JOURNAL OF ISLAMIC BUSINESS LAW

Volume 9 Issue 2 TAHUN 2025

ISSN (Online): **2580-2658**

Available online at: http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/jibl

Praktik Jual Beli Dengan Sistem *Real Money Trading* Dalam *Game Growtopia*

Achmad Ubaidillah
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
achmadubaidllaah80@gmail.com

Abstrak:

Praktik jual beli *real money trading* dalam *game growtopia* terhadap *item diamond lock*. Walaupun sudah menjadi hal biasa transaksi tersebut dilakukan, namun terdapat peraturan dari *Ubisoft* yang melarang transaksi tersebut. Dari kasus tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keabsahan jual beli *real money trading* dalam *game growtopia* dari hukum perdata dan hukum Islam. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian yuridis empiris, dengan pendekatan deskriptif kualitatif menggunakan data primer, data sekunder. Teknik pengumpulan data menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil Penelitian ini Hasil penelitian menunjukkan bahwa praktik *real money trading* dalam *game growtopia* melanggar baik dari segi hukum perdata dan hukum Islam pada objek yang diperjualbelikan, karena dijelaskan dalam ketentuan penggunaan layanan *Ubisoft* hanya memberi lisensi non eksklusif terhadap penggunaan konten yang dimiliki *Ubisoft*, lisensi tersebut tidak dapat dipindahtangankan kepada pengguna lain atau tidak dapat diperjualbelikan karena pengguna tidak memiliki hak milik terhadap objek secara mutlak, dan dalam KUHPerdata pasal 1320 ayat 4 dan dalam KHES pasal 76 ayat 4 yang sama-sama menyinggung objek yang halal atau tidak, maka pemain tidak memiliki hak untuk melakukan jual beli dalam *game growtopia* yang mengakibatkan kegiatan *real money trading* menjadi tidak sah atau ilegal.

Kata Kunci: Jual Beli; *Real Money Trading*; *Growtopia*.

Pendahuluan

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

Sebelum adanya *game online* ini, dulu Cuma ada *game offline* yang bisa dimainkan di *console* seperti PS1 yang membutuhkan CD untuk memainkannya, dan juga di personal computer yang bisa mendapatkan *game* dengan CD ataupun membeli paket *game* di orang yang menyediakan jasa jual-beli game. Sedangkan di era yang serba *online* atau adanya

internet ini memudahkan sekali untuk mengakses atau mendapatkan *game* dengan membeli melalui platform yang menyediakan atau website official dari pengembang yang mengembangkan *game-game* tersebut.

Game online juga bisa dimainkan oleh siapa saja mulai kalangan anak-anak hingga kalangan orang dewasa dan juga bisa dimainkan oleh laki-laki maupun perempuan. Dengan menggunakan *smartphone* sebagai *device* bermain *game online* bisa dilakukan dimanapun dan kapanpun untuk mencari hiburan dengan bermain *game* ditengah suntuk-suntuknya aktivitas yang telah dilakukan.[1]

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

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

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

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

---

[1] M. Iwan Januar dan E.F. Turmudzi, *Game Mania*, (Jakarta: Gema Insani, 2006), 52.
[2] Susan H. Abramovitch and David L. Cummings, "Virtual Property, Real Law: The Regulation of Property in Video *Games*" *Canadian Journal of Law and Technology* , no. 3 (2007): 74. https://digitalcommons.schulichlaw.dal.ca/cjlt/vol6/iss2/1/.

Pembahasan jual beli praktik *Real money trading* dalam *game growtopia* ini sangat menarik untuk dikaji, karena praktik tersebut banyak yang melakukannya untuk menambah pemasukan sehari-hari bagi player *growtopia*,[3] disamping bermain *game* karena hobi atau bersosialisasi dengan orang luar negeri, player bisa melakukan *Real money trading* walaupun melanggar peraturan dari pihak pengembang sendiri. Berbagai penelitian terdahulu yang membahas jual beli *item virtual* salah satunya adalah Tiara Rahma Putri (2022) menemui hasil jika jual beli *item virtual* sudah sah menurut UU ITE dan hukum islam jika dari jual beli sudah sah namun objeknya tidak ada kejelasan.[4] Muhammad Yuha Dzulqaezar (2022) menemui hasil tidak adanya kepastian hukum dalam peerlindungan konsumen terhadap pelaku *real moneey trading*.[5] Sahrul Alamsyah Siregar (2021) yang menemui hasil bahwa jual beli *item virtual* tidak sah karena tidak memenuhi rukun jual beli dalam hukum islam.[6]

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah yuridis empiris, pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Sumber data yang di dalam penelitian ini adalah data primer yang berupa hasil wawancara terhadap pemain *game growtopia*, kemudian data sekunder berupa undang-undang, PERMA, jurnal, buku, dan lain-lain. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara terhadap pemain *game growtopia*, dokumentasi yang berupa *screenshot* dari proses jual beli *virtual item* dan profil komunitas GTID v2. Data yang diperoleh diproses menggunakan metode analisis deskriptif, yang melibatkan serangkaian langkah pengeditan. Proses ini mencakup analisis dan peninjauan semua catatan yang dihasilkan dari wawancara, serta verifikasi dengan melakukan pengecekan ulang terhadap data yang telah dikumpulkan. Setelah itu, dilakukan analisis untuk menghasilkan interpretasi data yang terkumpul, memberikan gambaran secara menyeluruh tentang keadaan yang sebenarnya. Terakhir, kesimpulan diambil untuk menjawab makna dari data yang terkumpul, mencari persamaan atau perbedaan yang signifikan.

Hasil dan Pembahasan

Gambaran *Real money Trading* Dalam *Game Growtopia*

Dalam *game growtopia* mata uang yang didapatkan oleh pemain ketika *melakukan top up* adalah *gems*, gems tersebut hanya bisa digunakan untuk melakukan pembelian di *store*, akan tetapi selain bisa didapatkan dengan melalui *top up gems* bisa didapatkan ketika pemain melakukan penghancuran terhadapa barang-barang yang bisa dihancurkan

---

[3] Angling Ananditya, Sriyono dan Sepni Yanti, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Voucher Game Online Berbasis Desktop Pada AREN.NET di Depok*", Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika*, no. 01 (2020): 88 https://jim.unindra.ac.id/index.php/jrami/article/view/210.

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

[5] Muhammad Yuha Dzulqaehar, "Perlindungan Hukum Pelaku Real Money Tradiing Pada Game Online Di Indonesia", (Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022), https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/63277.

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

terutama yang memiliki nilai kelangkaan yang tinggi, hal tersebut biasa dilakukan oleh pemain yang menjadi petani.

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

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

Kegiatan *real money trading* ini bisa dilakukan melalui komunitas seperti melaui saluran *discord* GTID V2, komunitas tersebut memiliki disana terdapat 18.000+ member lebih, akan tetapi kemungkinan cuma beberapa pemain *growtopia* yang masih aktif bermain.

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

Contoh cara melakukan *real money trading* sebagai pembeli seperti berikut:

1. Pembeli menyiapkan *item* yang bernama *donation box* di dalam *world* atau basis yang dimiliki.
2. Pembeli mencari pengepul *diamond lock* dari saluran *discord* GTID V2 yang sudah ada *roles* pengepul *diamond lock*.
3. Kemudian melakukan DM kepada pengepul atau penjual dengan menyebutkan nominal yang ingin dibeli dan memilih pembayaran apa yang terssedia sekaligus menyebutkan nama dalam *game* dan *world* yang sudah terpasang *donation box*.
4. Pembeli melukan pembayaran sesuai dengan nominal yang harus dibayar dan melakukan *screenshot* sebagai bukti pembayaran dan mengirimkan foto tersebut ke penjual.
5. Setelah menunggu konfirmasi telah dikirimkan oleh pembeli ke *world* tadi, maka bisa diambil dalam *donation box* tersebut *diamond lock*-nya.

Sedangkan sebagai penjual seperti beikut:

1. Setelah mengumpulkan *diamond lock* yang cukup untuk dijual, kemudian mencari pengepul *diamond lock* di saluran *discord* dengan harga yang sesuai pasaran.
2. Setelah ketemu dan mengirim pesan ke pengepul untuk menjual sekaligus menyebutkan jumlah *diamond lock* yang ingin dijual.

3. Kemudian pengepul *diamond lock* menyebutkan nominal yang sesuai sekaligus menawarkan *payment* yang ingin digunakan penjual untuk menerima uangnya dan sekaligus pengepul *diamond lock* meminta informasi akun untuk dikirimkan nantinya dan memberi tahu untuk menaruh *diamond lock* di suatu *world* yang sudah disediakan oleh pengepul *diamond lock* yang ada *donation box*-nya.
4. Setelah itu penjual *diamond lock* menaruh *diamond lock*-nya di *donation box* yang ada di *world* tadi dan mengambil *screenshot* untuk bukti dikirimkan ke pengepul *diamond lock* agar uangnya segera dikirimkan juga.
5. Proses terakhir yaitu pengepul *diamond lock* mengecek di *world*-nya tadi apa benar sudah dikirimkan, kalau sudah pihak pengepul *diamond lock* mengirimkan uang ke akun penjual *diamond lock*.

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

Pemahaman mereka terhadap kegiatan ini sudah sangat faham baik dari segi peraturan yang sudah melarangnya dan juga sistem dari *real money trading* ini, selain itu mereka juga sadar betul jika ketahuan melakukan kegiatan tersebut bisa dikenakan sanksi yang sudah ada. Akan tetapi mereka tidak mengetahuinya secara lugas, karena mereka mengetahui informasi tersebut dari omongan pemain lain dengan kata lain mereka hanya membaca peraturan yang ditampil dalam permainan hanya sekali saat mereka baru membuat akun atau baru menginstall dalam perangkat.

Keabsahan *Real Money Trading Game Growtopia* Dalam KUHPerdata

Buku III KUHPerdata, bab kelima, membahas jual beli. Pasal 1457 KUHPerdata menyatakan bahwa jual beli adalah suatu perjanjian di mana pihak yang satu mengingatkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan dan pihak yang lain membayar harga yang telah disepakati.[7]

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

1. Ada barang yang bertubuh/berwujud dan ada barang yang tidak bertubuh/tidak berwujud.
2. Ada barang yang bergerak dan ada barang yang tak bergerak.
3. Barang bergerak ada yang dapat dihabiskan, dan barang yang tidak dapat dihabiskan, barang yang habis karena digunakan adalah yang dapat dihabiskan.

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

[7] Pasal 1457 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

yang berlaku atau tidak melanggar hukum positif yang berlaku Ketika melaksanakan perjanjian jual beli. Syarat-syarat tersebut dapat dijabarkan seperti di bawah berikut.[8]

Yang pertama, kesepakatan yang terjadi antara pembeli dan penjual, kesepakatan tersebut karena dilakukan antara pembeli dan penjual melalui elektronik atau secara *online*, ada peraturan yang mengatur secara resmi, aturan tersebut terdapat dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Karena dalam pasal 1 ayat 2 UU ITE menyebutkan transaksi elektronik adalah tindakan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, atau media elektronik lainnya. Maka dari itu jual beli menggunakan sistem *real money trading* dalam *game growtopia* juga termasuk dalam transaksi elektronik, karena dalam proses transaksi tersebut biasanya dilakukan dengan jarak jauh antara pembeli dan penjual, dari objek yang diperjualbelikan berbentuk *item virtual* yang pada dasarnya tidak memiliki tubuh dan juga dari segi pembayaran yang biasa menggunakan transfer antar bank atau bisa melalui *e-wallet*.

Selain jual beli antar pemain, transaksi elektronif juga bisa dilakukan antara pemain dengan pihak pengembang atau yang biasa disebut *top up*,[9] seperti yang sudah dibahas di bagian awal pembahasan, yaiut cara mendapatkan *gems* dengan cara *top up*, hal tersebut juga termasuk dalam transaksi elektronik sperit yang dijelaskan dalam UU ITE pasal 17 ayat (1) yaitu transaksi elektronik dapat dilakukan baik di sektor publik maupun sektor privat.[10] Transaksi elektronik publik adalah transaksi yang menggunakan sistem elektronik dan menyediakan layanan publik. Sedangkan transaksi elektronik yang privat yaitu transaksi elektronik yang tidak terkait layanan publik dan yang melakukannya ialah Perusahaan swasta, *top up gems* termasuk ke dalam transaksi elektronik privat ini.

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

Padal pasal 21 UU ITE ayat 1 menyatakan pengirim atau penerima dapat melakukan Transaksi Elektronik sendiri melalui agen Elektronik atau pihak yang dikuasakannya. Dalam transaksi *real money trading* dalam *game growtopia* jika menggunakan agen elektronik atau pihak yang dikuasakan biasanya dikenakan pajak atau *tax* yang disepakati ketika melakukan penawaran. pihak yang dikuasakan disini biasanya orang yang telah memiliki nama atau sudah dikenal oleh banyak orang dalam suatu komunitas. selain orang yang telah memiliki nama atau orang yang sudah dikenal banyak orang di suatu komunitas, dalam jual beli *item virtual* sendiri ada satu *e-commerce* yang sudah banyak orang tau dan banyak yang menggunakannya yaitu Itemku, seperti *e-commerce* pada

---

[8] Tri Wahyu Lestari dan Lukman Santoso, "Komparasi Syarat Keabsahan "Sebab Yang Halal" Dalam Perjanjian Konvensional dan Perjanjian Syariah*", Jurnal Pemikiran Hukum dan Hukum Islam Yudisia*, No. 2 (2017): 286. http://dx.doi.org/10.21043/yudisia.v8i2.3240.

[9] R. Robby Desya Caesaryo dan Imanudin Affandi, "Perlindunga Hukum Terhadap Pemain Atas Pembelian Barang Virtual Dalam Game Online Jenis Freemium Di Indonesia", *Kertha Semaya*, No. 5(2021): 850. https://doi.org/10.24843/KS.2021.v09.i05.p10.

[10] Pasal 17 ayat 1 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

umumnya baik pembeli dan penjual akan dikenakan biaya tambahan, maksud biaya tambahan disini, jika untuk penjual akan dikenkan pajak untuk barang yang dijualnya, sedangkan untuk pembeli biaya tambahan dikenakan setiap transaksi yang dilakukan pembeli. Kelebihan dari menggunakan pihak ketiga tersebut, jika melakukan transaksi dan terjadi suatu kejanggalan terjadi seperti adanya kecurangan baik dari pihak penjual maupun pihak pembeli, pihak ketiga dapat membatalkan transaksi tersebut dan mengembalikan baik barang atau uang kembali ke asalnya.

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

Namun dalam kegiatan jual beli *real money trading* atau transaksi virtual tidak ada yang tau kalau pembeli atau penjual tersebut tidak dalam kriteria pasal 1330 yang sudah disebutkan diatas, karena dalam melakukan pembayaran ketika sebagai pihak pembeli bisa melalui agen elektronik yang menyediakan jasa pembayaran yang disepakati oleh pihak pembeli dan penjual dan juga dalam kategori dewasa di KUHPerdata sendiri dalam pasal 330 mengatakan berumur setidaknya dua puluh satu tahun, namun dalam pembuatan akun rekening bank di Indonesia setiap individu setidaknya harus memiliki kartu tanda penduduk, KTP tersebut dapat dibuat menurut Undang-Undang nomor 23 Tahun 2006 tentang Administrasi Kependudukan pasal 63 menyebutkan baik WNI atau warga asing yang memiliki izin tetap tinggal harus berumur tujuh belas tahun.[11]

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

Yang keempat, suatu sebab yang halal, maksud dari syarat tersebut yaitu objek tersebut ketika digunakan sebagai dalam suatu perjanjian termasuk jual beli tidak bertentangan dengan kesusilaan, ketertiban umum, dan undang-undang yang berlaku. Pada dasarnya kegiatan *real money trading* jika tidak dilarang oleh pihak pengembang dan tidak ada unsur-unsur yang dilarang dan juga tidak ada pihak yang dirugikan, maka bisa disamakan dengan jual beli *online* melalui *marketplace* atau *e-commerce* pada umumnya. Namun jika suatu transaksi elektronik sudah memiliki kekuatan hukum dan melakukan pelanggaran seperti dalam UU ITE pasal 28 ayat (1) menyebutkan setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik, dapat dikenakan sanksi dalam UU ITE pasal 45 ayat (1) dapat dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000. 000.000,00 (satu miliar rupiah).[12] Contohnya dalam transaksi *real money trading* dalam *game growtopia* jika penjual dan

[11] Pasal 63 Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2006 tentang Administrasi Kependudukan.
[12] Pasal 45 ayat 1 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

pembeli sudah sepakat melakukan dengan sistem PWD (*Pay-Work-Done*) atau bisa disebut dengan pembeli melakukan pembayaran terlebih dahulu baru *item virtual*nya dikirim, namun setelah melakukan pembayaran pembeli belum menerima barangnya setelah jatuh tempo waktu yang disepakati.

Dalam *Ubisoft Term Of Use* atau ketentuan penggunaan layanan *Ubisoft* yang mengatur segala konten dari *Ubisoft* sebagai pihak pengembang *game* yang ada dibawah kepemilikannya termasuk *growtopia.* Pada pasal 1.3 dalam ketentuan penggunaan layanan *Ubisoft* menyebutkan bahwa *Ubisoft* memberi anda lisensi pribadi untuk menggunakan layanan dan konten, bukan untuk dijual, ini berarti kami memberi anda lisensi yang tidak terbatas, tidak dapat dialihkan, dan dapat dibatalkan untuk menggunakannya untuk hiburan pribadi atau tujuan non-komersial.[13]

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

Dengan posisi sebagai pemain yang memegang *item virtual* di akunnya tetap belum bisa membuktikan kepemilikan dari barang-barang yang telah diperoleh dari dalam *game growtopia*, karena dalam pasal 572 KUHPerdata menyebutkan semua hak milik harus dianggap bebas, jika seseorang mengklaim memiliki hak atas barang orang lain, mereka harus membuktikan hak tersebut. Karena pihak pengembang bisa saja membuktikan dari *Term Of Use* yang telah disetujui pemain ketika awal mulai deengan mengeklik persetujuan ata dasar-dasar peraturan yang telah dibuat oleh pihak pengembang.

Jadi bisa dikatakan kegiatan *real money trading* dalam *game growtopia* ini dilarang oleh pihak pengembang dan pada dasarnya pemain tidak memiliki hak milik terhadap barang atau konten yang ada dalam permainan *growtopia* ini. Karena pemain yang tidak memiliki hak milik sebagai pemilik dari barang dalam permainan secara sah maka pemain tidak bisa melakukan kegiatan jual beli dengan apapun diluar permainan, jika dilakukan maka hal tersebut merupakan kegiatan yang ilegal atau tidak legal.

Karena kegiatan tersebut termasuk kegiatan ilegal dan juga pemain yang melakukan *real money trading* melanggarnya, menurut pasal 574 KUHPerdata menjelaskan bahwa pemilik barang berhak menuntut siapa pun yang memegang barang tersebut untuk mengembalikannya dalam keadaan asli.

Karena pada dasarnya kegiatan tersebut adalah ilegal maka tidak bisa dikenakan sanksi dalam UU ITE pasal 45 ayat (1) tadi dan juga yang memberi sanksi terhadap pemain hanya sebatas dari moderator atau staff dari pihak pengembang permaianan. Hal ini sesuai dengan *rules* yang ada dalam *game*. Dari peraturan dalam *game growtopia* sudah jelas jika melakukan jual beli akun, *item*, atau *worlds* untuk uang asli akan dikenakan sanksi ban permanen oleh pihak pengembang permainan. Jika dalam hukum positif karena pemain tidak memiliki hak milik atau hanya diberikan lisensi non eksklusif dari pihak pengembang permainan maka bisa dikatakan dengan penggelapan pada UU Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana pasal 486

[13] Ubisoft, "KETENTUAN PENGGUNAAN LAYANAN UBISOFT", Ubisoft, 12 Mei 2020, https://legal.ubi.com/termsofuse/id-ID.

menyatakan Setiap Orang yang secara melawan hukum memiliki suatu Barang yang sebagian atau seluruhnya milik orang lain, yangada dalam kekuasaannya bukan karena Tindak Pidana, dipidana karena penggelapan, dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun atau pidana denda paling banyak kategori IV.

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

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

Transaksi jual beli dengan *real money trading* dilakukan melalui media handphone dalam aplikasi *game*. Ini disebabkan oleh penggunaan media elektronik sebagai pengganti interaksi langsung dengan pembeli dan penjual. Karena ada pembeli, penjual, dan barang yang dijual, perdagangan *game online* mirip dengan perdagangan dunia nyata. yang membedakan barang yang dijual secara *virtual*. Melakukan transaksi jual beli telah diizinkan dan dibenarkan dalam agama Islam sebagaimana firman Allah SWT yang berbunyi "Orang-orang yang makan (mengambil) riba tidak dapat berdiri melainkan seperti berdirinya orang yang kemasukan syaitan lantaran (tekanan) penyakit gila. Keadaan mereka yang demikian itu, adalah disebabkan mereka berkata (berpendapat), sesungguhnya jual beli itu sama dengan riba, padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. Orang-orang yang telah sampai kepadanya larangan dari Tuhannya, lalu terus berhenti (dari mengambil riba), maka baginya apa yang telah diambilnya dahulu (sebelum datang larangan); dan urusannya (terserah) kepada Allah. Orang yang kembali (mengambil riba), maka orang itu adalah penghuni-penghuni neraka; mereka kekal di dalamnya" QS. Al-Baqarah: 275, Inilah alasan mengapa Allah menghalalkan jual beli jika tidak ada riba atau hal-hal batil yang dapat membahayakan kedua belah pihak.

Berdasarkan penjelasan teori yang telah dibahas oleh penulis pada bab II, jual beli yang benar dan sah hanya dapat dilakukan jika memenuhi syarat dan tidak ada yang batil. Menurut penelitian Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah dan kajian madzhab Syafi'i dalam kitab Tashjirul Yaqut Annafis Fii Madzhabi Ibni Idris, ketentuannya dapat dianalisis sebagai berikut:

1. Adanya kesepakatan atau *sighot*

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

2. Adanya pelaku transaksi atau *aqid*

   Dalam kasus ini, baik penjual maupun pembeli bertransaksi dengan uang nyata di *game* Growtopia. Sementara pembeli adalah pihak yang membutuhkan dan menerima barang yang dijual, penjual adalah orang yang memberikan diamond atau fiturfitur kepada pembeli.

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

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

Oleh karena itu, berdasarkan syaratnya, sistem jual beli dengan uang nyata dalam *game* Growtopia memenuhi semua syarat jual beli. Berikut ini adalah beberapa aspek hukum syarat sahnya jual beli yang dikaji oleh peneliti:

1. Syarat sighot

   Ijab dan Kabul dilaksanakan dalam satu tempat, seperti yang dijelaskan dalam Perma Nomor 2 Tahun 2008 tentang Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah pada pasal 69 menyatakan selama transaksi, mulai dari ijab dilakukan hingga berakhirnya transaksi, baik penjual maupun pembeli memiliki hak khiyar.[14] Itu yang seharusnya terjadi jika jual beli dilaksanakan secara luring, Jika pembayaran dilakukan melalui transfer bank atau *e-wallet*, ijab qabul dilakukan dengan tindakan atau kehendak yang menjadi persetujuan atau kesepakatan pribadi pelaku transaksi. Dalam kebanyakan kasus *real money trading* dalam *game growtopia*, barang yang diserah diterima atau kabul sesuai dengan pilihan untuk mendapatkan *diamond lock* atau barang yang dapat dipertukarkan lainnya.

2. Syarat pelaku jual beli

   Pada kasus ini, sebagian besar pelaku transaksi yang terlibat dalam jual beli *real money trading* telah *mukallaf* (seseorang yang berakal dan memenuhi kriteria untuk menyandang kewajiban agama) dan *tamyiz* (seseorang yang tahu benar dan salah), karena prosedur *online* ini hanya dapat dilakukan oleh orang yang berakal. Selain itu pelaku jual beli *real money trading* dalam *game growtopia* melakukan tanpa ada paksaan dan juga dilakukan secara mutlak atau sesame kehendak pelaku baik pembeli maupun penjual.

3. Syarat objek jual beli

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

   a. Barang yang diperjualbelikan harus ada.

      Barang yang digunakan dalam *real money trading* harus ada dan siap untuk diperjualbelikan. Dalam jual beli *real money trading* di *game growtopia* barang yang

[14] Pasal 69 Peraturan Mahkamah Agung Nomor 2 Tahun 2008 tentang Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah

digunakan untuk transaksi ialah barang yang tidak memiliki wujud atau *item virtual*, namun barang tersebut diperjualbelikan dengan uang asli antara penjual yang menjual barang dalam *game* dengan pembeli yang membayar menggunakan uang asli.

b. Barang yang diperjualbelikan harus bisa diserahkan

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

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

Barang yang diperjualbelikan dalam transaksi *real* money *trading* itu harus memiliki harga, karena yang Namanya jual beli itu ada barang ada harga khusus untuk barang yang diperjualbelikan antar pembeli dan penjual.

d. Barang yang dijualbelikan harus halal.

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

e. Barang yang dijualbelikan harus diketahui oleh pembeli.

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

f. Kekhususan barang yang dijualbelikan harus diketahui.

Dalam jual beli adanya pengkhususan pada barang yang harus diketahui kemanfaatannya ketika diperjualbelikan. *Item virtual* dalam game *growtopia* memiliki fungsi yang berbeda-beda, akan tetapi sebagai contohnya disini menggunakan *diamond lock*, pemain dapat menggunakan *diamond lock* dapat digunakan untuk melakukan jual beli dalam *game* untuk membeli kebutuhan untuk melakukan *profit*-an. Akan tetapi karena para pemain memproduksi secara terus menerus suatu barang ada kemungkinan kedepannya suatu barang akan menjadi tidak memiliki manfaat atau harga.

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

Dalam jual beli suatu barang akan dinyatakan sah ketika suatu transaksi dikatakan sah kalaua barang yang diperjualbelikan itu ada di tempat jual beli. Namun

untuk *real money trading* dilakukan secara daring dan objeknya berada dalam *game* dan ketika melakukan jual beli agar dipercaya oleh calon pembeli diutamakan kejujuran, keadilan, dan saling memahami untuk menhindari hal yang tidak diinginkan.

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

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

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

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

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

Dalam hukum Islam kegiatan jual beli barang milik orang lain bisa juga disebut dengan *bai' fudluly*.[15] Jika barang yang diperdagangkan bukan milik penjual, transaksi jual beli tidak dianggap sah. *Fiqih* menyatakan, "jual beli *fudluly* (barang milik orang lain) adalah tidak sah."[16]

Jual beli *fudluly* terjadi karena objek tersebut bukan hak milik dari penjual, hak milik sendiri bisa dalam beberapa bentuk sebutan, seperti teks *fiqih* berikut ini, "Hak wakil adalah seperti pemilik (mâlik)."[17]

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

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

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

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

budak yang diberikan izin kepadanya, dan mukâtab serta wali untuk orang yang diwalikan padanya (muwalli) karena ia adalah ahli untuk muamalah".[18]

Dalam teks tersebut disebutkan bahwa dalam akad muamalah, tasharuf wali terhadap orang yang diwalikan kepadanya (*muwalli*) adalah sah. Dalam kasus di mana muwalli adalah pemilik barang, silogisme yang berlaku adalah wali kedudukannya sama dengan muwalli dalam hal hak tasharuf barang. Yang dimaksud sebagai mâlik dalam perjanjian jual beli ini berubah karena perubahan status wali dan wakil di atas. Orang yang menjadi wakilnya *mâlik* dan orang yang menjadi walinya *mâlik* juga dianggap sebagai pemilik barang dengan sempurna oleh pemilik (*mâlik*). Yang terkahir dari hak milik dari hadits berikut ini, "Sulthan adalah walinya orang yang tidak memiliki wali".[19]

Pengertian pemilik barang di atas diperluas oleh hadis yang dinukil oleh Syekh Ibnu Hajar al-Asyqalâny. Berbicara tentang pemilik, kita tidak lagi memikirkannya hanya sebagai pemilik barang fisik, kita juga memikirkannya sebagai wakil, wali, dan sulthan yang memerintah wilayah mereka. Namun, ada batasan yang jelas yang harus diperhatikan dalam hal ini karena konteks bahasan setiap temanya berbeda. Bagaimanakah batasan tersebut muncul, hal itu dapat dijelaskan dengan ulasan dibawah ini.

Batasan menurut Syekh Jalaluddin al-Mahally, dalam kitab *al-Mahally 'ala Minhâji al-Thâlibin*, menjelaskan, "Jual beli *fudluly* adalah tidak sah karena ia merupakan akad yang dilakukan oleh bukan pemilik barang, dan bukan wakil serta bukan wali. Dalam *qaul qadim* Imam Syafii tidak dinyatakan *mauquf* (melihat illat hukumnya). Jika pemilik sempurna barang, atau walinya, memberi wewenang menjual, maka jual belinya sah. Namun bila tidak mendapat wewenang maka tidak sah. Untuk itu berlaku dua pendapat, (pertama) untuk kasus pembelian seseorang untuk orang lain tanpa seizin orang tersebut atas barang tertentu atau barang yang ada dalam tanggung jawabnya, dan (kedua) untuk kasus menikahkan perempuan amat milik orang lain, atau menikahkan anak gadis orang lain, atau menthalaqkan perempuan yang dinikahi orang lain, atau memerdekakan budaknya orang lain, menyewakan binatang orang lain, dengan tanpa seidizin pemiliknya. Bahkan dalam kasus seandainya menjual harta yang akan diwarisinya secara *dhanny* (persangkaan) di masa masih hidupnya orang akan diwarisi yang pada akhirnya ia meninggal. Pendapat pertama, menurut qaul adhar hukum sebagaimana dimaksudkan dalam dua kasus di atas adalah sah karena jelasnya ia sebagai orang yang menguasainya. Pendapat kedua, tidak sah karena masih berupa persangkaan dan ini menunjukkan bukan penguasa barang. Berlaku perbedaan pendapat untuk kasus orang yang menikahkan perempuan amat milik orang yang akan diwarisi secara dhanny - dengan bekal persangkaan masih hidupnya orang tersebut, yang namun dalam faktanya ia telah meninggal – apakah sah pernikahannya? Imam Nawawi menyatakan dalam Al-Muhadzab: pendapat ashah adalah sah."[20]

Berdasarkan penjelasan Syekh Jalaluddin al-Mahalli di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam hal jual beli *fudluly*, apabila dilakukan oleh seseorang yang bukan pemilik

---

[18] Sayyid Ahmad bin Umar bin 'Awadl Al-Syathiry, *Al-Yâqûtu al-Nafîs fî Madzhabi Ibni Idris fi al Fiqhi al-Syafi'i*, (Beirut: Daru al-Kutub al-Ilmiyah, 1971). 78.

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

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

barang (mâlik), itu dianggap tidak sah. Sahnya akad jual beli fudluly berlaku jika orang yang berakad terdiri dari:

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

Jadi dari beberapa penjelasan diatas, bahwa jual beli *real money trading* dalam *game growtopia* yang mana konten atau *item* yang ada itu tidak dberikan penuh atau berpindah hak milik dari barang tersebut melainkan hanya diberi lisensi non eksklusif dari pihak pengembang. Jadi kegiatan jual beli tersebut termasuk jual beli *fudluly* yang mana jual beli tersebut tidak sah.

Kesimpulan

Kegiatan jual beli *item virtual* dalam *game growtopia* khususnya *diamond lock* dengan sistem *real money trading* sudah diatur dalam peraturan dari pihak pengembang yang hanya memberi pemain lisensi non ekskludif, yang berarti tidak dapat menjualbelikan konten dari pihak pengembang. Dalam KUHPerdata pasal 1320 yang mengatur syarat perjanjian pada ayat 4 yang mengatur objek dalam jual beli itu harus halal atau tidak melanggar aturan yang ada dan dari KHES pasal 76 ayat 4 juga sama mengatur barang yang diperjualbelikan harus halal. Maka kegiatan *real money trading* dala *game growtopia* tersebut telah melanggar aturan yang menjadi jual beli tidak sah baik dari hukum positif maupun hukum islam.

Daftar Pustaka:

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

Ananditya, Angling, Sriyono dan Sepni Yanti, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Voucher Game Online Berbasis Desktop Pada AREN.NET di Depok", *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika*, no.1(2020): 87-98. https://jim.unindra.ac.id/index.php/jrami/article/view/210.

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

Caesaryo, R. Robby Desya dan Imanudin Affandi, "Perlindunga Hukum Terhadap Pemain Atas Pembelian Barang Virtual Dalam Game Online Jenis Freemium Di Indonesia", Kertha Semaya, No. 5(2021): 848-863. https://doi.org/10.24843/KS.2021.v09.i05.p10.

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

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

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

Lestari, Tri Wahyu dan Lukman Santoso, "Komparasi Syarat Keabsahan "Sebab Yang Halal" Dalam Perjanjian Konvensional dan Perjanjian Syariah", Jurnal Pemikiran

Hukum dan Hukum Islam Yudisia, No. 2 (2017): 281-298. http://dx.doi.org/10.21043/yudisia.v8i2.3240.

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

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

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

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

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

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

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

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

Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2006 tentang Administrasi Kependudukan

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