penelitian penulis berfokus kepada jual beli atau Muammalah.

E. Konsep Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam pengertian judul penelitian ini, maka penulis perlu memberikan penegasan istilah dari istilah-istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini:

²⁰ Universitas Erlangga, Di Akses Dari, <http://repository.unair.ac.id/98383/>, Pukul 16:59 Tanggal 03 Maret 2021

1. Jual beli

adalah suatu perjanjian, dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan, dan pihak yang lain untuk membayar harga yang telah dijanjikan (1457).

2. Item Game

Item game adalah barang/ benda yang ada dalam sebuah game online.

3. Virtual

Virtual adalah (secara) nyata, mirip atau sangat mirip dengan sesuatu yang dijelaskan, tampil atau hadir dengan menggunakan perangkat lunak komputer, misalnya di internet.

4. Perspektif

Perspektif adalah sudut pandang, pandangan.

5. Fiqih Muamalah

Fiqh muamalah merupakan kata majemuk yang terdiri dari kata fiqh dan muamalah. Secara etimologi fiqh berarti paham, mengetahui dan melaksanakan. Adapun kata muamalah berasal dari bahasa Arabal-mufa'alah (saling berbuat). Kata ini menggambarkan suatu aktifitas yang dilakukan oleh seseorang dengan orang lain dalam memenuhi kebutuhannya masing-masing.²¹

²¹ Sri Sudiarti, *fiqh muamalah kontemporer*, Medan: FEBI UIN-SU Press 2018 hlm. 6.

F. Metode Penelitian

Agar memperoleh data secara akurat dan relevan sebagaimana yang diharapkan, maka dalam melakukan penelitian ini penulis menyusun metode penelitian sebagai berikut :

1. Jenis Penelitian

a. Penelitian ini dilihat dari jenisnya tergolong kedalam penelitian hukum Normatif Islam, penelitian normatif hukum islam adalah metode penelitian yang menjadikan norma-norma hukum islam sebagai objek penelitian. Istilah normative bermakna berpegang teguh pada norma; menurut norma atau kaidah yang berlaku.²²

b. Sifat Penelitian

Sifat dari penelitian ini adalah deskriptif yang memberikan gambaran secara jelas mengenai Proses jula beli item game online yang berbentuk virtual pembelian secara langsung di in game maupun melalui situs marketplace game seperti UPoint.ID, JuraganCash, UniPin, Garuda Voucher Indonesia, Dunia Games, UniPlay dan Codashop.

Soerjono Soekanto mengemukakan deskriptif analisis atau penelitian deskriptif ialah dimaksud untuk memberikan data yang seteliti mungkin tentang manusia, keadaan atau gejala - gejala lainnya untuk mempertegas hipotesa–hipotesa agar dapat membantu

²² Irwansyah, *Penelitian Hukum Pilihan Metode & Praktik Penulisan Artikel*. Yogyakarta: Mirra Buana Media. 2021, hlm. 125.

didalam memperkuat teori-teori lama, atau didalam kerangka menyusun teori – teori baru²³

2. Sumber Data

Dilihat dari sudut jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini, maka dapat digolongkan pada sekunder yang terdiri dari:

a. Bahan Hukum Primer

1. Al-Qur'an, Hadist, serta jthiad
2. Undang-Undang Nomor 36 tahun 1999 Tentang Telekomunikasi.
3. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
4. Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2014 Perdagangan

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder merupakan bahan hukumfungsi memperkuat dan memberikan penjelasan terhadap bahan hukum primer. Bahan hukum sekunder dapat yang mempunyai untuk menambah/berupa Pertama, hasil penelitian skripsi, tesis dan disertasi. Kedua, Makalah yang disajikan dalam seminar baik nasional maupun internasional. Ketiga, Jurnal/majalah Ilmiah yang terakreditasi diterbitkan oleh lembaga pendidikan, lembaga pemerintahan atau lembaga lainnya. Keempat, Surat

²³ Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, UI-Press, Jakarta, 1986, hlm. 10.

kar. Kelima, buku-buku literatur yang berkaitan dengan objek penelitian.²⁴

c. Bahan Hukum Tersier

Yaitu data yang terdiri bahan-bahan Non-Hukum merupakan bahan yang dengan pertimbangan tertentu sangat diperlukan dalam penelitian hukum, Kamus ensiklopedia, dan lain- lain.

3. Analisa Data

Penelitian bidang hukum dengan menggunakan metode penelitian hukum normatif, data dapat dianalisis secara kualitatif. Analisis secara kualitatif merupakan analisis dengan cara mendeskripsikan / menggambarkan, kemudian membandingkan antara data dengan ketentuan peraturan perundang-undangan atau pendapat para ahli hukum. Tahapan analisis dimulai dari pengumpulan data, pengolahan data dan terakhir penyajian data.

4. Metode Penarikan Kesimpulan

Metode penarikan kesimpulan yang digunakan penulis adalah metode penarikan secara deduktif. Metode penelitian secara deduktif merupakan penarikan kesimpulan dari hal umum ke khusus.²⁵

²⁴ Prof. Dr. H. Syafrinaldi, SH., MCL, *Buku Panduan Penulisan Skripsi*, Fakultas Hukum Universitas Islam Riau, UIR Press, 2017. hlm. 13.

²⁵ Ibid, hlm. 14.

BAB II

TINJAUAN UMUM

A. Tinjauan Umum Tentang Game dan intranet

Menurut (Clark, 2006) game adalah kegiatan yang melibatkan keputusan pemain, berupaya mencapai tujuan dengan dibatasi oleh konteks tertentu. Menurut (Sadiman, 2010) game adalah kompetisi antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan menggunakan aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Dalam sebuah permainan harus ada kompetisi agar pemain terangsang untuk terus bermain, kompetisi tersebut dapat berwujud menang dan kalah. Pemain harus bisa menemukan strategi atau cara untuk memecahkan masalah sehingga dapat memenangkan game tersebut.

Game adalah permainan yang menggunakan media elektronik, merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang di buat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin. Bermain game merupakan salah satu sarana pembelajaran. Game lebih sering dimainkan oleh anak-anak, akan tetapi pada zaman sekarang orang dewasa juga suka bermain game dan mengikuti perkembangan game-game yang ada sekarang. Jenis game sangatlah tergantung dari perkembangan zaman. Jika dilihat dari grafis yang digunakan dalam aplikasi permainan, maka aplikasi permainan dapat

digolongkan menjadi dua jenis, yaitu aplikasi permainan 2D (dua dimensi) dan 3D (tiga dimensi).

Game jika dilihat dari cara memainkannya memiliki berbagai genre atau aliran diantaranya : First Person Shooter, Role Play Games (memerankan tokoh), Arcade (ketangkasan), Adventure (petualangan), Simulation (simulasi) dan lain sebagainya. First Person Shooter adalah sebuah game pertempuran 3D di mana tampilan layar game dibuat berdasarkan pandangan mata player(first person). RPG adalah sebuah game yang biasanya bertema petualangan di mana player memerankan sebuah karakter serta memiliki perlengkapan tambahan sebagai pelengkap petualangan atau bertempur. Arcade adalah genre game yang tidak terfokus pada cerita, melainkan hanya dimainkan "just for fun" atau untuk kejar-mengejar point / highscore. Simulator adalah game yang mementingkan sisi realitasnya, segala faktor pada game ini dibuat semirip mungkin dengan dunia nyata seperti material, nilai, referensi, dan lain-lain.

Dengan seiring berjalannya waktu timbullah genre baru yaitu game battle royal, battle royal itu sendiri adalah game bertahan hidup, sejarah genre game battle royal dari game Minecraft yang ada sebuah mod yang di beri nama survival games yang terinspirasi dari film the hunger games yang rilis tahun 2012, di tahun 2016 muncul game btoom online battle royal yang di liris oleh developer asal jepang yang terinspirasi oleh film berjudul battle royal film klasik Jepang, sayangnya game ini secara komersil dianggap gagal, hadirnya game Player Unknown Battlegrounds

yang disingkat PUBG tahun 2017 game ini laris dipasaran tidak seperti game sebelumnya, mod ARMA III yang dibuat oleh brendan greene yang rilis tahun 2013 menjadi inspirasi game PUBG, bulan Maret 2017 PUBG rilis, ada dua game yang bergenre battle royal yaitu H1Z1 & Fortnite, kedua game sedikit berbeda dari PUBG masing - masing mempunyai ciri khasnya, para developer game seperti Activision, Elektronik arts EA dan Ubisoft juga meliris game battle royal lihat suksesnya PUBG, Game di smartphone pun tidak mau ketinggalan menghadirkan game battle royal juga seperti ROS rules of survival & FF free fire dengan jumlah pemain yang cukup banyak, pada tahun berikutnya PUBG dan Fortnite juga meliris game smartphone atau mobile juga. membicarakan game online genre battle royal ini tidak terlepas dari item - item game seperti game lain pada umumnya.²⁶

PlayerUnknown's BattleGrounds atau sering di singkat PUBG yang merupakan genre perang atau sering disebut game battle royal, FPS dan multiplayer lebih dari satu pemain, 100 pemain diharuskan saling menyingkirkan satu sama lain hingga sampai menyisakan satu pemain atau satu tim atau squad yang menjadi pemenangnya, inti dari game battle royal PUBG ini sebenarnya bukan menjadi pemain yang banyak menyingkirkan pemain lain atau memperoleh skor tertinggi, namun menjadi pemain atau tim atau squad terakhir yang bertahan hidup, di

²⁶ Anonim iloveasstoo Di Akses Dari <https://gamebrott.com/community/sejarah-battle-royal-genre-yang-membuat-industri-game-meledak/amp> Tanggal 31 Januari 2021 Pukul 14:17

game online PUBG kita tidak hanya bisa bermain sendiri namun bisa bermain bersama sebagai tim atau squad berisi 4 maksimal secara online, jadi kemenangan bukan satu pemain melainkan tim atau squad yang menjadi terakhir hidup, supaya tim atau squad menjadi pemenang harus saling berkerja sama, dimulainya permainan ini ketika 100 pemain berada dalam satu pesawat yang sama melintasi satu pulau yang tidak berpenghuni dan para pemain tersebut memilih lokasi mendarat yang dirasa aman , setelah itu para pemain mencari looting atau sumber daya untuk bertahan hidup seperti senjata, helm, armor, perlengkapan penyembuhan, granat dan perlengkapan lainnya, looting ini bisanya terdapat di bangunan - bangunan di seluruh pulau, setiap waktu zona permainan semakin mengecil pemain yang berada di luar zona akan berkurang darahnya semakin kecil zona akan semakin cepat daranya berkurang jadi para pemain di harus pergi ke dalam zona tetapi harus terus waspada terhadap pemain lain, semakin zona mengecil para pemain akan saling bertemu satu sama lain dan saling menyingkirkan hingga tersisa satu pemain atau tim squid dan mendapatkan winner winner chicken dinner sebutan orang atau tim yang menang di PUBG.²⁷

Game tidak hanya untuk bersenang-senang tetapi ada juga game edukasi, Game edukasi adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk

²⁷ Ami Harlyana Di Akses Dari <https://androbuntu.com/2019/01/28/apa-itu-pubg/>, Pada Tanggal 28 Januari 2021 Pukul 17:11

merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah (Handriyantini, 2009). Game Edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik. Game edukasi dibuat dengan tujuan spesifik sebagai alat pendidikan, untuk belajar mengenal warna, mengenal huruf dan angka, matematika, sampai belajar bahasa asing.

Game dengan tujuan edukasi seperti ini dapat digunakan sebagai salah satu media edukasi yang memiliki pola pembelajaran learning by doing. Berdasarkan pola yang dimiliki oleh game tersebut, pemain dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Status game, instruksi, dan tools yang disediakan oleh game akan membimbing pemain secara aktif untuk menggali informasi sehingga dapat memperkaya pengetahuan dan strategi saat bermain. Berdasarkan hasil penelitian penelitian sebelumnya, tidak diragukan lagi bahwa game edukasi dapat menunjang proses pendidikan (Clark, 2006). Game edukasi unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Salah satu keunggulan yang signifikan adalah adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional (Clark, 2006).

Internet adalah sebuah jaringan komunikasi yang global dan terbuka, Pada awalnya jaringan internet dikembangkan sebagai saluran

khusus untuk aktifitas riset dan keperluan akademis. Namun dalam perkembangannya, internet digunakan untuk berbagai keperluan lainnya termasuk untuk keperluan bisnis. Internet itu sendiri sebenarnya singkatan dari Internet Networking. Secara sederhana internet bisa diartikan sebagai "A global network of computer network". Dengan demikian pada dasarnya internet merupakan jaringan komputer yang sangat besar yang terbentuk dari jaringan-jaringan kecil yang ada di seluruh dunia yang saling berhubungan satu sama lain.

Menurut Rieke Ustadiyanto, internet adalah sebuah alat penyebaran informasi secara global, sebuah mekanisme penyebaran informasi dan sebuah media berkolaborasi dan berinteraksi antara individu dengan menggunakan komputer tanpa terhalang batas geografis. Saat ini internet telah menghubungkan lebih dari 100.000 jaringan komputer di dunia dengan pemakaian lebih dari 100 juta orang.²⁸

Revolusi teknologi informasi, terutama internet, telah membuka banyak peluang bisnis dalam berbagai bidang, termasuk bidang media masa. Sepuluh tahun yang lalu untuk memiliki media masa (surat kabar atau majalah stasiun televisi) dengan pelanggan ratusan ribu bahkan jutaan orang membutuhkan investasi yang mahal. Selain itu, perlu waktu puluhan tahun untuk bisa mendapatkan tiras sedemikian besar. Fenomena di atas bukan hanya mengubah teknologi informasi sebagai media

²⁸ Rieke Ustadiyanto, *Framework E-Commerce*, Andi, Yogyakarta, 2010, hlm. 1.

pengantar, namun juga sangat mempengaruhi berbagai aspek sosial baru, seperti komunikasi, sosiologi dan hukum.

Bila kita menganalisis tentang bagaimana kebebasan informasi dan berekspresi dalam di internet, kita dihadapkan pada objek pengkajian yang sangat luas sekali. Sebagai langkah awal ketika kita mengkaji persoalan aspek hukum media di internet, persoalan mendasar yang harus kita ketahui dahulu adalah internet sebagai media, yang lahir dari hasil konvergensi antara bidang media telekomunikasi, penyiaran dan bahkan media cetak. Keunikan pembentukan inilah yang menyebabkan internet dapat dikatakan sebagai media yang relatif paling sempurna saat ini. Oleh karena itu, bila kita mengkaji ininternet sebagai media massa, kita tidak mungkin melepaskan aspek hukum dari media pemebentuk internet itu Sendiri.²⁹

B. Tinjauan umum tentang Jual Beli item Game Online Bertentuk Virtual

1. Pengertian Game Online

Game online adalah game komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain melalui internet, biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung (mengunjungi halaman web yang bersangkutan) atau melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang

²⁹ Edmond Makarim, *Notaris dan Transaksi Elektronik, Kajian Hukum Tentang Cybernatory atau Elektronik Notary*, Rajawali Pers, hlm. 226.

menyediakan permainan tersebut.³⁰ Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat di ketahui bahwa game online adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.

Teknologi game online berawal dari penemuan metode networking computer tahun 1970-an di militer Amerika. Pada game online ini pertama kali menggunakan jaringan LAN (Local Area Network) tetapi sesuai perkembangan teknologi akhirnya game online menggunakan jaringan yang lebih luas lagi seperti www dan world wide web atau yang lebih dikenal dengan internet yang bisa diakses menggunakan nirkabel.

Game online dimulai sejak tahun 1969, ketika permainan untuk dua orang dikembangkan dengan tujuan awal untuk pendidikan. Kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan time-sharing. Yang disebut plato, dibuat untuk memudahkan siswa belajar secara online, dimana pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul plato IV dengan

³⁰ hon C. Beck, *Gamer Juga Bisa Sukses*, (Jakarta: PT Grasindo. 2007) hlm. 92.

kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan yang banyak pemain (multiplayer games).³¹

Awalnya game online hanya berbasis game simulasi perang dan pesawat untuk kepentingan militer. Sony, microsoft, dan nitendo mereka merancang suatu interaksi atau sesuatu yang telah diperkirakan oleh pakar pada saat game ultima online keluar pada tahun 1997. Permainan game online terdiri dari dua unsur utama, yaitu cever dan client. Fungsi cever yaitu melakukan administrasi permainan untuk menghubungkan client, sedangkan client adalah orang yang mengguna atau memakai kemampuan server games.

Fenomena game online mulai merebak sejak beberapa tahun yang lalu, dan sudah menyangkut semua kalangan. Sudah begitu banyak jenis game yang tersebar di Indonesia melalui beragam konsol, dan yang paling banyak orang mainkan adalah game mobile yang dapat dimainkan di smartphone, baik secara online maupun offline.

Game online memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Untuk lebih jelasnya berikut adalah jenis-jenis game online berdasarkan jenis permainan

³¹ 41AL. Tridhonanto & Beranda Agency, *Optimalkan potensi anak dengan game*, (Jakarta, PT Elex Media Komputindo, 2011), hlm. 14.

1. First Person Shooter (FPS)

FPS merupakan jenis permainan tembak-menembak dengan tampilan pada layar pemain adalah sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, tiap tokoh karakter mempunyai kemampuan yang berbeda-beda dalam tingkat akurasi menembak, dan reflek menembak. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang. Pemain ini bisa berupa misi melumpuhkan penjahat maupun alien, kadang juga sejumlah pemain dibagi beberapa tim yang bertugas melumpuhkan tim lainnya, sebelum dilumpuhkan. Ciri utama lain adalah penggunaan senjata genggam jarak jauh. Contoh game jenis ini antara lain; Counter Strike yaitu permainan yang terdiri dari 2 kelompok dimana kelompok yang satu berperan sebagai teroris dan yang satu berperan sebagai polisi yang terdiri atas 5 orang atau kelompoknya. Jadi di dalam permainan ini pertama pemain memilih apakah dia masuk kelompok teroris atau polisi dan setelah itu mereka akan berperang di sebuah gedung tua dan apabila team yang satu bisa lebih cepat membunuh semua anggota team yang lain maka team tersebut menang.

2. Real Time Strategy (RTS)

Adalah suatu permainan komputer yang memiliki ciri khas berupa permainan perang yang tiap pemainnya memiliki

suatu Negara-Negara tersebut dikelola dalam hal pengumpulan sumber daya (alam, manusia, ekonomi), pengaturan strategi pasukan-pasukan tempur, diplomasi dengan Negara tetangga, peningkatan ekonomi, pengembangan keyakinan, pengembangan pendidikan dari Negara primitif menuju peradaban modern. RTS dibedakan dari turn-based strategy dimana dalam RTS permainan tidak mengenal giliran. Setiap pemain dapat mengatur atau memerintah pasukannya dalam waktu apapun. Dalam RTS, tema permainan dapat berupa sejarah. Contohnya: misalnya age of empires yaitu pertama pemain memilih kerajaan yang mau ia mainkan, kemudian pemain membangun instruktur kota seperti rumah, sekolah, alat pertanian, perkebunan dan tambang, tempat ibadah, perpustakaan, pagar pertahanan serta barak yang bisa membentuk prajurit (prajurit berkuda, prajurit berpanah dan prajurit biasa), dan setelah jumlah prajuritnya banyak maka bisa menyerang kerajaan tetangga dan siapa yang bisa menghancurkan kerajaan musuh terlebih dahulu maka dia yang menang.

3. Role Playing Game (RPG)

Adalah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut

sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari system peraturan permainan yang telah ditentukan. Asal tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan akhir permainan ini. Contohnya yaitu DOTA yaitu permainan pertarungan yang tokohnya berupa manusia yang mempunyai kepala hewan seperti tokoh yang mempunyai kepala harimau, babi dan serigala dan di dalam permainan ini terdiri dari dua kelompok yang tiap kelompoknya terdiri dari masing-masing 5 orang di dalam permainan ini pertama pemain memilih tokoh atau hero yang akan dimainkannya setelah itu pemain akan bertarung di hutan menggunakan berbagai strategi team untuk bisa membunuh hero lawan dan apabila hero lawan ada yang mati maka hero yang membunuh bisa naik level dan memperoleh emas yang bisa dijadikan alat untuk membeli senjata tambahan di barak untuk meningkatkan kemampuan hero tersebut.

4. Adventure games

Permainan ini yang menggunakan tokoh karakter fiksi yang bertugas mengeksplorasi dan memecahkan sebuah misteri atau kasus, memburu harta karun, maupun menyelamatkan

tokoh karakter buatan. Banyak dari game ini diangkat dari sebuah novel popularmaupun film bioskop. Contohnya yaitu Indiana jones yaitu permainan petualangan yang dimana pemain dituntut untuk menjalankan misi seperti mencari harta karun dengan cara memecahkan teka-teki dan apabila misi tersebut telah selesai dilaksanakan maka dilanjutkan dengan misi berikutnya.

5. Life Simulation Game

Jenis game online yang dikenal dengan Life Simulation, game ini adalah permainan yang memiliki karakter yang dapat melakukan kegiatan-kegiatan yang biasa dilakukan manusia di dunia nyata. Dalam game ini pemain harus mengendalikan karakternya untuk melakukan hal - hal seperti manusia seperti belajar, berbelanja, berinteraksi, bekerja, dan masih banyak lagi. Tentunya, pemain juga memiliki lawan main yang berasal dari komputer yang berbeda dan mungkin menjadi tetangga di dunia virtual tersebut. Agar pemain bisa menguasai game ini dengan baik, pemain harus melakukan kegiatan karakter sesuai perintah yang diberikan. Contoh dari life simulation game di antaranya adalah sim life dan second life.

6. Vehicle Simulation

Vehicle simulation adalah game yang mengharuskan pemainnya untuk bisa mengoperasikan kendaraan, baik kendaraan darat, air, maupun laut seperti versi aslinya. Secara tidak langsung pemain harus mengerti versi kendaraan aslinya agar ia dapat mengoperasikan kendaraannya dengan sempurna. Contoh dari game vehicle simulation adalah fight gear, tram, dan orbiter.

7. Game Aksi (Action)

Game aksi adalah salah satu jenis game yang membutuhkan ketangkasan dari orang yang memainkannya. Tentunya, daya refleksi juga sangat dibutuhkan agar karakter yang dimainkannya dapat memenangkan pertandingan. Biasanya dalam game ini pemain diharuskan untuk memainkan sebuah karakter yang sedang menjalankan sebuah misi tertentu. Dalam sebuah misi biasanya harus melewati berbagai macam rintangan yang ada di dalamnya. Selain itu, pemain juga biasanya harus mengalahkan musuh atau menyelamatkan karakter lain. Dengan begitu, ketangkasan dan refleksi dari pemain sangat dibutuhkan untuk memenangkan game ini.

8. Cross Platform Online Play (CPOP)

Jenis game online CPOP atau kepanjangan dari cross platform online play merupakan permainan yang dapat

dimainkan secara online melalui berbagai perangkat berbeda. Contoh jenis game online CPOP adalah need for speed underground. Jenis game CPOP bercirikan dapat dimainkan secara online maupun konsol game seperti play station 2, Xbox

9. PUBG (Player unknown's battlegrounds) Mobile

Game ini sudah dirilis di PC (Personal computer) pada Maret 2017 dan sangat - sangat populer. Perbedaannya, versi komputer game ini berbayar, tapi untuk versi PUBG Mobile game ini gratis. Hingga pada Maret 2018, Tencent Games selaku developer mobilnya merilis PUBG versi mobile dan langsung meraih kepopuleran yang lebih besar.

10. Garena Free Fire

Game yang sangat mirip dengan PUBG, Free Fire Battlegrounds sama-sama harus bertahan hidup melawan musuh pulau hingga menjadi orang yang bisa hidup di akhir game. Game ini rilis pada Januari 2018 dan langsung melesat dan disukai banyak orang karena menggunakan grafis yang lebih minim jadi lebih banyak pengguna yang dapat memainkannya. Terbukti dengan dalam waktu 3 bulan game ini sudah di unduh lebih dari 50 juta lebih. Sama seperti PUBG, Free Fire bisa dimainkan bersama

teman hingga 4(empat) orang, dan dilengkapi voice chat dalam game jadi kamu bisa sambil berkomunikasi.

11. Garena AOV (Arena of valor)

Game yang mirip dengan Mobile Legends, MOBA (Multiplayer online battle arena) memang saat ini sedang disukai oleh banyak orang, dan pada akhirnya developer terkenal seperti Garena ikut merilis game dengan genre MOBA dengan nama arena of valor. Cara bermain game ini cukup mudah, mirip dengan Mobile Legends. Kelebihan dari game ini dengan memiliki grafis HD (High definiton) yang keren tapi ukuran game ini ringan alias kecil jadi tentu ini akan membuat ringan ketika dimainkan. Kamu bisa bermain 5 (Lima) versus 5 (Lima), 3 (Tiga) versus 3 (Tiga), 1 (Satu) versus 1 (Satu) dan ada mode spesial yaitu clan wars dan hook wars. Hero dalam permainan ini juga keren seperti batman, wonder woman, joker sampai superman.

12. COC (Clash of clans)

Walaupun bukan game online terbaik dari android yang baru dirilis, COC selalu menjadi game terbaik di genre nya, game ini berhasil menceritakan tentang strategi yang dilakukan untuk menyerang desa lawan agar bisa membangun desa sendiri. Tujuan paling utama dalam permainan ini bukanlah membangun desa atau village

namun justru mengalahkan goblin. Agar bisa mengalahkannya pengguna harus membangun sebuah desa menjadi makmur lengkap dengan pasukan terkuat dan strategi yang tepat dalam penyerangan. Bahkan untuk memenangkannya para gamer bisa saling membantu.

13. RO (Ragnarok Online)

Penggemar Ragnarok Online Indonesia wajib mengunduh game multiplayer online android yang sangat terkenal dan begitu legendaris ini. Bermain RO memang sangat menyenangkan, game ini menyuguhkan petualangan yang cukup seru dengan dukungan grafis 2D yang tidak terlalu jauh berbeda dengan versi Desktop. Ragnarok selalu rutin dilakukan pembaharuan oleh pihak developer yang merencangkannya. Sehingga akanselalu banyak sekali perbaikan di dalam fitur, kelengkapan serta tampilannya. Keseruan bermain akan semakin bertambah karena pengguna bisa menemukan banyak pemain yang asalnya dari semua negara yang ada di belahan dunia.

14. .Lineage 2 Revolution

Game yang baru diliris pada 14 Maret 2018 lalu ini adalah game legendaris yang sangat populer disekitar tahun 2010. Dan kini hadir versi terbaru di smartphone. Ketika pengguna mulai bermain game ini, pengguna langsung

diminta membuat karakter dan rasnya. Mirip dengan gameplay Lineage 2 yang dirilis tahun 2003, dan fitur instanced dungeons, clan wars, dan lainnya.

15. Space Commander

Game bertema game online peperangan yang bisa membuat pengguna menjadi pimpinan dari pasukan dalam mengejar dan mendapatkan sebuah bintang. Namun jangan salah pengguna tidak bersaing sendirian melainkan dengan 3 (Tiga) ras dan juga 6 (Enam) buah pahlawan serta 24 (Dua puluh empat) unit tempur. Hal yang menarik di dalam game ini yaitu adanya tampilan plot pada arena pertempuran yang sedang berlangsung. Desain serta fitur 3D yang berada di dalam game lebih detail. Selain itu, pengguna pun bisa bermain lebih seru menggunakan berbagai macam mode, seperti mode challenge, mode galaxy arena dan mode special challenge.

16. Racing Multiplayer

pengguna yang suka game balap wajib mencoba racing multiplayer. Jalan cerita yang ada di dalamnya menceritakan tentang petualangan yang harus di tempuh menggunakan mobil balap. Akan adanya banyak keseruan pada setiap petualangan di semua arena balapan.

17. World of Tanks Blitz

Pada dasarnya world of tanks blitz hampir sama dengan game legendaris PC berjudul counter strike namun jika di cermati secara mendalam, perbedaannya akan semakin terlihat. Perbedaan tersebut bisa ditemukan pada pemain telah mengendalikan tank, selanjutnya para pengguna memiliki tugas untuk menghancurkan semua pemain yang berusaha mengendalikan target. Lebih dari 90 (sembilan puluh) pemain memainkan game ini, bertarung di mode 7 (tujuh) melawan 7 (tujuh) dengan sendiri atau bersama teman. Gunakan berbagai taktik yang berbeda dan menangkan permainan.

2. Pengertian Item Virtual

Item virtual dapat didefinisikan sebagai suatu objek atau benda yang bersifat tidak berwujud yang diperjualbelikan guna digunakan dalam komunitas online atau permainan online. Item virtual dapat merujuk ke suatu objek seperti karakter, item(barang), dan mata uang yang biasanya berada di dalam suatu permainan online ataupun komunitas online yang mana merupakan suat sumber pendapatan baru bagi para pemakai atau pengguna permainan online dan atau komunitas online tersebut.³²

³² Vili Lehdonvirta, *Virtual item sales as revenue model: identifying attributes that drive purchase decisions*, (Finland: Helsinki Institute for Information Technology, 2009) hlm. 3.

Item virtual dibuat dan diproduksi oleh perusahaan game online atau komunitas online untuk pelanggan mereka, dan sepenuhnya hak dan juga unsur-unsur di dalam item virtual tersebut telah dikontrol oleh desainer permainan online tersebut yang biasanya dikenal sebagai game gods.³³

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam dunia siber meskipun bersifat virtual dapat dikategorikan sebagai tindakan dan perbuatan hukum yang nyata. Kegiatan siber adalah kegiatan virtual yang berdampak sangat nyata meskipun alat buktinya bersifat elektronik. Dengan demikian subjek pelakunya harus dikualifikasikan pula sebagai orang yang telah melakukan perbuatan hukum secara nyata.

Dalam kehidupan sehari-hari, orang-orang mengatakan bahwa virtual world sebagai dunia non fisik yang berbeda dengan dunia nyata. Dalam hal ini Bartle mencoba mendefinisikan bagaimana virtual property muncul. Ia mengatakan bahwa virtual property berasal dari dan dapat ditemukan di dunia virtual. Dunia virtual yang dikembangkan Bartle bahwa dunia virtual adalah melakukan sesuatu dengan bantuan media komputer, sehingga antar individu dapat berinteraksi satu sama lain. Dalam komputer

³³ Sean F. Kane dan Benjamin T. Duranske, *Virtual Worlds, Real World Issues*, (Landslide: American Bar Association, 2009) hlm. 2.

ini ada objek virtual yang digunakan oleh individu untuk saling berinteraksi.

Item virtual ini bagi para pengguna dianggap memiliki fungsi dan kegunaan selayaknya benda-benda pada dunia nyata, namun tentunya fungsi dan kegunaanya itu hanya berlaku pada dunia siber. Para pengguna internet seperti para gamers bahkan menggunakan situs jual-beli yang telah digunakan pada dunianya nyata seperti eBay untuk melakukan transaksi atas objek-objek virtual ini. Item virtual merupakan sebuah barang didalam game yang dibuat sedemikian rupameniru objek-objek yang ada pada dunia nyata. Hal tersebut dikarenakan objek-objek virtual ini hanya muncul pada sebuah dunia yang juga diciptakan melalui teknologi komputer yaitu dunia siber.

Perkembangan Item Virtual Pada saat ini banyak manusia mulai menggunakan e-mail atau website dalam berkomunikasi dengan sesama manusia lainnya yang berbeda tempat kedudukan dan dalam kegiatan ekonomi seperti perjanjian jual-belibahkan kegiatan perbankan. Semuanya dilakukan pada dunia siber dengan menggunakan objek-objek virtual tersebut, bahkan dunia siber pun seakanakan memiliki sebuah perpustakaan yang berisi informasi-informasi mengenai apapun yang ada di bumi ini layaknya buku-buku yang ada pada dunia nyata namun berbentuk virtual sehingga

berwujud seperti buku-buku yang virtual, dan tentu saja itu merupakan objek-objek virtual.

Objek-objek virtual tidak memiliki wujud yang dapat dirasakan oleh beberapa indera manusia. Objek-objek tersebut tidak dapat dilihat oleh indera penglihatan manusia secara nyata dan tidak dapat pula dirasakan bentuknya dengan menggunakan indera perasa manusia. Meskipun tidak memiliki wujud nyata, pada kenyataannya objek-objek virtual banyak digunakan manusia dalam kehidupan sehari-harinya dan diperlakukan layaknya benda-benda berwujud yang ada di dunia nyata, bahkan memiliki nilai ekonomi. Penggunaan objek-objek virtual ini terbatas hanya pada dunia virtual juga yaitu dunia siber. Objek-objek virtual ini hanya berfungsi dan berguna dalam dunia siber karena objek-objek ini merupakan objek-objek yang ada pada dunia siber, namun objek-objek virtual ini dapat memberikan dampak pada berbagai aspek kehidupan manusia terlepas dari eksistensinya yang tidak nyata. Dampak-dampak tersebut menyentuh pada aspek sosial, ekonomi, dan bahkan budaya.

Menurut Erlank, Untuk mengenali item virtual yang dijelaskan oleh Bartle, perlu dipecah menjadi 5 (lima) elemen dasar.³⁴ yaitu :

³⁴ W Erlank, *Introduction to Virtual Property*, (P.E.R, 2015) hlm. 25.

1. Bantuan Komputer

Dengan bantuan komputer ini berarti bahwa komputer mengendalikan segala sesuatu yang berkaitan dengan dunia virtual. Hal ini bisa dilakukan dengan cara program atau kode program. Ini berarti bahwa semua aspek dalam game yang ada hubungannya dengan benda virtual dikelola secara otomatis oleh komputer tanpa perlu orang-orang yang nyata untuk memiliki semacam keterlibatan pribadi dalam kerja dunia virtual.

2. Listrik dan Konektivitas Jaringan

Jika dunia virtual menjadi tidak aktif atau dimatikan tentu itu bukan lagi dunia virtual tapi dunia yang benar-benar tidak ada. Ini akan menjadikan pemain dalam benda virtual tidak dapat melakukan hal apapun di dalam dunia virtual tersebut jika komputer dimatikan atau di nonaktifkan.

3. Lingkungan Hidup

Dalam keadaan normal dunia virtual akan menjadi wakil dari dunia nyata seseorang. Ini agar dunia virtual dan dunia nyata menjadi mendalam dan mengajak pemain untuk lebih dekat pada dunia virtual. Pada intinya pemilihan lingkungan bergantung pada permasalahan/subyek permainan.

4. Mengacu Pada Interaksi.

Jika seseorang tidak dapat berinteraksi dengan dunia virtual maka dunia nyata akan kehilangan status dunia virtual dan hanya menjadi sebuah karya seni abstrak atau film. Interaksi ini biasanya dilakukan dengan menggambarkan atau menciptakan identitas dalam bentuk virtual contohnya adalah avatar, sehingga dapat berinteraksi dengan avatar lain atau benda virtual lainnya.

5. Partisipasi Dari Individu Lain

Ini adalah syarat penting dari dunia maya dan juga penting untuk keberadaan benda virtual. Jika tidak ada partisipasi dari individu lain untuk berpartisipasi di dunia maya pada saat yang sama, itu berarti bahwa hanya permainan normal yang dimainkan oleh diri sendiri, seperti playstation. Dengan demikian individu-individu yang bergandung untuk berpartisipasi dalam dunia maya bertindak dengan berbagai macam cara sama seperti yang mereka lakukan di kehidupan nyata.

Perkembangan game online yang signifikan menjadikan industri game online menjadi salah satu jenis bisnis e-commerce yang menguntungkan. Berdasarkan data yang diperoleh dari DFC Intelligence, perusahaan konsultan yang mengkaji pasaran strategis, pemain game online di seluruh dunia mencapai 124 juta

pada tahun 2005 dan berkembang hampir tiga kali lipat menjadi 376 juta pada tahun 2009. DFC Intelligence memperkirakan pendapatan yang diperoleh dari game online di seluruh dunia senilai \$1,9 milyar pada tahun 2003 dan meningkat menjadi \$15,7 milyar pada tahun 2010 dan akan terus berkembang menjadi \$29 milyar pada tahun 2016. Sementara itu, khusus di Indonesia, berdasarkan data dari e-Marketer yang dikeluarkan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika menyebutkan bahwa pada tahun 2014 pengguna internet di Indonesia sudah mencapai 83,7 juta pengguna. Jumlah ini terus bertambah hingga melewati milestone 100 juta di tahun 2016. Diperkirakan tahun 2017 terdapat 112,6 juta pengguna internet di tanah air (Kominfo, 2014).³⁵

Di Indonesia, E-Commerce atau Transaksi Elektronik telah diatur dalam undang-undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Elektronik, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58, dan Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4843 (UU ITE). UU ITE ini terdiri dari 13 Bab dan 54 Pasal yang mendefinisikan E-Commerce sebagai Transaksi Elektronik adalah Sebuah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan

³⁵ Rina Yulius, "Analisis Perilaku Pengguna Dalam Pembelian Item Virtual Pada Game Online", https://www.researchgate.net/publication/323395671_Analisis_Perilaku_Pengguna_dalam_Pembelian_Item_Virtual_pada_Game_Online, (26 September 2019).

komputer dan/atau media Elektronik lainnya (vide pasal 1 ayat 2UU ITE) dan mengatur mengenai hubungan e-commerce dengan pelaku usaha, konsumen dan pemerintah.³⁶

Pasal 1 angka 2 UU ITE mendefinisikan Transaksi Elektronik sebagai transaksi yang dilakukan secara elektronik yang pada dasarnya merupakan perikatan ataupun hubungan hukum yang dilakukan secara elektronik dengan memadukan jaringan sistem elektronik berbasis komputer dengan sistem komunikasi, yang selanjutnya difasilitasi oleh keberadaan jaringan computer global atau internet.³⁷

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) istilah perdagangan sendiri berasal dari kata dasar dagang, yaitu pekerjaan yang berhubungan dengan menjual dan membeli barang untuk memperoleh keuntungan; jual beli; niaga. Perdagangan e-commerce dapat diartikan sebagai kegiatan jual beli.

Kegiatan jual beli diatur dalam KUH Perdata Buku III Bab V tentang jual beli. Menurut Pasal (1457) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUH Per) jual beli adalah suatu persetujuan dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk

³⁶ Resa Raditio, *Aspek Hukum Transaksi Elektronik*, (Jakarta: Graha Ilmu, 2014), hlm. 4.

³⁷ Ibid, hlm. 7.

menyerahkan suatu barang, dan pihak yang laian untuk membayar harga yang dijanjikan.³⁸

Jual beli ini dianggap telah terjadi antara kedua belah pihak, seketika kedua belah pihak mencapai kata sepakat tentang barang dan harganya. Meskipun barang itu belum diserahkan maupun harganya belum dibayar (Pasal 1458 KUH Per). Hal ini sesuai dengan asas konsensualisme dalam perjanjian.³⁹

Hubungan hukum dalam e-commerce diatas timbul sebagai perwujudan dari asas kebebasan berkontrak (*laissez faire*) maksudnya setiap orang bebas untuk mengadakan suatu perjanjian yang memuat syarat-syarat perjanjian macam apapun, sepanjang perjanjian itu dibuat secara sah dan beritikad baik, serta tidak melanggar ketertiban umum dan kesusilaan. Yang mengikat para pihak (*pacta sunt servanda*) maksudnya adalah mengikatnya suatu perjanjian seperti undang-undang dan sesungguhnya setiap janji itu mengikat kepada setiap orang yang membuatnya ini telah ditetapkan Allah di dalam Al-Quran. Hal ini diatur dalam “buku wajib” aturan hukum perdata di Indonesia, yaitu pasal 1338 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUH Perdata) yang menyatakan bahwa semua perjanjian yang dibuat secara sah berlaku halnya sebagai undang-undang bagi mereka yang membuatnya.

³⁸ *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata*, (Jakarta: Indonesia Legal Center Publishing, 2013), Cet. Ke-2, hlm. 264.

³⁹ Simanjuntak, *Hukum Perdata Indonesia*, (Jakarta: Kencana, 2015), hlm. 305-306.

Pasal 1320 KUH Perdata menyatakan bahwa syarat sahnya suatu perjanjian wajib didasarkan pada :

1. Kesepakatan dari mereka yang mengikatkan diri (agreement)
2. Kecakapan dari pihak-pihak (Capacity)
3. Mengenai hal tertentu (Certainty of terms)
4. Suatu sebab yang halal (Consideration).

Dua syarat di atas merupakan syarat subyektif untuk sahnya perjanjian. Apabila terdapat pelanggaran terhadapnya maka akibat hukumnya adalah kontrak dapat dibatalkan (voidable / vernietigbaar) yang mana hak pembatalan itu hangus dalam waktu 5 tahun (Pasal 1454 KUH Perdata).

Sementara dua syarat berikutnya merupakan syarat obyektif yang memberikan batasan terhadap obyek perjanjian yang diperbolehkan, yaitu suatu hal tertentu dan suatu causa (sebab) halal. Ancaman hukum apabila syarat obyektif ini tidak terpenuhi adalah batal demi hukum.

Berdasarkan ketentuan Pasal tersebut maka dapat terlihat bahwa keabsahan suatu kontrak diukur dari terpenuhinya kehendak para pihak pada klausula-klausula yang disepakati (expression of will). Itu sebabnya, Pasal 1320 KUH Perdata dengan tegas menyebutkan kesepakatan para pihak sebagai unsur perjanjian

yang pertama dan utama. Pasal 19 UU ITE menyatakan bahwa “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan intersepsi atau penyadapan atas Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik dalam suatu Komputer dan/atau Sistem Elektronik tertentu milik orang lain”. Maksudnya ialah ada salah satu pihak yang mengambil alih kembali akun yang telah diperjual belikan tersebut. Secara spesifik hal ini pun kembali ditegaskan melalui Pasal 20 UU ITE yang menyatakan sebagai berikut:

1. Kecuali ditentukan lain oleh para pihak, Transaksi Elektronik terjadi pada saat penawaran transaksi yang dikirim pengirim telah diterima dan disetujui penerima.
2. Persetujuan atas penawaran Transaksi Elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) harus dilakukan dengan pernyataan penerimaan secara elektronik.

Namun ada satu hal yang perlu diperhatikan dalam Pasal 20 tersebut, yaitu tentang penentuan waktu terjadinya kesepakatan. Hal ini tidak dapat dianggap mudah mengingat saat terjadinya kesepakatan mempunyai arti peralihan resiko onjek perjanjian dari penjual ke pembeli.

Berdasarkan UU ITE diatas, para pelaku bisnis harus ekstra hati-hati terhadap ketentuan Pasal 4 Undang-Undang RI Nomor 8 Tahun 2010 tentang Perlindungan Konsumen (UUPK) yang jelas-

jelas mewajibkan kejelasan dalam memberikan informasi. Selain itu juga patut diwaspadai ketentuan Pasal 1321 Jo. Pasal 1324 KUH Perdata yang intinya menyatakan bahwa Perjanjian batal apabila ada unsur Paksaan. Kelalaian dalam memenuhi ketentuan tersebut dapat mengakibatkan segala transaksi E-Commerce dapat dibatalkan.

Secara garis besar, hak dan kewajiban dalam E-Commerce yang di atur dalam UU ITE ini telah sesuai dengan norma-norma dasar perdata. Satu hal yang cukup berbeda dengan transaksi konvensional adalah adanya tanda tangan elektronik atau digital signature yang diatur melalui ketentuan Pasal 12 UU ITE. Dalam Pasal tersebut diatur bahwa setiap orang yang terlibat dalam tanda tangan elektronik berkewajiban memberikan pengamatan atas tanda tangan elektronik yang digunakannya. Hal ini mengingat transaksi elektronik sangat mudah disusupi atau diubah oleh pihak-pihak yang tidak berwenang sehingga sistem keamanan dalam bertransaksi menjadi sangat penting untuk menjaga keaslian data tersebut dan menjaga kepercayaan pengguna terhadap sistem komunikasi tersebut.

C. Tinjauan Umum Jual Beli dalam Fiqih Muamalah

1. Pengertian Jual Beli

Jual beli dalam istilah fiqh disebut dengan al-ba'i yang berarti menjual, mengganti dan menukar sesuatu dengan sesuatu yang lain.⁴⁰ Lafadz al-ba'i dalam bahasa Arab terkadang digunakan untuk pengertian lawannya, yakni kata asy-syira' yang berarti beli. Dengan demikian kata al-ba'i berarti jual, tetapi sekaligus juga berarti beli. Maknanya secara etimologi yakni mengambil sesuatu dan menerima sesuatu.⁴¹ Sayyid Sabiq mengartikan pula jual beli sebagai tukar menukar secara mutlak.⁴²

Menurut terminologi yang dimaksud dengan jual beli adalah suatu perjanjian tukar menukar benda atau barang yang mempunyai nilai secara suka rela diantara kedua belah pihak, yang satu menerima benda-benda dan pihak lain yang menerimanya sesuai dengan perjanjian atau ketentuan yang telah dibenarkan syara' dan disepakati.⁴³ Sedangkan Sayyid Sabiq memberi pengertian yang tidak jauh berbeda yakni petukaran harta dengan harta dengan saling meridhai, atau pemindahan kepemilikan dengan penukar dalam bentuk yang diizinkan.⁴⁴

Dari definisi yang dikemukakan diatas, dapatlah disimpulkan bahwa jual beli itu dapat terjadi dengan cara :

- a. Pertukaran harta antara dua pihak atas dasar saling rela, dan
- b. Memindahkan milik dengan ganti yang dapat dibenarkan yaitu berupa alat

⁴⁰ Abdul Rahman Ghazaly, et.al., *Fiqh Muamalat*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 67.

⁴¹ Mardani, *Hukum Perikatan Syariah di Indonesia*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2013), hlm. 82.

⁴² ayyid Sabiq, *Fiqh Sunnah Jilid 5*, (Jakarta: Tinta Abadi Gemilang, 2013), hlm. 34.

⁴³ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 68-69.

⁴⁴ ayyid Sabiq, *Fiqh Sunnah Jilid 5*, (Jakarta: Tinta Abadi Gemilang, 2013), hlm. 34.

- c. tukar yang diakui sah dalam lalu lintas perdagangan.

2. Objek jual beli

Terkait objek atau barang yang diperjual belikan bahwa objek atau barang yang diperjual belikan haruslah memenuhi kriteria dibawah ini

- a. Objek transaksi harus ada ketika akad dilakukan, tidak sah melakukan transaksi atas barang yang tidak wujud (ma'adum), seperti menjual susu yang masih berada dalam perahan, dan lainnya. Berbeda dengan jual beli salam dan atau istishna'.
- b. Objek transaksi merupakan harta yang diperbolehkan oleh syara', yakni harta yang memiliki nilai manfaat bagi manusia dan memungkinkan untuk disimpan serta diperbolehkan oleh syara'. Tidak boleh melakukan perdagangan atas manusia merdeka, bangkai, darah, miras, narkoba, babi dan lainnya.
- c. Objek transaksi berada dalam kepemilikan penjual, tidak boleh menjual barang yang berada kepemilikan orang lain atau berada bebas. Seperti menjual air sungai disimpan (packing), cahaya matahari, oksigen bebas, hewan di hutan, ikan di lautan dan lainnya.
- d. Objek transaksi bisa diserahkan ketika atau setelah akad berlangsung. Tidak boleh barang yang berada dalam kepemilikan penjual tapi tidak bisa diserahkan.⁴⁵

⁴⁵ Dimyauddin Djuwaini, *Pengantar Fiqh Muamalah*, (Yogyakarta Pustaka Belajar, 2015) hlm. 76-77.

Dilihat dari segi bentuknya, Muhammad Baqir Ash Shadr membagi kepemilikan kedalam beberapa macam istilah-istilah kepemilikan, diantaranya prinsip beragam bentuk kepemilikan (the principle of diverse forms of ownership), kepemilikan negara (state ownership), kepemilikan publik (publik ownership), kepemilikan bersama (common ownership), kepemilikan pribadi (privatownership), hak pribadi (privat right), dan kepemilikan publik yang bebas untuk semua (publik property free to all, ibahatul ‘ammah).⁴⁶

Sedangkan dari sisi sifatnya, teori kepemilikan dibagi kedalam dua, yaitu kepemilikan penuh dan kepemilikan yang tidak penuh.⁴⁷ Dijelaskan dalam kitab Fiqh ‘Ibadah ‘Ala Mazhab Maliki karya Imam ‘Ubaid bahwa terminologi kepemilikan penuh adalah seseorang yang memiliki kendali penuh atas harta yang dimilikinya.⁴⁸

3. Jual Beli yang Dilarang

Jual beli yang dihukumnya najis dan batal hukumnya adalah sebagai berikut:

1. Barang yang hukumnya najis oleh agama, seperti anjing, babi, berhala, bangkai, dan khamar.
2. Jual beli sperma (mani) hewan, seperti mengawinkan seekor domba jantan dengan batina agar dapat memperoleh turunan.

⁴⁶ Muhammad Baqir Ash Shadr, Buku *Induk Ekonomi Islam: Iqtishaduna*, (Jakarta: Zahra, 2008) hlm. 147.

⁴⁷ *Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah*, Buku 1.(Jakarta, Kencana 2017) hlm. 8.

⁴⁸ Al-Hajjah Kaukab ‘Ubaid, *Fiqh ‘Ibadah ‘Ala Mazhab Maliki* (Damaskus: Maktabah Al-Insya’, 1986) hlm. 270.

3. Jual beli anak binatang yang masih berada dalam perut induknya.
4. Jual beli dengan muhaqallah. Baqalah berarti tanah, sawah, dan kebun, maksud muhaqallah di sini ialah menjual tanam-tanaman yang masih di lading atau di sawah. Hal ini dilarang agama sebab ada persangkaan riba di dalamnya.
5. Jual beli dengan mukhadharah, yaitu menjual buah-buahan yang belum pantas untuk dipanen, seperti menjual rambutan yang masih hijau, manga yang masih kecil-kecil, dan yang lainnya. Hal ini dilarang karena barangtersebut masih samar, dalam artikan mungkin saja buah tersebut jatihertiup angin kencang atau yang lainnya sebelum diambil oleh si pembelinya.
6. Jual beli dengan muammassah, yaitu jual beli yang secara sentuh menyentuh, misalkan seseorang menyentuh sehelai kain dengan tangannya di waktu malam atau siang hari, maka orang yang menyentuhnya berarti telah membeli kain tersebut. Hal ini dilarang karena mengandung tipuan dan kemungkinan akan menimbulkan kerugian bagi salah satu pihak.
7. Jual beli dengan munabadzah, yaitu jual beli secara lempar melempar, seperti seseorang berkata, “lemparkan kepada apa yang ada padamu, nanti ku lemparkan pula kepadamu apa yang ada padaku”. Setelah terjadivlempar melempar, terjadilah jual beli. Hal ini dilarang karena mengandung tipuan dan tidak ada ijab qabul.

8. Jual beli dengan muzabanah, yaitu menjual buah yang basah dengan buah yang kering, seperti menjual padi kering dengan bayaran padi basah, sedangkan ukurannya dengan dikilo sehingga akan merugikan pemilik padi kering.
9. Menentukan dua harga untuk satu barang yang diperjual belikan.
10. Jual beli dengan syarat (iwadh mahjul), jual beli seperti ini, hampir sama dengan jual beli dengan menentukan dua harga, hanya saja di sini dianggap sebagai syarat, seperti seseorang berkata “aku jual rumahku yang butut ini kepadamu dengan syarat kamu mau menjual mobilmu kepadaku”.
11. Jual beli gharar, yaitu jual beli yang samar sehingga ada kemungkinan terjadi penipuan, seperti penjualan ikan yang masih di kolam.
12. Jual beli dengan mengecualikan sebagian benda yang dijual, seperti seseorang menjual sesuatu dari benda itu ada yang dikecualikan salah satu bagiannya.
13. Larangan menjual makanan hingga dua kali ditakar hal ini menunjukkan kurangnya saling percaya antara penjual ada pembeli.⁴⁹

Dari penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa jual beli yang dilarang dalam Islam adalah yang hukumnya najis, jual beli yang samar-samar dan yang mengandung riba. Maka, dalam

⁴⁹ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah Cet 9*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2014) hlm. 78-81.

melakukan jual beli yang sah harus terhindar dari hal-hal tersebut,
karena dilarang dalam ajaran Islam.



Dokumen ini adalah Arsip Miitik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB III

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Bagaimana mekanisme jual beli item online game yang berbentuk virtual

Perkembangan teknologi dan informasi membawa berubah besar terhadap kehidupan manusia dalam berbagai bidang tidak terlepas dengan perdagangan yang menciptakan e-commerce perdagangan elektronik yang mengubah mekanisme jual beli yang tadinya untuk melakukan transaksi jual beli harus bertemu langsung atau face to face, dengan adanya kemajuan teknologi dan informasi berupa internet manusia bisa melakukan transaksi jual beli jarak jauh untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, tidak hanya itu objek jual beli pun mengalami perubahan yang tadinya hanya barang berbentuk fisik dengan adanya internet barang non-fisik atau virtual bisa menjadi objek jual beli.

Ada beberapa barang non-fisik yang diperjualbelikan contoh seperti pulsa, paket internet dan token listrik, dan kemajuan media sosial Instagram dan game online menciptakan objek jual beli baru yaitu follower dan item game online, yang menjadi fokus penulis adalah objek non-fisik item game online secara gratis besar yang menjadi penjual adalah developer game atau perusahaan yang membuat game tersebut sedangkan pembeli adalah player atau pemain game tersebut.

Dalam pelaksanaan jual beli item game online yang berbentuk virtual ada dua cara atau mekanisme yang di pakai oleh pemain atau penjual item virtual seperti barang dan mata uang dalam game online tersebut, dua mekanisme yaitu In game (dalam game) dan out game (luar game), mekanisme pembelian in game atau dalam game adalah metode yang sudah di siapkan oleh developer game tersebut untuk memudahkan para pemain membeli item game. sedangkan di luar game game adalah metode pembelian opsi lain yang menggunakan pihak ketiga untuk membeli item game seperti situs Marketplace seperti UPoint.ID, JuraganCash, UniPin, Garuda Voucher Indonesia, Dunia Games, UniPlay dan Codashop,pada dasarnya jual beli item virtual game online mobile ini hampir sama saja.

Berikut adalah mekanisme jual beli in (game dalam) game dan di luar game :

1. mekanisme jual beli in game sebagai berikut :

a. Masuk ke Aplikasi Google Play Store.

Umumnya aplikasi Google Play Store ada di setiap smartphome android. Jadi, Anda tak perlu bingung mencari aplikasi ini di smartphome Anda. Masuklah ke aplikasi Google Play Store dan buka di bagian profil pilih menu pembayaran dan langganan

b. Pilih Opsi Metode Pembayaran.

Setelah masuk ke Menu, selanjutnya pilihlah opsi “Metode Pembayaran” di Google Play Store. Pada opsi ini Anda akan disajikan berbagai metode pembayaran seperti potong pulsa, kartu kredit, shopeepay, Doku, gopay, tukar kode, dan beli saldo di minimarket

- c. setelah itu isi saldo ke dalam metode pembayaran yang telah di pilih tadi sebagai contoh gopay
 - d. Masuk ke Game sebagai contoh PUBG Mobile. cara pertama adalah dengan masuk ke game ini terlebih dahulu. Setelah masuk ke game PUBG Mobile, carilah opsi Cash UC yang berada di kanan atas. Pilih opsi tersebut dan pilihlah nominal UC PUBG Mobile yang Anda inginkan.
 - e. Proses Pembelian UC Selesai.
2. Mekanisme jual beli out game (luar game) dengan menggunakan situs Marketplace seperti UPoint.ID, JuraganCash, UniPin, Garuda Voucher Indonesia, Dunia Games, UniPlay dan Codashop :
- a. Buka situs atau web salah satu Marketplace sebagai contoh Codashop, bisa dengan browser mobile atau melalui PC.
 - b. Selanjutnya akan ada banyak judul game populer di Indonesia.
 - c. sebagai contoh Pilih Game PUBG Mobile.
 - d. Selanjutnya pilih item yang akan dibeli, UC atau Royale Pass. Pilih UC.

- e. Kemudian masukkan ID PUBG, ID Game adalah nomor identitas pemain yang di berikan oleh game setelah kita membuat akun game tersebut
- f. Pilih metode pembayaran, metode pembayaran dari situs Marketplace Codashop yaitu Gopay, ATM/M-BANKING, Dana, Indomaret, Alfamart, LinkAja dan potong pulsa
- g. Kemudian pilih nominal UC yang ingin dibeli.
- h. Klik “Bayar Sekarang”
- i. Jika proses pembayaran telah selesai, UC akan langsung ditambahkan ke ID yang sudah didaftarkan.

Sekarang ini tidak hanya situs-situs Marketplace saja yang menjual item game online, tetapi dengan media sosial Instagram juga banyak yg menjual item game online biasanya pedagang pedagang menjual item game online di media sosial Instagram ini berkerja sama dengan para konten kreatordan proplayer untuk mengiklankan item game online yang di jual, mekanisme pembelian berbeda dengan situs Marketplace mereka menggunakan chatting dalam melakukan transaksi jual beli.

Mekanisme Jual beli item virtual bisa di lakukan secara langsung atau face to face melalui Indomaret, Alfamart dan pedagang kecil lain dengan cara pembelian out game melalui situs-situs Marketplace, setiap pedagang berbeda - beda dalam memilih situs atau web pembelian, proses nya cukup sederhana pembeli

hanya perlu memberikan nomor DI game atau Kode pembayaran sesuai dengan jumlah item yang akan di beli ke kasir atau penjual, tetapi barang atau item tersebut tidak di serahkan secara langsung melalui masuk ke dalam akun game si pembeli melalui Nomor ID.

Dari pembahasan di atas, dapat penulis simpulkan bahwa mekanisme jual beli item game yang berbentuk virtual in game (dalam game) adalah mekanisme yang dibuat oleh developer game untuk memudahkan para pemain memuhi kebutuhan atas item-item game online tersebut, sedang mekanisme out game (luar game) adalah opsi lain untuk memuhi kebutuhan atas item-item game, yang bisa dimanfaatkan untuk membuka lapangan usaha baru dan objek jual baru bagi pedagang kecil dan menjadi sumber penghasilan bagi yang menjual nya.

B. Bagaimana pandangan dalam hukum fiqh muamalah terhadap jual beli item game online yang berbentuk virtual

Syafi'iyah membagi akad jual beli kepada 2 (dua) bagian:

1. Jual beli yang shahih, yaitu jual beli yang terpenuhi syarat dan rukunnya;
2. Jual beli yang fasid, yaitu jual beli yang sebagian rukun dan syaratnya tidak terpenuhi.

Jual beli yang shahih terbagi kepada beberapa bagian:

- a. Jual beli benda yang kelihatan;

- b. Jual beli benda yang disifati dalam dzimmah (perjanjian). Jual beli ini disebut juga jual beli salam;
- c. Jual beli sharf, yaitu jual beli mata uang (emas atau perak), baik dengan jenis yang sama maupun dengan jenis yang berbeda. Apabila dari jenis yang sama, maka untuk keabsahannya harus dipenuhi 3 (tiga) syarat:
 1. Tunai (kontan), tidak boleh diutang;
 2. Harus diserahterimakan;
 3. sama, tidak boleh ditukarkannya berbeda, maka syarat yang harus dipenuhi hanya 2 (dua), yaitu tunai dan harus diserahterimakan (taqabudh).
- d. Jual beli murabahah, yaitu jual beli dengan harga asal (pembelian) ditambah dengan keuntungan;
- e. Jual beli isyrak, yaitu jual beli patungan dengan orang lain;
- f. Jual beli mahathah atau dalam istilah Hanafiah jual beli wadhi'ah, yaitu jual beli di bawah harga pembelian;
- g. Jual beli tauiyah, yaitu jual beli barang sesuai dengan harga pertama (pembelian), artinya tanpa keuntungan;
- h. Jual beli binatang dengan binatang, dalam istilah Hanafiah jual beli muqayadhah;
- i. Jual beli dengan syarat khiyar;
- j. Jual beli dengan syarat bebas dari cacat.

Adapun jual beli fasid atau batil, jumlahnya sangat banyak, dan semuanya hukumnya diharamkan oleh syara'

Mengenai rukun dan syarat jual beli, para Fuqaha berbeda pendapat. Menurut Hanafiyah bahwa rukun jual beli ada enam, yaitu (1) Shighah; (2) pelaku; (3) sesuatu yang di akad, karena pelaku akad terdiri dari penjual dan pembeli; sesuatu yang diakad terdiri dari harga dan barang; dan shighat terdiri dari ijab atau qabul. Dengan demikian rukun-rukun jual beli ada enam. Sedangkan menurut Mazhab Hanafi rukun jual belinya hanya ijab dan qabul saja. Menurut mereka, yang menjadi rukun jual beli itu hanyalah kerelaan kedua belah pihak untuk berjual beli. Namun karena unsur kerelaan berhubungan dengan hati yang sering tidak kelihatan, maka diperlukan indikator atau alat ukur (Qarinah) yang menunjukkan kerelaan tersebut dari kedua belah pihak.⁵⁰

Berdasarkan kutipan-kutipan di atas dapat diketahui bahwa pada dasarnya pendapat-pendapat tersebut sama, yakni yang menjadi rukun jual beli adalah adanya pihak penjual dan pembeli, adanya sighat, ijab dan qabul, adanya barang yang diperjual belikan dan adanya nilai tukar yang jelas.

Adapun syarat-syarat jual beli mengikuti rukun jual beli, yakni seperti yang diungkapkan oleh Jumhur Ulama ada empat, ialah sebagai berikut:

⁵⁰ Ali Hasan, *Masa'il Fikihiyah*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2003), hlm. 118.

1. Akad (ijab qabul).

Mengucapkan dalam akad merupakan salah satu cara lain yang dapat ditempuh dalam mengadakan akad, tetapi ada juga dengan cara lain yang dapat menggambarkan kehendak untuk berakad para ulama menerangkan beberapa cara yang ditempuh dalam akad transaksi.⁵¹

- a. Dengan cara tulisan, misalnya, ketika dua orang yang terjadi transaksi jual beli yang berjauhan maka ijab qabul dengan cara tulisan (kitbah).
- b. Dengan cara isyarat, bagi yang tidak dapat melakukan akad jual beli dengan cara ucapan atau tulisan, maka boleh menggunakan isyarat.
- c. Dengan cara ta'ahi (saling memberi), misalnya, seseorang melakukan pemberian kepada orang lain, dan orang yang diberi tersebut memberikan imbalan kepada orang yang memberinya tanpa ditentukan besar imbalan.
- d. Dengan cara lisan al-hal, menurut sebagian ulama mengatakan, apabila seseorang meninggalkan barang-barang dihadapan orang lain kemudian orang itu pergi dan orang yang ditinggal barang-barang itu berdiam diri saja hal itu dipandang telah ada akad ida' (titipan) antara orang

⁵¹ Abdul Rahman, *Ghufron, dkk, Fiqh Muamalat*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 70.

yang meletakkan barang titipan dengan jalan dalalah al hal.⁵²

2. Orang yang berakad (subjek) dua pihak terdiri dari bai' (penjual) dan mustari (pembeli). Disebut juga aqid, yaitu orang yang melakukan akad dalam jual beli, dalam jual beli tidak mungkin terjadi tanpa adanya orang yang melakukannya, dan orang yang melakukan harus:

- a. Beragama Islam, syarat orang yang melakukan jual beli adalah orang Islam, dan ini disyaratkan bagi pembeli saja dalam benda-benda tertentu. Misalnya, seseorang dilarang menjual hamba sahaya yang beragama Islam sebab besar kemungkinan pembeli tersebut akan merendahkan aqid yang beragama Islam.
- b. Berakal, yang dimaksud dengan orang yang berakal disini adalah orang yang dapat membedakan atau memlih mana yang terbaik baginya. Maka orang gila atau bodoh tidak sah jual belinya, sekalipun miliknya sendiri.
- c. Dengan kehendaknya sendiri, yang dimaksud dengan kehendaknya sendiri yaitu bahwa dalam melakukan perbuatan jual beli tidak dipaksa.

⁵² Ibid, hlm. 72.

- d. Baligh, baliqh atau telah dewasa dalam hukum Islam batasan menjadi seorang dewasa bagi laki-laki adalah apabila sudah bermimpi atau berumur 15 tahun dan bagi perempuan adalah sesudah haid.
 - e. Keduanya tidak mubazir, yang dimaksud dengan keduanya tidak mubaziryaitu para pihak yang mengikatkan diri dalam perjanjian jual beli tersebut bukanlah manusia yang boros (mubazir).⁵³
3. Ma`kud „alaih (objek)
- a. Barang yang dijadikan sebagai objek jual beli ini harus memenuhi syarat-syarat sebagai berikut:
 - b. Barang itu ada, atau tidak ada ditempat, tetapi pihak penjual menyatakan kesanggupannya untuk mengadakan barang itu.
 - c. Dapat dimanfaatkan, yaitu barang yang diperjual belikan harus ada manfaatnya sehingga tidak boleh memperjual belikan barang-barang yang tidak bermanfaat.
 - d. Milik orang yang melakukan aqad, maksudnya bahwa orang yang melakukan perjanjian jual beli atas sesuatu barang adalah pilihan sah barang tersebut dan atau telah mendapat izin dari pemilik sah barang tersebut.

⁵³ Abdul Rahman, *Ghufron, dkk, Fiqh Muamalat*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 70.

- e. Boleh diserahkan saat akad berlangsung atau pada waktu yang disepakati bersama ketika transaksi berlangsung.⁵⁴
4. Ada nilai tukar pengganti barang, yaitu sesuatu yang memenuhi tiga syarat;
 - a. Bisa menyimpan nilai (store of value)
 - b. Bisa menilai atau menghargakan suatu barang (unit of account), dan
 - c. Bisa dijadikan alat tukar (medium of exchange).⁵⁵
5. Syarat sahnya penjual maupun pembeli sebagai berikut:
 - a. Baliqh berakal agar tidak mudah ditipu orang.
 - b. Beragama Islam, syarat ini harus untuk pembeli dalam benda-benda tertentu. Misalnya dilarang menjual hamba yang beragama Islam kepada orang kafir, karena ditakutkan pembeli merendahkan orang yang beragama Islam.
 - c. Ada benda atau barang yang di perjualkan (ma" kud alaih)
 - d. Tidak mubazir (pemborosan) dan kehendak sendiri tidak ada paksaan dari pihak lain.⁵⁶

Syarat sahnya barang yang dijual belikan diantaranya:

- a. arus suci dan tidak terkena dengan najis, seperti anjing, babi, dan kotoran hewan, kecuali kondisi dharurah dan ada

⁵⁴ Ibid, hlm 75-76.

⁵⁵ M. Hasan Ali, *Berbagai Macam Transaksi Dalam Islam*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003. Hlm. 118.

⁵⁶ Ibid, hlm. 44.

asas manfaatnya. Misalnya, kotoran hewan untuk pupuk tanaman, anjing untuk keamanan.

- b. Tidak boleh mengkait-kaitkan dengan sesuatu, seperti apabila ayahku meninggal, aku akan menjual motor ini.
- c. Tidak boleh di batasi waktunya, penjual tidak boleh mensyaratkan atau ketentuan untuk membayar tetapi hak itu merupakan hak dari pembeli karena itu salah satu sebab kepemilikan. Barang dapat diserahkan setelah kesepakatan akad.
- d. Barang yang diperjualbelikan milik sendiri, akad jual beli tidak akan sah apabila barang tersebut hasil mencuri atau barang titipan yang tidak diperintahkan untuk menjualkan.
- e. Barang yang diperjual belikan dapat diketahui (dilihat).
- f. Barang yang diperjual belikan harus diketahui kualitasnya, beratnya, takarannya dan ukurannya, supaya tidak menimbulkan keraguan.⁵⁷

Di samping itu, ada beberapa syarat lain berkaitan dengan jual beli, yaitu berkaitan dengan jual beli, yaitu berkaitan dengan akad salam (pesanan):

- a. Sifatnya harus memungkinkan dapat dijangkau pembeli untuk dapat ditimbang atau diukur.

⁵⁷ Abdul Ghofur Anshori, *Hukum Perjanjian Islam di Indonesia, cet 1* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2010), hlm. 42-44.

- b. Dalam akad harus disebutkan kualitas dari barang yang akan diperjualbelikan.
- c. Barang yang di serahkan sebaiknya barang yang diperjualbelikan dipasar.
- d. Harga hendaknya disetujui pada saat ditempat akad berlangsung.⁵⁸

Oleh karena perjanjian jual beli ini merupakan perbuatan hukum yang mempunyai konsekuensi terjadinya peralihan hak atas suatu barang dari pihak penjual kepada pihak pembeli, maka dengan sendirinya dalam perbuatan hukum ini haruslah dipenuhi rukun dan syarat-syarat sah jual beli.

Jual beli item virtual game online sah tergantung kepada terpenuhi atau tidak syarat-syarat sah jual beli yang berlaku, Jika syarat-syarat sah jual beli ini terpenuhi maka item game berbentuk virtual tersebut sah sebagai objek jual beli, dan sebaliknya, apabila syarat-syarat sah jual beli tidak terpenuhi maka item game online berbentuk virtual tersebut haram di perjualbeli, pada masa Nabi Muhammad SAW dahulu tidak ditemukan syariat yang mengatur hukum jual beli item game online. Ini karena kondisi pada saat itu perkembangan teknologi tidak semutakhir abad ini, sehingga permainan game pada Rasulullah SAW lebih mengedepankan kekuatan fisik dibandingkan skill dan fantasi. Oleh sebab itu tidak

⁵⁸ hobirin, "Bisnis", *Jurnal Bisnis dan Manajemen Islam* (online), Volume 3 Number 2 (1 Desember 2015), hlm. 245-253.

mengherankan jika hukum jual beli item game online masih menjadi isu yang hangat diperbincangkan di kalangan para ilmuwan dan akademisi.

Pada dasarnya, Allah SWT adalah pemilik mutlak atas alam dan segala isinya, dan apa yang terkandung di dalamnya. Sedangkan manusia hanya diamanahkan oleh Allah sebagai khalifah-Nya (pengejawantahan atau perwujudan) di muka bumi ini. Islam memberikan hak kepada setiap individu untuk memiliki harta atau goods selama yang bersangkutan memperoleh benda tersebut secara sah dan melalui jalan yang halal.⁵⁹ Karena fungsi harta adalah untuk kesempurnaan ibadah mahdhah, karena ibadah memerlukan sarana untuk meneruskan estafet kehidupan dan Allah melarang meninggalkan generasi penerus yang lemah dalam bidang ekonomi.⁶⁰

Mengenai hak kepemilikan barang dalam game online barang yang diperjualbelikan yaitu item skin senjata, skin costum (pakaian) dan skin lainnya tersebut merupakan milik gamer. Pemain telah dapat menggunakan dan mendapatkan item tersebut dari pihak game yang telah didapatkan dalam memainkan game online. Walaupun hak milik tidak sepenuhnya akan tetapi pihak game telah memberi izin kepada pemain untuk diperjualbelikan.

⁵⁹ Nazaruddin A. Wahid, *Paradigma Ekonomi Islam* (Konsep Dasar, Pelaksanaan dan Kebijakan), (Banda Aceh: SEARFIQH, 2013) hlm. 74.

⁶⁰ Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah: Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Kencana, 2012), hlm. 65.

Dari Hakim Bin Hizam ia berkata, “Aku Berkata, Wahai Rasulullah, seseorang meminta kepadaku untuk menjual, padahal aku tidak memiliki, apakah aku menjual kepadanya?”

Beliau menjawab:

لَا تَبِعْ مَا لَيْسَ عِنْدَكَ

Terjemahnya:

“Jangan engkau jual suatu barang yang tidak engkau miliki”.

Seperti dalam hadist diatas larangan menjual barang apabila barang tersebut bukan milik si penjual. Berbeda halnya didalam game online barang tersebut diperjualbelikan oleh developer (pihak game) yang mempunyai hak milik terhadap item yang ada didalam game sehingga daveloper dapat menentukan harga sesuai dengan yang ditetapkan.

Dalam game online, pemilik atas segala sesuatu yang berkaitan dengan game tersebut adalah sang pembuat game itu sendiri atau game master. Baik account yang dibuat oleh gamers maupun segala inventaris pelengkap yang ada pada game tersebut. Sehingga kepemilikan yang dimiliki oleh para pemain atau gamers hanya bersifat sementara, yakni hanya saat memainkan game tersebut. Jadi para gamers hanya diberikan hak guna atau hak pemanfaatan sementara bukan hak untuk menguasai game sepenuhnya.

Pembuktian setiap unsur jual beli item online memenuhi syarat sah jual beli :

1. Barang yang diperjualbelikan adalah suci.
dibuktikan dengan tidak ada satu pun unsur objek haram ada dalam item game yang berbentuk virtual
2. Barang dapat dimanfaatkan secara syar'i.
dibuktikan dengan dapat di manfaatkan untuk menjadi objek jual beli pedagang kecil dan menjadi sumber penghasilan.
3. Mampu menyerahkan barang yang dijual.
dibuktikan dengan masuk nya item atau uang Virtual ke dalam akun melalui nomor ID sesuai dengan jumlah yang di beli.
4. Mempunyai kuasa terhadap barang yang akan dijual.
dibuktikan dengan hak guna akun game yang di miliki tidak bisa di akses oleh orang lain yang tidak memiliki ID dan password.
5. Mengetahui barang yang akan dijual baik zat, jumlah, dan sifat
dibuktikan dengan pembelian in game dan diluar game telah mencantumkan list harga dan para main yang membeli item atau uang virtual tersebut tahu tentang zat dan sifat barang tersebut.

Transaksi jual beli item virtual dalam game online dari segi akad, penentuan harga, proses penyerahan barang maupun dari aspek kepemilikan barang semuanya jelas. Hal ini pun sesuai dalam hukum

ekonomi Islam kecuali syarat-syaratnya tidak terpenuhi maka jual beli tersebut dilarang. Karena dapat merugikan salah satu pihak sebagaimana diterangkan dalam al-Qur'an maupun hadis.

Dari hadis Abu Hurairah R.A ia berkata:

نَهَى رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنْ بَيْعِ الْحَصَاةِ وَعَنْ بَيْعِ الْغَرَرِ

“Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam melarang jual beli al-hashah (dengan melempar batu) dan jual beli gharar (menjual barang yang ada unsur penipuan).” (HR Muslim)

Dilihat dari segi kemanfaatan barang, barang yang diperjualbelikan dalam game online mempunyai beberapa manfaat, selain hanya untuk kepuasan sesaat bermain game online bisa juga menghasilkan keuntungan. Sedangkan dalam syarat barang yang diperjualbelikan dalam fiqh muamalah adalah barang atau benda tersebut harus dapat dimanfaatkan dan bermanfaat bagimanusia. Oleh sebab itu, bangkai, khamr, darah, tidak sah menjadi objek jual beli, karena pandangan syarat barang-barang seperti itu tidak bermanfaat bagi ummat muslim.

Untuk memperkuat hasil penelitian ini penulis melakukan wawancara dengan salah satu anggota MUI Pekanbaru yaitu Bapak Alfiandri Setiawan, M.A. menanyakan pendapat tentang jual beli item game online yang berbentuk virtual yang di tinjau dari prespektif fiqh muamalah. Menurut pendapat saya selama tidak ada unsur gharar,

penipuan dan barangnya jelas sah sah saja di perjualbelikan, apa bilang ada unsur gharar dan penipuan saya berpegang pada fatwa Majelis Ulama Indonesia.

“Fatwa tentang Permainan pada Media/Mesin Permainan yang Dikelola Anggota Asosiasi Rekreasi Keluarga Indonesia (ARKI)”

1. **Ketentuan Umum**

Permainan yang dimaksud dalam fatwa ini adalah permainan dan hiburan yang menggunakan media atau mesin-mesin permainan yang dikelola oleh Perusahaan yang tergabung dalam Asosiasi Rekreasi keluarga Indonesia (ARKI).

2. **Ketentuan Hukum**

1. **Mubah**, yaitu permainan pada :

a. Media/mesin permainan dan hiburan yang murni menjual jasa atau sewa tanpa memberikan hadiah/souvenir. Permainan tersebut ialah : permainan pada media/mesin kategori *Kiddy Ride, Softplay, Mesin Foto, Mesin Simulator, Mesin Attraction* dan *Major Ride*.

b. Media/mesin permainan dan hiburan yang memberikan hadiah (reward) atas dasar keterampilan pemain dan tidak mengandung unsur judi. Permainan tersebut ialah : permainan pada media/mesin kategori Mesin Vending dan sebagian Mesin Redemption

2. **Haram**, yaitu permainan pada media/mesin permainan yang memberikan hadiah/souvenir atas dasar untung-untungan semata dan mengandung unsur judi. Permainan tersebut ialah : permainan pada media/mesin kategori Medal Game, Pusher Machine dan sebagian Mesin Redemption.

3. **Ketentuan Khusus**

1. Perusahaan wajib menjaga agar arena permainan tidak digunakan untuk taruhan atau judi.
2. Media/Mesin permainan yang dibolehkan, sebagaimana disebut dalam ketentuan hukum butir 1, adalah media/mesin permainan yang tercantum dalam daftar lampiran fatwa dan menjadi satu kesatuan yang tak terpisahkan dari fatwa ini.
3. Media/Mesin Permainan yang diharamkan, sebagaimana disebut dalam ketentuan hukum butir 2, harus dimusnahkan atau direeksport dan disterilkan dari arena permainan/outlet.
4. Setiap penambahan media/mesin permainan yang baru, maka pihak perusahaan dan/atau ARKI harus melaporkan kepada MUI.
5. Untuk mencegah terjadinya Ighra, nilai hadiah yang diberikan perusahaan kepada pemain harus dibatasi.
6. H MUI berhak melakukan pengawasandan sidak pada setiap outlet perusahaan di bawah ARKI.

4. **Penutup**

Fatwa ini berlaku secara muqayyad untuk jangka waktu 3 (tiga) tahun. Dan apabila sewaktu-waktu terjadi penyimpangan atau penyalahgunaan oleh pihak perusahaan dan/atau ARKI maka akan dicabut dan dinyatakan batal demi hukum.

Dari penjelasan di atas bisa ditarik kesimpulan dengan terpenuhinya syarat-syarat dan objek jual beli bisa dimanfaatkan maka item game online yang berbentuk virtual tersebut sah diperjualbelikan menurut Fiqih Muamalah, asalkan tidak ada unsur di dalam penipuan atau kecurangan yang bisa mengakibatkan kerugian satu pihak.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uraian penelitian yang telah penulis lakukan, maka akhirnya penulis mengambil kesimpulan tentang Jual beli item game online yang berbentuk virtual ditinjau dari perspektif fiqh muamalah adalah sebagai berikut :

1. Mekanisme jual beli item game online yang berbentuk virtual atau top up game dimulai dari daveloper game-game online yang membuat item- item menarik berupa skin-skin, yang menarik pemain atau membeli item-item dengan mekanisme yang telah dibuat daveloper game-game tersebut pertama pemain penyalin nomor ID dari akun milik nya, kedua pemain membuka situs atau web Marketplace sebagai contoh Codashop, ketiga memilih game online yang akan di isi , keempat memilih nominal jumlah yang akan di isi, kemudian memilih metode pembayaran, item berupa uang game online telah masuk kedalam akun game tersebut.
2. perspektif hukum Islam fiqh muamalah tentang jual beli item game online yang berbentuk virtual adalah menghubungkan norma-norma Islam dengan fenomena baru yang terdapat dalam kehidupan masyarakat sehari-hari, yaitu membuktikan syarat sah jual beli dalam hukum Islam fiqh muamalah dengan kegiatan jual

beli item game online yang berbentuk virtual, dimana segala unsur-unsur syarat sah jual beli terpenuhi jadi kesimpulannya adalah perspektif fiqih muamalah terhadap jual beli item game online yang berbentuk virtual sah, apa bila tidak ada unsur penipuan atau kecurangan yang bisa ngakibat salah satu pihak di rugikan.

B. Saran

Dari uraian dan kesimpulan di atas, maka dari itu penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Kepala developer game (pembuatan game) agar memberikan batasan umur bagi pemain untuk pembelian item tersebut, agar tidak ada pihak -pihak yang dirugikan, ketika pemain yang belum cukup ingin melakukan transaksi jual beli item game online di takutkan bisa di salah gunakan atau bisa berdampak negatif bagi dirinya karena belum cakap.
2. Kepada pihak pembeli jangan mudah tergiur harga murah item game di internet dan media sosial karena bisa saja itu salah satu penipuan, karena biasanya media sosial atau situs web web tidak resmi bisa saja melakukan penipuan dengan cara menaruh harga-harga yang lebih murah dari situs-situs Marketplace resmi, setelah itu apa di beli tidak masuk ke dalam akun atau akun bisa terbanned karena item game ilegal.

3. Kepada pihak penjual kecil agar dapat memilih situs Marketplace yang resmi agar Item Game yang di jual ke konsumen legal sehingga tidak ada pihak yang di rugikan dalam transaksi tersebut.



Daftar Pustaka

A. Buku

- Al-Hajjah Kaukab 'Ubaid, Fiqh 'Ibadah 'Ala Mazhab Maliki.* (1986). Damaskus: Maktabah Al-Insyah.
- Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.* (2013). Jakarta: Indonesia Legal Center Publishing,.
- Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, Buku 1.* (2017). Jakarta: Kencana.
- Abdul Rahman Ghazali, d. (2012). *Fikih Muamalat.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Abdul Rahman Ghazaly, e. (2010). *Fiqh Muamalat.* Jakarta: Kencana.
- Abdul rahman, D. (2010). *Fiqh Muamalah.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Agency, 4. T. (2011). *Optimalkan potensi anak dengan game.* Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Azzam, A. A. (2010). *Fiqh mualamah sistem transaksi dalam fiqh islam.* Jakarta: Amzahj.
- Basyir, A. A. (2000). *Asas-asas Hukum Muamalat.* Yogyakarta: Oxford University Press.
- Beck, h. C. (2007). *Gamer Juga Bisa Sukses.* Jakarta: PT Grasindo.
- Chaudhry, M. S. (2016). *Sistem Ekonomi Islam Prinsip Dasar.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Djuwaini, D. (2015). *Pengantar Fiqh Muamalah.* Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- dkk, R. S. (2001). *kitab undang-undang hukum perdata.* Jakarta: PT Pradnya paramita.
- Duranske, S. F. (2009). *Virtual Worlds, Real World Issues.* Landslide: American Bar Association.
- Erlank, W. (2015). *Introduction to Virtual Property.* P.E.R.
- Hasan, A. (2003). *Masa'il Fikihiyah.* Jakarta: PT. Raja Grafindo.

- Hasan, A. F. (2018). *Fiqh Muammalah dari Klasik hingga Kontemporer*. Malang: UIN-Maliki.
- Irwansyah, d. (2021). *Penelitian Hukum Pilihan Metode & Praktik Penulisan Artikel*. Yogyakarta: Mirra Buana Media.
- Lehdonvirta, V. (2009). *Virtual item sales as revenue model: identifying attributes that drive purchase decisions*. Finland: Helsinki Institute for Information Technology.
- Makarim, E. (2012). *Notaris dan Transaksi Elektronik, Kajian Hukum Tentang Cybernatory atau Elektronik Notary*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mardani. (2012). *Fiqh Ekonomi Syariah: Fiqh Mualamah*. Jakarta: Kencana.
- Mardani. (2013). *Hukum Perikatan Syariah di Indonesia*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Raditio, R. (2014). *Aspek Hukum Transaksi Elektronik*. Jakarta: Graha Ilmu.
- Sabiq, a. (2013). *Fiqh Sunnah Jilid 5*. Jakarta: Tinta Abadi Gemilang.
- Shadr, M. B. (2008). *Buku Induk Ekonomi Islam: Iqtishaduna*. Jakarta: Zahra.
- Simanjuntak. (2015). *Hukum Perdata Indonesia*. Jakarta: Kencana.
- Soerjono Soekanto, P. (1986). *Pengantar Penelitian Hukum*. Jakarta: UI-Press.
- Sudiarti, S. (2018). *Fiqh Muammalah Kontemporer*. Medan: FEBI UIN-SU Press.
- Suhendi, H. (2011). *Fiqh Muammalah*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Syafrinaldi. (2017). *Buku Panduan Penulisan Skripsi, Fakultas Hukum Universitas Islam Riau*. Pekanbaru: UIR Press.
- Ustadiyanto, R. (2010). *Framework E-Commerce*. Yogyakarta: Andi.
- Wahid, N. A. (2013). *Paradigma Ekonomi Islam (Konsep Dasar, Pelaksanaan dan Kebijakan)*. Banda Aceh: SEARFIQH.

B. Jurnal

- hobirin, "Bisnis", Jurnal Bisnis dan Manajemen Islam (online), Volume 3 Number 2 (1 Desember 2015), hal 245-253

Kornelius Wahyu Febrianto, dkk, " Pengaruh Nilai Konsumsi Terhadap Niat Beli Vertual Kostumisasi Hero"Jurnal Ilmu Manajemen Volume 7 Nomor 2 2019 Hal 471

C. Internet

Abian Widyadhana Di Akses Dari

<https://www.google.com/amp/s/duniagames.co.id/amp/discover/article/gamer-gratis-gak-bakal-tahu-6-item-in-game-pubg-ini-lebih-mahal-dibandingkan-skin-moba-analog>, Pada Tanggal 2 February 2021 Pukul 13:51

ajriah Di Akses Dari <https://geotimes.co.id/opini/game-online-makanan-remaja-masa-kini/>, Pada Tanggal 26 Januari 2021, Pukul 15:23

Ami Harlyana Di Akses Dari <https://androbuntu.com/2019/01/28/apa-itu-pubg/>, Pada Tanggal 28 Januari 2021 Pukul 17:11

Ami Harlyana Di Akses Dari <https://androbuntu.com/2019/01/28/apa-itu-pubg/>, Pada Tanggal 28 Januari 2021 Pukul 17:11

Anonim iloveasstoo Di Akses Dari <https://gamebrott.com/community/sejarah-battle-royal-genre-yang-membuat-industri-game-meledak/>amp Tanggal 31 Januari 2021 Pukul 14:17

Anonim, Di Akses Dari,

<https://www.google.com/amp/s/idcloudhost.com/pengertian-e-commerce-dan-contohnya-komponen-jenis-dan-manfaat-e-commerce/> , Pukul 15:01 Tanggal 26 Februari 2021

Anonim, Di Akses Dari,

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://repository.iainpurwokerto.ac.id/3036/1/COVER_BAB%2520I_BAB%2520V_DAF_TAR%2520PUSTAKA.pdf&ved=2ahUKEwjYnNjFw4nvAhUxmeYKHXXXDsIQFjAAegQIARAC&usg=AOvVaw2O40Db1vIqk9wNZ7_CPKt_ , Pukul 14:24 Tanggal 27 February 2021

Fadli Adzani, Di Akses Dari,

<https://www.google.com/amp/s/hai.grid.id/amp/071275774/mengapa-gamer-sultan-rela-habiskan-ratusan-juta-demi-beli-barang-barang-virtual> Pada Tanggal 4 February 2021 Pukul 17:13

Micka Michael, Di Akses Dari, <https://id.techinasia.com/talk/mampukah-e-commerce-virtual-item-game-menjadi-besar->

[dijindonesia#:~:text=Virtual%20item%20yang%20sering%20diperjual,twit ter%20dan%20in-game%20chat.,](#) Pada tanggal 4 February 2021 Pukul 18:01

Moh Khory Alfarizi Di Akses Dari

<https://www.google.com/amp/s/sport.tempo.co/amp/1300848/game-mobile-lebih-disukai-di-indonesia-ini-kata-giring-ganesha>, Pada Tanggal 28 Januari 2021 Pukul 16:41

Rina Yulius, “Analisis Perilaku Pengguna Dalam Pembelian Item Virtual Pada Game Online”, https://www.researchgate.net/publication/323395671_Analisis_Perilaku_Pengguna_dalam_Pembelian_Item_Virtual_pada_Game_Online, (26 September 2019).

Tommy Adi Wibowo Di Akses Dari

<https://www.google.com/amp/s/media.skyegrid.id/5-game-online-terlaris-di-indonesia/amp/>, Pada Tanggal 28 Januari 2021 Pukul 16:52

Universitas Erlangga, Di Akses Dari, <http://repository.unair.ac.id/98383/>, Pukul 16:59 Tanggal 03 Maret