

**PRAKTIK *REAL MONEY TRADING* DALAM TRANSAKSI
ONLINE DUNIA MAYA MENURUT PERSPEKTIF
FIQH MUAMALAH**

*(Studi Kajian Pada Pemain Game Online Dragon Nest Indonesia
Wilayah Kota Banda Aceh)*

SKRIPSI



Diajukan Oleh:

MASYKUR

NIM. 140102065

Mahasiswa Fakultas Syari'ah dan Hukum
Prodi Hukum Ekonomi Syari'ah

**FAKULTAS SYARI'AH DAN HUKUM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
2020 M/1441 H**

**PRAKTIK *REAL MONEY TRADING* DALAM TRANSAKSI
ONLINE DUNIA MAYA MENURUT PERSPEKTIF
FIQH MUAMALAH**

*(Studi Kajian Pada Pemain Game Online Dragon Nest Indonesia
Wilayah Kota Banda Aceh)*

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Syari'ah dan Hukum
Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S1)
dalam Ilmu Hukum Ekonomi Syariah

Oleh:

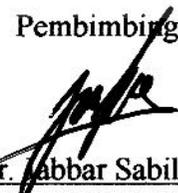
MASYKUR

NIM. 140102065

Mahasiswa Fakultas Syari'ah dan Hukum
Prodi Hukum Ekonomi Syariah

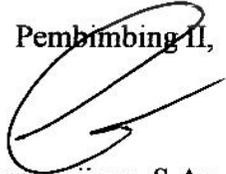
Disetujui untuk Dimunaqasyahkan oleh:

Pembimbing I,


Dr. Jabbar Sabil, MA

NIP. 197402032005011010

Pembimbing II,


Edi Darmawijaya, S.Ag., M.Ag

NIP. 197001312007011023

**PRAKTIK REAL MONEY TRADING DALAM TRANSAKSI
ONLINE DUNIA MAYA MENURUT PERSPEKTIF FIQH
MUAMALAH**

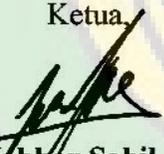
*(Studi Kajian Pada Pemain Game Online Dragon Nest Indonesia
Wilayah Kota Banda Aceh)*

SKRIPSI

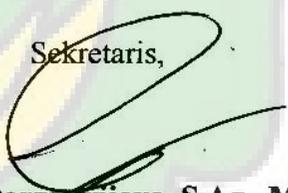
Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Ar-Raniry
dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima
Sebagai Salah Satu Beban Studi
Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Hukum
Ekonomi Syariah

Pada Hari/Tanggal: Senin, 27 Januari 2020 M
2 Jumadil Akhir 1441 H
di Darussalam, Banda Aceh
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi:

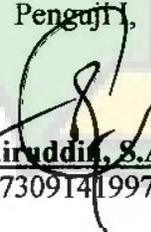
Ketua,


Dr. Jabbar Sabil, MA
NIP. 197402032005011010

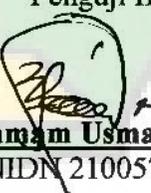
Sekretaris,


Edi Darmawijaya, S.Ag., M.Ag
NIP. 197001312007011023

Penguji I,


Dr. Khairuddin, S.Ag., M.Ag
NIP. 197309141997031001

Penguji II,


Bustamam Usman, S.H.I., MA
NIDN 210057802

Mengetahui,


Ketua Fakultas Syari'ah dan Hukum
UIN Ar-Raniry Banda Aceh


Muhamad Siddiq, M.H., Ph.D
NIP. 197703032008011015



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS SYARI'AH DAN HUKUM**

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp./ Fax. 0651-7557442 Email: fsh@ar-raniry.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Masykur
NIM : 140102065
Prodi : Hukum Ekonomi Syari'ah
Fakultas : Syari'ah dan Hukum UIN Ar-Raniry

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

- 1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.***
- 2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.***
- 3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.***
- 4. Tidak melakukan manipulasi dan pemalsuan data.***
- 5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.***

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap untuk dicabut gelar akademik saya atau diberikan sanksi lain berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 27 Januari 2020
Yang Menyatakan,



Masykur

ABSTRAK

Nama : Masykur
NIM : 140102065
Fakultas/Prodi : Syari'ah dan Hukum/Hukum Ekonomi Syari'ah
Judul : Praktik Real Money Trading dalam Transaksi Online Dunia Maya Menurut Perspektif Fiqh Muamalah. (Studi Kajian Pada Pemain Game Online Dragon Nest Indonesia Wilayah Kota Banda Aceh)
Tanggal Sidang : 27 Januari 2020
Tebal Skripsi : 65
Pembimbing I : Dr. Jabbar Sabil, MA
Pembimbing II : Edi Darmawijaya, S.Ag., M.Ag
Kata kunci : *Real Money Trading, Taqābud, Fiqh Muamalah.*

Proses muamalah dalam jual beli antar sesama manusia sudah diatur oleh Islam yang dilihat dari pelaksanaan akad supaya tercapainya tujuan jual beli, salah satu bentuk jual beli saat ini yang dilakukan pada masyarakat zaman sekarang yaitu jual beli *virtual* dengan praktik *real money trading* (RMT) pada *game online*. Maraknya pengguna media *online* memunculkan pola transaksi baru yang dimanfaatkan sebagai bisnis dalam memperoleh keuntungan dengan melihat pada permintaan dan minat atas kebutuhan baik itu primer, skunder dan tersier oleh beberapa penikmat *game online* di Banda Aceh, salah satunya adalah pada pemain *game online Multi Massive Online Role Playing Game* (MMORPG) diantaranya adalah Dragon Nest Indonesia. Namun praktik seperti ini jarang dibahas pada ruang lingkup fiqh klasik sehingga menimbulkan berbagai perbedaan pendapat dari berbagai sisi kajian hukum Islam, diantaranya pelaksanaan serah terima antara yang *rill* dengan *virtual*. Adapun penelitian ini bersifat deskriptif analisis yang memakai metode penelitian dengan pendekatan kualitatif, dan dalam penelitian ini penulis fokus terhadap masalah mengenai bagaimana praktik transaksi online dunia maya dengan menggunakan mekanisme RMT pada *game online* Dragon Nest Indonesia di Banda Aceh. Penulis tidak berfokus pada *bay' ma'dūm* karena terdapat asumsi perbedaan pemahaman dilihat dari objek akad yang dipergunakan dalam transaksinya. Penulis menemukan bahwa praktik RMT pada *game online* Dragon Nest Indonesia di Banda Aceh menjalankan prinsip *Taqābud* yang berlaku pada jual beli di *game online* berdasarkan pada kebiasaan di *game online*. RMT pada *game online* ini diantaranya adalah jual beli kebendaan virtual (*virtual goods*), jual beli akun (ID) dan praktik jasa yang dilakukan pada *game online* seperti jasa *leveling*. Praktik RMT umumnya dilakukan oleh salah seorang pemain dengan pemain *game online* lainnya, sedangkan antara pemain dengan *developer/publisher game online* disebut dengan *microtransaction* (MTX). Praktik transaksi RMT dalam perpindahan hak diperbolehkan baik itu melalui via *online* yaitu media aplikasi *chatting, personal trade* pada *game online*, bahkan bertemunya kedua pihak secara langsung jika jarak dimungkinkan, kedua pihak sepakat dan melakukan pembayaran melalui media pembayaran yang telah ditentukan diawal sesuai Fiqh Muamalah.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله الذي هدانا لهذا وما كنا لنهتدي لو لا أن هدانا الله، اللهم صل وسلم على سيدنا محمد، وعلى آله وأصحابه ومن تبعهم بإحسان إلى يوم الدين. أما بعد:

Pernyataan rasa syukur kepada Allah, selawat kepada Rasulullah saw, keluarga dan para sahabat Rasulullah serta para ulama.

Penulisan karya ilmiah merupakan salah satu tugas mahasiswa dalam menyelesaikan studi di suatu lembaga pendidikan. Dalam memenuhi hal tersebut penulis memilih judul “Praktik Real Money Trading Dalam Transaksi Online Dunia Maya Menurut Perspektif Fiqh Muamalah”. (Studi Kajian Pada Pemain Game Online Dragon Nest Indonesia Wilayah Kota Banda Aceh). Penulisan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi persyaratan dalam menyelesaikan studi di Fakultas Syari’ah dan Hukum Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan serta bimbingan berbagai pihak. Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Bapak Dr. Jabbar, MA sebagai pembimbing I dan Bapak Edi Darmawijaya, S.Ag., M.Ag. sebagai pembimbing II yang sangat sabar dalam membimbing saya menjadi manusia yang bermanfaat sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan suka cita.

Penghormatan yang tak terhingga kepada Dekan Fakultas Syari’ah dan Hukum UIN Ar-Raniry Bapak Muhammad Siddiq, M.H., Ph.D. Ketua Prodi Hukum Ekonomi Syari’ah (HES) Bapak Arifin Abdullah S.HI., MH. Serta Penasehat Akademik Bapak Ildi Karim Makinara., S.H.I., S.H., M.H. Serta Seluruh Staff pengajar dan pegawai Fakultas Syari’ah dan Hukum yang telah banyak memberi bantuan yang berhubungan dengan skripsi ini.

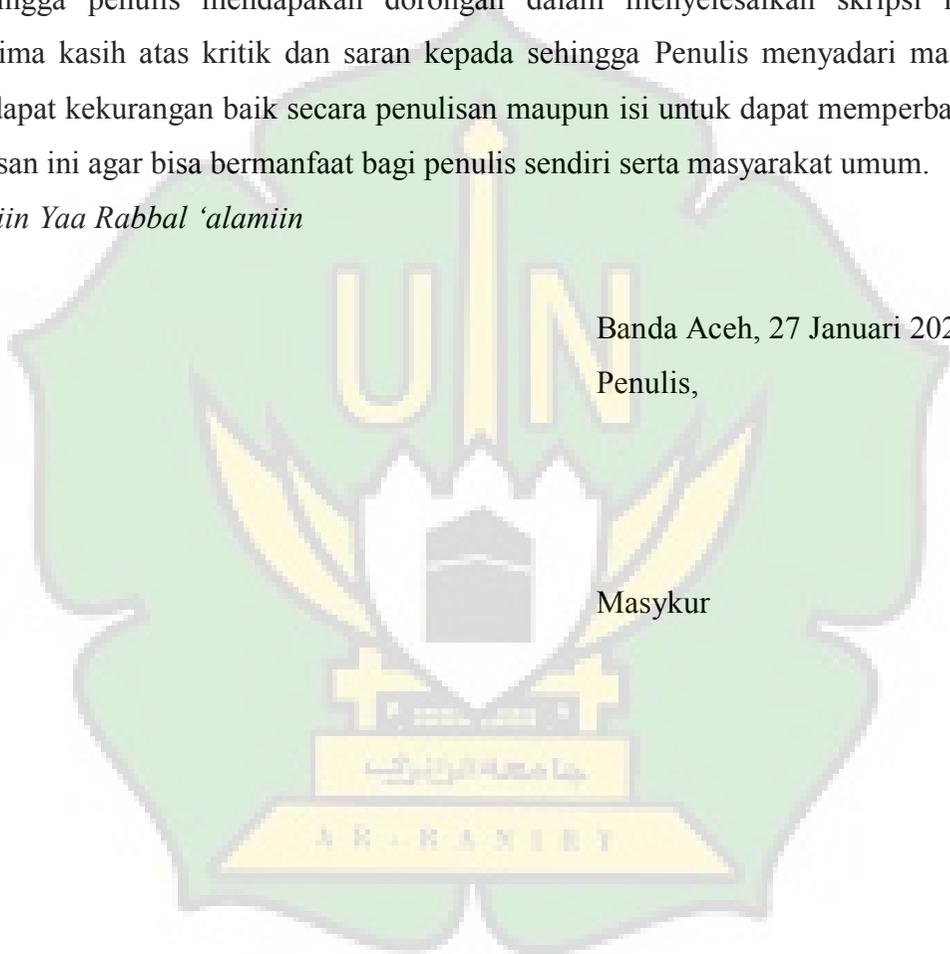
Penghargaan tak terhingga serta salam terkasih untuk Ibunda Rohama Hamzah dan Ayahanda Sofyan Usman yang telah membesarkan serta tidak pernah putus memberikan kasih sayang dan dukungannya, baik secara materil maupun non materil dengan doanya, ucapan terima kasih juga kepada teman-teman yang terlibat dalam dukungan dan usaha dalam kehidupan saya sehingga penulis mendapatkan dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas kritik dan saran kepada sehingga Penulis menyadari masih terdapat kekurangan baik secara penulisan maupun isi untuk dapat memperbaiki tulisan ini agar bisa bermanfaat bagi penulis sendiri serta masyarakat umum.

Amiin Yaa Rabbal 'alamiin

Banda Aceh, 27 Januari 2020

Penulis,

Masykur



TRANSLITERASI

Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri P dan K
Nomor: 158 Tahun 1987 – Nomor: 0543b/U/1987

1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dengan huruf dan tanda sekaligus. Di bawah ini daftar huruf Arab itu dan transliterasinya dengan huruf Latin.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama	Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alīf	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan	ط	ṭā'	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ب	Bā'	b	be	ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ت	Tā'	t	te	ع	'ain	'	koma terbalik (di atas)
ث	Ṣa'	ṣ	es (dengan titik di atas)	غ	Gain	g	ge
ج	Jīm	j	je	ف	Fā'	f	ef
ح	Hā'	h	ha (dengan titik di bawah)	ق	Qāf	q	ki
خ	Khā'	kh	ka dan ha	ك	Kāf	k	ka
د	Dāl	d	de	ل	Lām	l	el
ذ	Ẓāl	ẓ	zet (dengan titik di atas)	م	Mīm	m	em
ر	Rā'	r	er	ن	Nūn	n	en
ز	Zai	z	zet	و	Wau	w	we
س	Sīn	s	es	ه	Hā'	h	ha
ش	Syīn	sy	es dan ye	ء	Hamzah	'	apostrof
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)	ي	Yā'	y	ye
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)				

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

1) Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	<i>Faḥah</i>	ā	a
ِ	<i>Kasrah</i>	ī	i
ُ	<i>Ḍammah</i>	ū	u

2) Vokal rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama huruf	Gabungan huruf	Nama
َ...ي	<i>Faḥah dan yā'</i>	ai	a dan i
َ...و	<i>Faḥah dan wāu</i>	au	a dan u

Contoh:

كَتَبَ	- <i>kataba</i>
فَعَلَ	- <i>fa'ala</i>
ذُكِرَ	- <i>ḏukira</i>
يَذْهَبُ	- <i>yazhabu</i>
سُئِلَ	- <i>su'ila</i>
كَيْفَ	- <i>kaifa</i>
هَؤُلَ	- <i>haulā</i>

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
َ...ا...	<i>Faḥah dan alif atau yā'</i>	Ā	a dan garis di atas
ِ...ي	<i>Kasrah dan yā'</i>	Ī	i dan garis di atas

و...ُ	Ḍammah dan wāu	Ū	u dan garis di atas
-------	----------------	---	---------------------

Contoh:

- قَالَ - *qāla*
 رَمَى - *ramā*
 قِيلَ - *qīla*
 يَقُولُ - *yaqūlu*

4. *Tā' marbūṭah*

Transliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu *tā' marbūṭah* hidup dan *tā' marbūṭah* mati, berikut penjelasannya:

1. *Tā' marbūṭah* hidup
Tā' marbūṭah yang hidup atau mendapat harakat *fatḥah*, *kasrah* dan *ḍammah*, transliterasinya adalah 't'.
2. *Tā' marbūṭah* mati
Tā' marbūṭah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah 'h'.
3. Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah maka *tā' marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ - *rauḍah al-atfāl*
 - *raudatul atfāl*
 الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ - *al-Madīnah al-Munawwarah*
 - *al-Madīnatul-Munawwarah*
 طَلْحَةُ - *Ṭalḥah*

5. *Syaddah (Tasydīd)*

Syaddah atau *tasydid* yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda *syaddah* atau tanda *tasydīd*, dalam transliterasi ini tanda *syaddah* tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

Contoh:

- رَبَّنَا - *rabbānā*
 نَزَّلَ - *nazzala*
 الْبِرُّ - *al-birr*
 الْحَجَّ - *al-ḥajj*

نَعْمَ - nu‘‘ima

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu *al*, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiyyah* dan kata sandang yang diikuti huruf *qamariyyah*.

- 1) Kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiyyah*, ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.
- 2) Kata sandang diikuti oleh huruf *qamariyyah* ditransliterasikan sesuai aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya. Baik diikuti huruf *syamsiyyah* maupun huruf *qamariyyah*, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh:

الرَّجُلُ - *ar-rajulu*

السَّيِّدَةُ - *as-sayyidatu*

الشَّمْسُ - *asy-syamsu*

القَلَمُ - *al-qalamu*

البَدِيعُ - *al-badi‘u*

الجَلَالُ - *al-jalālu*

7. Hamzah

Dinyatakan di depan bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Bila hamzah itu terletak di awal kata tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa *alif*.

Contoh:

تَأْخُذُونَ - *ta‘khuḏūna*

النَّوْءُ - *an-nau‘*

شَيْءٌ - *syai‘un*

إِنَّ - *inna*

أُمِرْتُ - *umirtu*

8. Penulisan kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun harf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan maka transliterasi ini, penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

وَإِنَّ اللَّهَ هُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ	<i>Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn</i>
وَأَوْفُوا الْكَيْلَ وَالْمِيزَانَ	<i>Wa auf al-kaila wa-almīzān</i>
إِبْرَاهِيمَ الْخَلِيلِ	<i>Ibrāhīm al-Khalīl</i>
بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَمُرْسَاهَا	<i>Bismillāhi majrahā wa mursāhā</i>
وَلِلَّهِ عَلَى النَّاسِ حِجُّ الْبَيْتِ	<i>Walillāhi ‘alan-nāsi ḥijju al-baiti</i>
مَنْ اسْتَطَاعَ إِلَيْهِ سَبِيلًا	<i>man istaṭā‘a ilaihi sabīla.</i>
	<i>Walillāhi ‘alan-nāsi ḥijjul-baiti</i>
	<i>Manistaṭā‘a ilaihi sabīlā</i>

9. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: Huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

وَمَا مُحَمَّدٌ إِلَّا رَسُولٌ	<i>Wa mā Muḥammadun illā rasūl</i>
إِنَّ أَوَّلَ بَيْتٍ وُضِعَ لِلنَّاسِ لَلَّذِي	<i>Inna awwala baitin wuḍi‘a linnāsi lallaḏī</i>
بَبَكَّةَ مُبَارَكَةً	<i>bibakkata mubārakan</i>
شَهْرِ الرَّمَضَانَ الَّذِي أُنزِلَ فِيهِ الْقُرْآنُ	<i>Syahru Ramaḍān al-laḏī unzila fih al -Qur’ānu</i>
وَلَقَدْ رَأَاهُ بِالْأُفُقِ الْمُبِينِ	<i>Syahru Ramaḍānal-laḏī unzila fihil Qur’ānu</i>
	<i>Wa laqad ra’āhu bil-ufuq al-mubīn</i>
	<i>Wa laqad ra’āhu bil-ufuqil-mubīni</i>

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ *Alḥamdu lillāhi rabbi al-‘ālamīn*

Alḥamdu lillāhi rabbil ‘ālamīn

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harkat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

نَصْرٌ مِنَ اللَّهِ وَفَتْحٌ قَرِيبٌ *Naṣrun minallāhi wa fatḥun qarīb*

لِلَّهِ الْأَمْرُ جَمِيعًا *Lillāhi al-amru jamī‘an*

Lillāhil-amru jamī‘an

وَاللَّهُ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمٌ *Wallāha bikulli syai‘in ‘alīm*

10. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

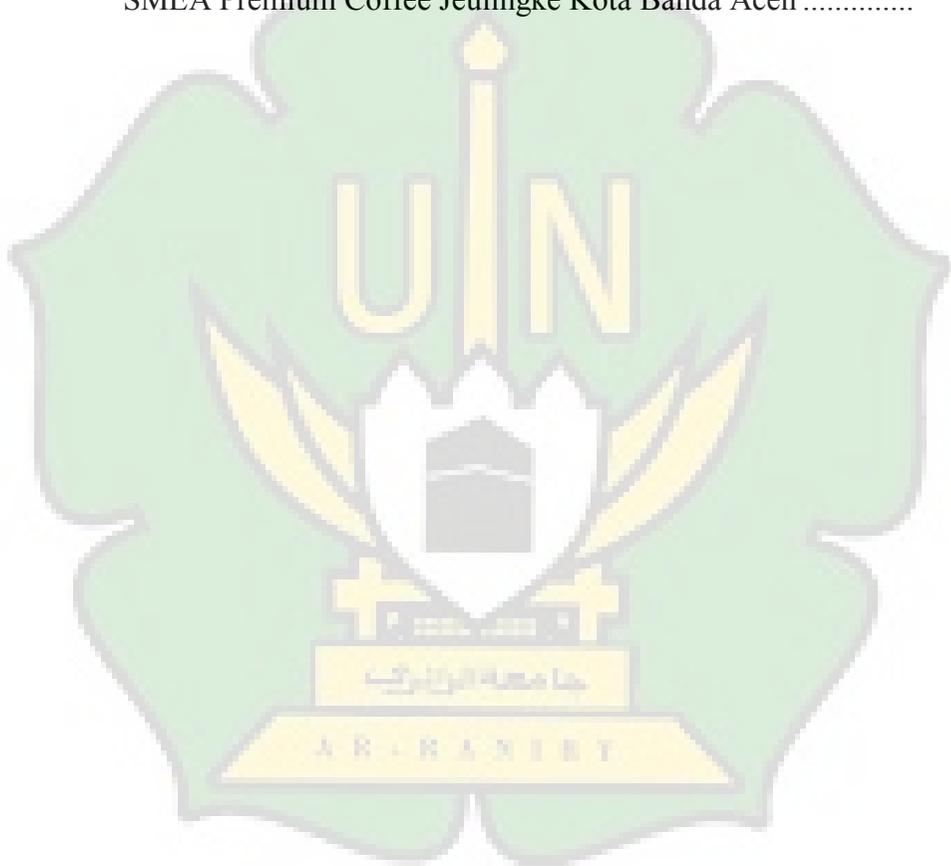
Catatan:

Modifikasi

1. Nama orang berkebangsaan Indonesia ditulis seperti biasa tanpa transliterasi, seperti M. Syuhudi Ismail. Sedangkan nama-nama lainnya ditulis sesuai kaidah penerjemahan. Contoh: Ṣamad ibn Sulaimān.
2. Nama negara dan kota ditulis menurut ejaan Bahasa Indonesia, seperti Mesir, bukan Miṣr; Beirut, bukan Bayrūt; dan sebagainya.
3. Kata-kata yang sudah dipakai (serapan) dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* tidak ditransliterasi. Contoh: Tasauf, bukan Tasawuf.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Mata uang virtual <i>game online</i> Dragon Nest Indonesia.....	81
Gambar 2	<i>Cosmetic</i> dan <i>Equipment</i> pada karakter Dragon Nest Indonesia	81
Gambar 3	Akun yang diperjualbelikan dalam <i>game online</i> Dragon Nest Indonesia.....	82
Gambar 4	Proses pelepasan hak pada kebendaan <i>virtual</i> pada <i>game online</i> Dragon Nest Indonesia.....	82
Gambar 5	Wawancara dengan pemain <i>game online</i> Dragon Nest di SMEA Premium Coffee Jeulingke Kota Banda Aceh	83



DAFTAR TABEL

Tabel 1	Tabel Tentang <i>Tâqabud</i> Menjadi Syarat Sah Akad	31
Tabel 2	Tabel Tentang <i>Tâqabud</i> Menjadi Syarat <i>Intiqal Milkiyah</i>	33
Tabel 3	Tabel Tentang <i>Tâqabud</i> Menjadi Syarat Luzum Akad.....	34



DAFTAR LAMPIRAN

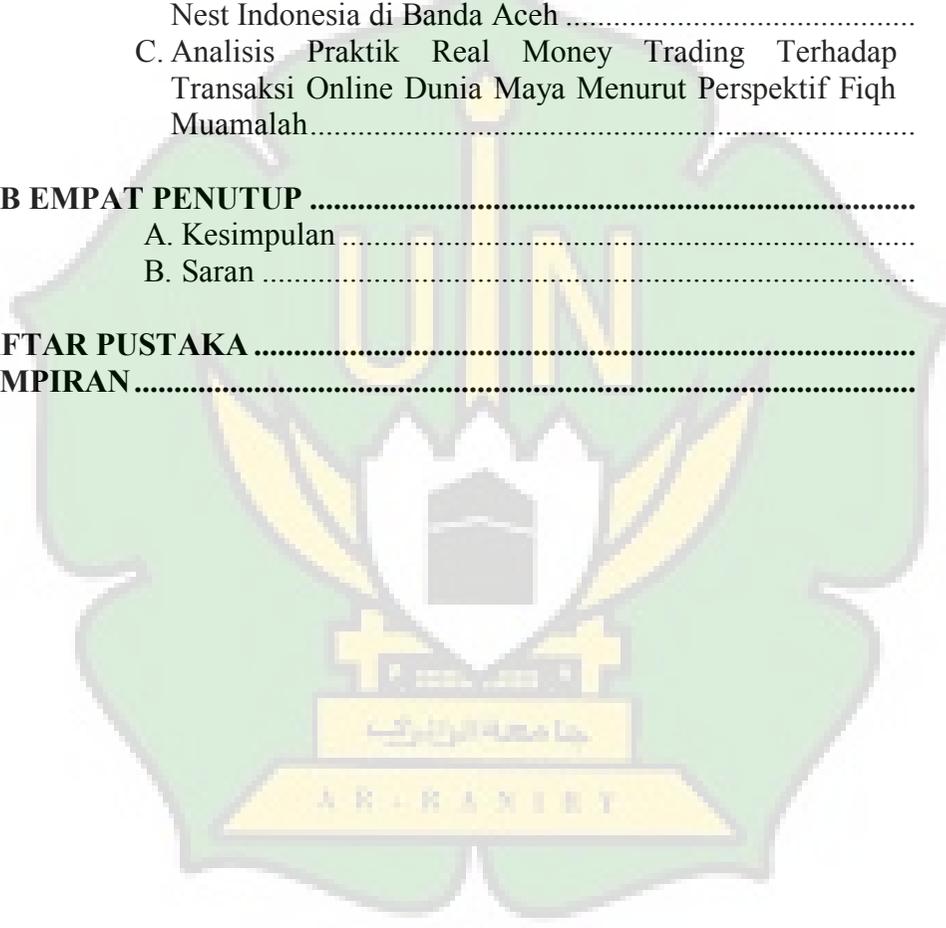
Lampiran 1	SK Penetapan Pembimbing Skripsi	72
Lampiran 2	Surat Pemohonan Melakukan Penelitian	73
Lampiran 3	Daftar Informan dan Responden.....	74
Lampiran 4	Surat Pernyataan Kesediaan Melakukan wawancara.....	75
Lampiran 5	Verbatim Wawancara	79
Lampiran 6	Daftar Gambar	81



DAFTAR ISI

LEMBARAN JUDUL	i
PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN SIDANG.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR ISI.....	xvi
BAB SATU PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Kajian Pustaka	6
E. Penjelasan Istilah	9
F. Metode Penelitian	11
1. Pendekatan penelitian.....	11
2. Jenis penelitian	12
3. Sumber data.....	12
4. Teknik pengumpulan data	13
5. Objektivitas dan validitas data	14
6. Teknik analisis data.....	15
7. Pedoman penulisan.....	16
G. Sistematika Pembahasan.....	16
BAB DUA JUAL BELI REAL MONEY TRADING DALAM	
 FIQH MUAMALAH.....	17
A. Konsep Jual Beli Dalam Islam	17
B. Dasar Hukum, Rukun, Syarat Akad Jual Beli.....	20
C. Riba, Gharar, Tadlis.....	24
D. Pengertian Tāqabud.....	26
1. Mekanisme Tāqabud.....	27
2. Qabḍ Menjadi Syarat	29
3. Qabḍ Menjadi Syarat Sah Akad.....	30
4. Qabḍ Menjadi Syarat Sah Perpindahan Hak Milik.....	32
5. Qabḍ Menjadi Syarat Luzum	33
6. Pengaruh Qabḍ Terhadap Sifat Ḍaman	34
E. Definisi ‘Urf.....	36

1. Macam-Macam ‘Urf	38
2. Keabsahan ‘Urf Menjadi Landasan Hukum	41
3. Syarat-syarat ‘Urf.....	42
BAB TIGA PRAKTIK <i>REAL MONEY TRADING</i> MENURUT PERSPEKTIF FIQH MUAMALAH	44
A. Gambaran Umum Tentang Game Online Dragon Nest Indonesia	44
B. Praktik Real Money Trading Pada Game Online Dragon Nest Indonesia di Banda Aceh	46
C. Analisis Praktik Real Money Trading Terhadap Transaksi Online Dunia Maya Menurut Perspektif Fiqh Muamalah.....	58
BAB EMPAT PENUTUP	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN.....	71



BAB SATU

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan jenis muamalah yang dilakukan oleh manusia sejak dahulu sampai sekarang sejalan dengan perkembangan kebutuhan dan pengetahuan manusia itu sendiri. Atas dasar itu, dalam berbagai suku bangsa dijumpai jenis dan bentuk muamalah yang beragam yang eksistensinya adalah saling melakukan interaksi sosial dalam upaya memenuhi kebutuhan masing-masing. Dengan demikian persoalan muamalah merupakan hal yang pokok dan menjadi tujuan yang penting dalam Islam dalam upaya memperbaiki kehidupan manusia.¹

Menurut Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang dimaksud dengan transaksi elektronik itu adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan atau media elektronik.² Perdagangan melalui media internet bukan hal yang baru di kalangan masyarakat, internet merupakan teknologi paling penting sejak penemuan dan revolusi komputer-komputer pribadi (PC), tetapi juga menjadi suatu cara baru yang lebih menyenangkan untuk digunakan sebagai basis untuk aplikasi bisnis yang lebih luas. Dengan semakin matangnya teknologi internet dan website, teknologi-teknologi ini meningkatkan kemampuan baik orang per orang maupun organisasi/perusahaan dalam hal komunikasi bisnis dan dalam hal kemampuan berbagi informasi.³

RMT dalam jual beli dapat dikatakan juga sebagai jual beli maya, hal ini dikarenakan penjual dan pembeli tidak bertemu secara langsung, melainkan

¹Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Gaya Media, 2007), hlm. 6.

²Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) Pasal 1 angka (2).

³Adi Nugroho, *e-Commerce (Memahami Perdagangan Modern Di Dunia Maya)*, (Bandung: Informatika, 2006), hlm. 2.

dengan menggunakan sarana media elektronik. *Real Money Trading* tidak harus antar sesama pemain. RMT marak terjadi pada pemain *game online* berjenis MMORPG (*Multi Massive Online Role Playing Game*) yaitu game yang dimainkan dengan fitur kebebasan dalam kontrol yang menghubungkan pelaku dengan banyak orang secara bersamaan di dalam suatu permainan secara online dan berkembang setiap harinya. *Real Money Trade* (RMT) merupakan transaksi elektronik di dalam suatu game untuk melakukan pembelian 'gold' ataupun item dalam game yang menggunakan uang asli yaitu rupiah.⁴

Seperti seorang pemain membeli *voucher game* untuk mengisi suatu kredit tertentu, lalu dengan kredit tersebut dia bisa membeli barang yang jarang tersedia di pasaran. Dari segi keamanan, RMT antara pemain dengan *developer/publisher* lebih aman dibandingkan RMT antar sesama pemain, karena banyaknya kasus penipuan dan kecurangan dalam memperoleh barang yang akan diperjualbelikan tersebut. Fenomena ini terkadang luput dari perhatian kalangan akademisi, sebagai contoh fenomena RMT oleh Heeks pada tahun 2008. Fenomena ini sebenarnya bukan merupakan fenomena yang sama sekali baru munculnya praktik RMT sendiri dapat dilacak Hingga tahun 1987 transaksi RMT pertama terjadi yang tercatat pada tahun tersebut dalam *game Multi User Dungeon* (MUD), berbasis teks.

Di Indonesia sendiri sejarah RMT dimulai dengan hadirnya Ragnarok *Online*, Sebuah *Massive Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG) yang dibawa oleh PT. Lyto Datarindo Fortuna pada tahun 2001. Berbagai barang jenis *virtual* diperjualbelikan mulai dari baju zirah, senjata, aksesoris, hingga karakter *game*, jumlah uang yang ditransaksikan juga tidak sedikit, mulai dari ratusan ribu hingga jutaan rupiah bahkan beberapa *publisher game online* di antaranya seperti Megaxus dan PlayOn juga mendorong perkembangan industri *game online*, di Indonesia Pemain umumnya menggunakan fasilitas chatting

⁴Ketut Krisna Wijaya, "Itemku Marketplace Gold dan Item Game Online di Indonesia" <https://id.techinasia.com/itemku-marketplace-emitemem-dan-uang-game-online-di-Indonesia> pada tanggal 23 Oktober 2019.

dalam game serta media sosial umumnya seperti Kaskus dan Facebook untuk mencari penjual atau pembeli.⁵

Game Dragon Nest merupakan game asal Korea Selatan dengan *Developer* bernama Eyedentity, yang kemudian dibawa ke Indonesia oleh penerbit yang cukup besar yaitu Gemscool oleh PT. KREON. *Dragon Nest* Menjadi salah satu *game* dengan *Gameplay* yang menarik yang diluncurkan pada tanggal 5 juli 2012 di Indonesia. *Dragon Nest* adalah *free-to-play* MMORPG fantasi yang dikembangkan oleh *Game* Eyedentity. Ini menggunakan sistem *non-target* memastikan bahwa pemain memiliki kontrol penuh atas setiap satu gerakan karakter mereka. Sistem *party* yang bagus untuk sebuah team agar dapat bekerja sama dalam permainan dan dibuat sangat menarik karena setiap karakter mempunyai kelebihan masing-masing.

Pemain *Dragon Nest* Indonesia dalam praktik seperti ini banyak dijumpai pada tempat-tempat layanan penyedia internet baik itu di warung kopi (warkop) yang memiliki Wi-Fi juga pada warung penyedia internet (warnet) yang bukan hanya menyediakan fasilitas browsing saja, tetapi juga terdapat aplikasi *game* yang diinstal sebagai daya tarik pengunjung agar bisa menarik minat pelanggannya. Mayoritas latar belakang pemain game online *Dragon Nest* di warnet-warnet di Kota Banda Aceh umumnya berbeda-beda di antaranya adalah anak sekolah hingga dewasa yang sudah bekerja, umumnya mereka menghabiskan waktu untuk sekedar mengisi waktu kosong dengan mencari hiburan melalui *browsing* menggunakan komputer dan juga sebagian dari yang lainnya terutama kalangan remaja juga mahasiswa yang menghabiskan waktu dengan bermain *game online* yang mereka inginkan, Salah satunya adalah game online *Dragon Nest* Indonesia.

Real Money Trading dipraktikan mayoritas pengguna jasa internet di Kota Banda Aceh yang cenderung mempergunakan internet bukan hanya

⁵Muhammad Arief Rahadian, *Konstruksi Nilai Barang Virtual dalam Fenomena Real Money Trade*, Vol. 3 No. 1, Januari 2016, hlm. 36.

sebagai media sarana mencari informasi, tetapi dengan adanya aplikasi *game online* yang tersedia baik di warnet maupun dari hasil *download* langsung menggunakan perangkat yang mereka miliki dan memperoleh berbagai barang *game online* di dunia maya dan menjual beraneka barang yang memiliki nilai jual yang nyata bagi pemain *game*, kebutuhan akan sesuatu yang berbentuk dunia maya dalam *game online* membuat besarnya pengaruh *Real Money Trading* muncul dalam praktik di warnet-warnet di Kota Banda Aceh.

Bahkan seorang penjual memperoleh sejumlah keuntungan dengan hanya berjualan barang-barang dalam *game online* yang ia mainkan di warnet tersebut, pembeli yang ingin membeli barang yang dijual dalam game ini mayoritas merupakan kenalannya sendiri yang memiliki hobi bermain *game online*, kemudian dengan uang hasil berjualan tersebut dipergunakan untuk keperluan dalam beberapa hal, di antaranya adalah dengan menambah waktu bermain di warung internet tersebut dan bahkan juga dipergunakan untuk kebutuhan konsumtif pribadi jika hasil yang diperoleh atas usahanya memiliki nilai jual yang dianggap tinggi karena faktor permintaan barang selama bermain *game online*, karena tingkat kesulitan dalam usaha untuk memperoleh barang dan barang dijual adalah barang dalam jumlah permintaan tertentu dikarenakan kebutuhan selama bermain *game online* itu sendiri.⁶

Dalam pelaksanaan praktik jual beli menggunakan RMT di media elektronik, pada dasarnya dalam implementasi pada *game online* tidak jauh berbeda dengan jual beli pada umumnya, yang dalam beberapa transaksinya terikat atas serah terima kepemilikan barang yang dikenal juga dengan *qabḍ* melalui kaidah *'urf* yang berlaku dalam masyarakat di *game online* yang dimainkan. Biasanya objek yang diperjualbelikan juga merupakan barang yang dapat disebut juga dengan *virtual* yang tentu berbeda dengan jual beli pada umumnya yang biasa disebut dengan kebendaan aktual. Yang tidak terlepas juga

⁶Hasil Wawancara dengan Muhammad Reza Vahveli, *Player* yang menjual barang menggunakan *Real Money Trading*, Tanggal 21 September 2019 di Banda Aceh.

ketentuan berdasarkan jual beli pada umumnya yang juga berlaku di antara kedua belah pihak syarat-syarat dalam melakukan akad muamalah pada transaksi RMT pada *game online* yang muncul karena adanya kerelaan kedua belah pihak yang saling membutuhkan antara satu sama lain dengan melakukan muamalah dengan melalui media transaksi pembayaran modern sebagai media pembayaran juga berlaku padanya pembelian non-elektronik dengan bertemu secara langsung dalam suatu wadah yang biasanya ditempat penyedia layanan jasa internet di Kota Banda Aceh dan sekitarnya.

Sementara itu, barang yang dijadikan objek atas praktik RMT ini merupakan benda maya, yaitu *virtual* yang pada kondisi transaksi ekonomi saat ini merupakan sesuatu hal yang sudah dianggap wajar bagi sekelompok masyarakat tertentu dalam *game online*. Tidak menutup kemungkinan di zaman teknologi sekarang objek *virtual* sudah eksis dalam berbagai kegiatan transaksi muamalah modern. Penulis tidak berfokus kepada *bay' ma'dūm* karena ada asumsi terdapat perbedaan pemahaman dilihat dari objek akad yang digunakan pada transaksinya. Penulis berfokus kepada praktik transaksi muamalah yang dengan menggunakan konsep *taqābuḍ* berdasarkan teori '*urf* yang berlaku dalam transaksi online dunia maya di *game online* yang terjadi pada Dragon Nest Indonesia.

Wujudnya dalam bentuk virtual atau digital, memunculkan pertanyaan bagaimana muamalah melihat praktik akad ini berdasarkan *taqābuḍ* dan '*urf* sebagai tolak ukur dalam penetapan harga benda maya virtual dengan benda faktual. Antara benda maya yang diperjualbelikan dengan mata uang asli (*real money*) dengan anggapan masyarakat sebagai sesuatu yang tidak setara nilai pertukarannya. Islam tidak melarang atas adanya kemajuan teknologi dalam setiap praktik muamalah selama memudahkan kedua belah pihak dalam perbuatan transaksinya dan bukan sesuatu yang mutlak diharamkan, tidak ada niat menzalimi juga memudahkan di antara kedua pihak dalam tercapainya kata sepakat menggunakan transaksi *online* saat ini dalam berbagai sisi.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah penulis paparkan di atas, pokok masalah yang penulis rumuskan dalam tulisan ini, yaitu :

1. Bagaimana praktik transaksi *online* dunia maya pada *Dragon Nest* Indonesia menggunakan *real money trading* di kota Banda Aceh?
2. Bagaimana tinjauan fiqh muamalah terhadap praktik *real money trading* pada *game online* *Dragon Nest* Indonesia?

C. Tujuan Penelitian

Sebagaimana masalah yang terjadi dibahas di atas maka dari itu penulis memiliki tujuan yaitu :

1. Untuk mengetahui praktik *real money trading* dalam *game online* *Dragon Nest* Indonesia di Kota Banda Aceh?
2. Untuk mengetahui tentang bagaimana tinjauan fiqh muamalah terhadap praktik *real money trading* di *game online* *Dragon Nest* Indonesia?

D. Kajian Pustaka

Kajian pustaka pada dasarnya adalah untuk mendapatkan gambaran tentang topik yang diteliti oleh peneliti sebelumnya agar tidak terjadi pengulangan atau duplikasi dari kajian peneliti atau yang telah ada. Penulis menemukan beberapa penelitian tentang *real money trading* yang berjudul bahwa adanya keterkaitan mengenai penelitian ini melalui beberapa tulisan, yang di mana penulisan mengenai judul dari penulis ini yang berjudul “Tinjauan Hukum Islam Dan Hukum Positif Mengenai Jual Beli Dengan Sistem *Real Money Trading* Di *Game Rising Force Online*” yang dituliskan oleh Fikri Adi Pamungkas di dalamnya menjelaskan bagaimana kedua sisi ketentuan hukum

positif dan Islam menyangkut kebolehan atas praktik RMT dalam game online *Rising Force Online*.⁷

Selanjutnya penulis mendapati tulisan yang dimuat di dalam jurnal pemikiran Sosiologi dengan tema “Kontruksi Nilai Barang Virtual Dalam Fenomena *Real Money Trade*” yang dituliskan oleh Muhammad Arief Rahadian dalam jurnal pemikiran sosiologi Volume 03 Nomor 01 Januari 2016. Di mana dalam artikelnya menyajikan perihal fenomena *Real Money Trade* yang ada di dalam masyarakat Indonesia, penulisannya tersebut bertuliskan bahwa *Real Money Trade* ini terjadi dipengaruhi oleh beberapa faktor sosial seperti teman bermain, keluarga, dan pasar, di mana beliau mengungkapkan bahwa nilai barang *virtual* bersifat dinamis bagi pemain, sehingga pemin yang awalnya berposisi sebagai pembeli, dapat berubah menjadi penjual ketika barang yang dibelinya tersebut bernilai lebih kepada orang lain.

Penulis menemukan pembahasan yang lainnya pada kajian jurnal yang berjudul “Kajian Teori Nilai Konsumsi Terhadap Pembelian Barang Virtual pada Game Online Moba”, oleh Akbar Nugroho Wijaya e-Proceeding of Management: Vol. 3, No.1 April 2016 halaman 165, menyebutkan bahwa berdasarkan hasil penelitian dari pembahasan sebelumnya, delapan variabel teori nilai konsumsi, yaitu (*satisfaction with the game, identification with character, price utility, functional quality, playfulness, aesthetic, social self-image expression dan social relationship support*) memiliki nilai yang tinggi dalam proses pembelian *virtual goods*. Pemain membeli *virtual goods* di dorong oleh berbagai faktor baik itu internal dan eksternal. Dengan demikian, player mengetahui akan kebutuhannya di dalam permainan *game online* yang dimainkan. Pemain *game online* menyadari akan dorongan kebutuhannya dalam permainan *game online* sehingga mereka melakukan pembelian *virtual goods* guna memenuhi kebutuhannya tersebut. Dari hasil penelitian tersebut terlihat

⁷Fikri Adi Pamungkas, *Tinjauan Hukum Islam Dan Hukum Positif Terhadap Jual Beli Dengan Sistem Real Money Trading Di Game Rising Force Online*, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2017, hlm. 65.

bahwa kepuasan terhadap *game* (*satisfaction with the game*) memiliki nilai paling tinggi dibanding variabel lain, sedangkan variabel faktor pertemanan (*social relationship support*) memiliki nilai terendah dalam faktor pendorong pembelian *virtual goods* pada *game online* MOBA.

Juga ditemukan pembahasan identik namun sangat umum dengan judul artikel Real-Money Trade Of Virtual Assets: New Strategies For Virtual World Operators, oleh Vili Lehdonvirta di *Helsinki Institute for Information Technology HIIT*, di publis oleh Ipe, Mary (ed), Virtual Worlds. Icfai University Press, Hyderabad, India, 2008, halaman. 113-137. Yang membahas tentang kebendaan virtual aset yang dijadikan sebagai *value* dalam pasar industri ekonomi saat ini, antara pembeli dan penjual di dalam pasar ekonomi saat ini beranggapan adanya hubungan antara virtual ekonomi dengan ekonomi nyata.

Selanjutnya ditemukan jurnal ilmiah *Artificial Economics* dengan yang menarik dengan pembahasan judul Detecting Real Money Traders in MMORPG by Using Trading Network, oleh Atsushi Fujita, Hiroshi Itsuki, Hitoshi Matsubara, di Universitas Future Hakodate. Halaman 116, Kameda Nakano-cho Hokkaido, Jepang. Dengan pembahasan mengenai pelaku RMT pada jenis game online MMORPG sebagai media penjualan properties dengan volume peminat yang besar pada komunitas game online dengan menganalisa data transaksi RMT untuk mempelajari pengaruhnya terhadap *developer game online*.

Penulis mendapati pembahasan mengenai pelanggaran hukum atas RMT pada benda virtual dalam game online oleh Ivan Christian lulusan Universitas Katolik Parahyangan jurusan program studi ilmu hukum pada tahun 2018 dengan judul skripsi “Pertanggungjawaban Pidana Menyangkut Kejahatan Terhadap Benda Virtual Dalam Game Online kaitan Dengan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik”, yang membahas atas adanya kecurangan yang dilakukan salah satu pihak terkait dalam *game online* yang ditemukan pada beberapa pelaku RMT di *game online* keluaran PT. Lyto

Datarindo Fortuna yang dapat dikenakan hukum pidana dengan melihat kitab hukum perundang-undangan yang berlaku di Indonesia.

Peneliti tidak menemukan pembahasan mengenai hal yang ingin dibahas peneliti, mengenai bagaimana teori pelepasan hak pada Real Money Trading di *game online* salah satunya pada game ini jika dilihat pembahasan teori menggunakan kaidah ushul fiqh.

E. Penjelasan Istilah

1. Real Money Trading

Real Money Trading adalah suatu proses di mana seorang pemain *game online* melakukan transaksi jual beli benda *virtual*, jasa, atau ID (akun) dengan pemain lainnya menggunakan mata uang yang berlaku di dunia nyata.

2. Transaksi *online* dunia maya

Transaksi online adalah perpindahan hak (ijab-kabul) yang dilakukan penjual dan pembeli secara online melalui media internet, jual beli jenis ini tidak dilakukan dengan perjumpaan secara langsung antara pembeli dan penjual sehingga tidak terjadi serah terima secara fisik.

Dunia maya ini merupakan integrasi dari berbagai peralatan teknologi komunikasi dan jaringan komputer (sensor, transduser, koneksi, transmisi, prosesor, sinyal, pengontrol) yang dapat menghubungkan peralatan komunikasi (komputer, telepon genggam, instrumentasi elektronik, dan lain-lain) yang tersebar di seluruh penjuru dunia secara interaktif.

3. Dragon Nest Indonesia

Dragon Nest adalah sebuah permainan *virtual* dengan berjenis MMORPG (*Multi Massive Online Role Playing Game*) yaitu game yang dimainkan dengan fitur kebebasan dalam kontrol yang menghubungkan pelaku dengan banyak orang secara bersamaan di dalam permainannya secara online yang menyediakan fantasi bebas yang dikembangkan oleh Eyedentity Games yang berdiri pada tahun 2007 di Seoul Korea Selatan, di Indonesia game online

ini diterbitkan oleh PT. KREON yang menggunakan nama Gemscool sebagai portal situsnya. Sebagai salah satu perusahaan penerbit game online di Indonesia yang berbasis di Kemayoran Lama Jakarta Selatan, PT Kreon telah menghadirkan sejumlah *game-game* online yang dikenal luas oleh masyarakat di Indonesia, terutama kalangan remaja. Melalui website utamanya adalah Gemscool, Permainan ini memakai sistem tempur non-target sehingga para pemainnya memegang kendali penuh atas setiap gerakan karakternya.

4. Fiqh Muamalah

Secara etimologi kata muamalah yang kata tunggalnya mu'amalat (*al-muamalah*) yang berakar pada kata *'aamala* secara arti kata mengandung arti saling berbuat atau berbuat secara timbal balik. Lebih sederhana lagi berarti hubungan antara orang dan orang. Muamalah secara etimologi sama dan semakna dengan *al-mufa'alah* yaitu saling berbuat. Kata ini, menggambarkan suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang dengan seseorang atau beberapa orang dalam memenuhi kebutuhan masing. Atau muamalah secara etimologi artinya saling bertindak, atau saling mengamalkan. Secara terminologi, muamalah dapat dibagi menjadi dua macam, yaitu pengertian muamalah dalam arti luas dan dalam arti sempit. Pengertian muamalah dalam arti luas menghasilkan duniawi supaya menjadi sebab suksesnya masalah ukhrawy. Menurut Muhammad Yusuf Musa yang dikutip Abdul Madjid muamalah adalah peraturan-peraturan Allah yang harus diikuti dan ditaati dalam hidup bermasyarakat untuk menjaga kepentingan manusia. Dari definisi diatas dapat dipahami bahwa pengertian muamalah dalam arti sempit yaitu semua akad yang membolehkan manusia saling menukar manfaatnya dengan cara-cara dan aturan-aturan yang telah ditentukan Allah dan manusia wajib menaati-Nya⁸

⁸Abdul Rahman Ghazaly, dkk, *Fiqh Muamalat* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012). hlm 3.

F. Metode Penelitian

Metode Penelitian adalah tatacara pelaksana penelitian dalam rangka mencari jawaban atas permasalahan penelitian yang diajukan dalam rumusan masalah. Praktik penelitian adalah penggumpulan data, maka inti dari metode penelitian adalah cara-cara pengumpulan data.⁹ Namun dalam hal ini, penulis lebih mengedepankan proses penyimpulan secara deduktif yaitu untuk memahami suatu gejala terlebih dahulu harus memiliki konsep dan teori tentang gejala tersebut dan selanjutnya dilakukan penelitian di lapangan. Konsep dan teori tentang gejala tersebut selanjutnya dilakukan penelitian di lapangan. Konsep dan teori merupakan kata kunci untuk memahami suatu gejala.

1. Pendekatan Penelitian

Jenis Penelitian pada skripsi ini adalah penelitian kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor mendefinikan penelitian kualitatif sebagai penelitian yang menghasilkan perilaku yang dapat diamati. Dalam penelitian kualitatif perlu menekankan pada pentingnya kedekatan dengan orang-orang dan situasi penelitian, agar peneliti memperoleh pemahaman jelas tentang realitas dan kondisi kehidupan nyata

2. Jenis Penelitian

Adapun jenis penelitian yang penulis gunakan adalah bersifat deskriptif analisis. Adapun yang dimaksud dengan deskriptif analisis adalah menggambarkan secara nyata fakta yang ada di lapangan dan menganalisis praktik *Real Money Trading* berdasarkan hukum Fiqh Mualamah.

3. Sumber Data

Salah satu tahap penting dalam proses penelitian adalah kegiatan pengumpulan data, penulis harus benar-benar memahami berbagai hal yang berkaitan dengan pengumpulan data, terutama paradigma dan jenis-

⁹Anthony Gidden & Jonathan Tuner (eds.), *Social Theory Today*, Terj, Yudi Santoso (Yogyakarta: Pelajar. 2008), hlm. 664.

jenis peneliti yang sedang dilaksanakan, guna untuk mendapatkan data yang akurat dari objek penelitian yang disajikan secara lengkap. Data yang didapatkan oleh penulis dalam menghasilkan sebuah karya ilmiah harus dapat dipertanggungjawabkan sehingga benar-benar bermanfaat dan berguna. Dalam mengumpulkan data yang berhubungan dengan objek kajian, penulis menggunakan metode:

a. Penelitian kepustakaan (*library research*)

Library research yaitu penulisan yang ditempuh oleh peneliti sebagai dasar teori dalam mengumpulkan data dari pustaka. Penelitian pustaka tentu saja tidak sekedar urusan membaca dan mencatat literatur atau buku-buku. Penelitian pustaka juga merupakan serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan metode pengumpulan data pustaka.

b. Penelitian lapangan (*field research*)

Field research bertujuan untuk mendukung penulis agar dapat memperoleh dan mengumpulkan data yang berhubungan dengan lapangan yang penulis teliti. Di lapangan, penulis mewawancarai Pelaku Transaksi *Real Money Trading* (RMT) baik itu penjual dan pembeli yang dikenal dengan *player* di kawasan Kota Banda Aceh. Objek penelitian penulis adalah barang yang diperjualbelikan dalam *game online* Dragon Nest Indonesia.

4. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, data adalah bahan keterangan suatu objek penelitian yang diperoleh di lokasi penelitian dengan teknik yang digunakan dalam pengumpulan data-data yang dibutuhkan adalah dengan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi.

a. Metode Wawancara

Pada penelitian ini, penulis mendapatkan data menggunakan teknik wawancara yaitu,, salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan berhadapan secara

langsung dengan mengungkapkan pertanyaan-pertanyaan kepada pihak pemberi informasi yang berperan penting dalam bidang yang diteliti. Wawancara yang di pakai adalah *guidance interview* yaitu proses tanya jawab lisan yang diarahkan pada permasalahan yang sudah terstruktur, artinya terlebih dahulu penulis sudah mempersiapkan pedoman tertulis tentang permasalahan yang akan diajukan kepada pihak pemberi informasi.¹⁰ Narasumber yang penulis wawancarai adalah pelaku praktik *Real Money Trading* yang terdapat di warnet-warnet juga warkop kawasan Kota Banda Aceh dari 10 pemain aktif *game online* MMORPG Dragon Nest Indonesia diambil 4 sample sebagai pelaku praktik RMT di Kota Banda Aceh, yaitu dengan inisial SP, TY, RF, RP, selaku orang yang sudah lama menggunakan praktik RMT dalam *game online di antaranya* Dragon Nest Indonesia.

b. Metode Data Observasi

Dalam pengumpulan data penulis menggunakan juga data observasi, teknik ini menuntut adanya pengamatan dari penulis baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap objek penelitian. Instrumen yang dapat digunakan yaitu lembar pengamatan, panduan pengamatan, beberapa informasi yang diperoleh dari hasil observasi antara lain: ruang (tempat), pelaku, kegiatan, objek, perbuatan, peristiwa, dan waktu. Alasan enulis melakukan observasi adalah untuk menyajikan gambaran realistis (nyata).¹¹

¹⁰Burhan Bungin, *Metodologi penelitian sosial dan ekonomi*, (Jakarta: Kencana, 2013), hlm. 134.

¹¹Noor Juliansyah, *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 140.

c. Metode Dokumentasi

Selain menggunakan data wawancara dan observasi, penulis juga menggunakan data dokumentasi karena sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan berbentuk dokumentasi. Sebagaimana data yang tersedia berbentuk surat kabar yang dijadikan sebagai pendukung data yang didapatkan dilapangan, serta informasi penting lainnya yang berkaitan dengan penelitian yang dikaji.

5. Objektivitas dan Validasi Data

Objektivitas berarti tidak ada unsur kepentingan pribadi pengetes yang mempengaruhi hasil pengetesan. Sebuah tes dikatakan objektif, bilamana dua orang pengetes atau lebih memberi nilai yang sama dan bebas dari faktor subjektif dalam sistem penilaiannya. Sebagai gambaran yang nyata adalah pengetes menyelenggarakan tes dan mencatat hasilnya. Seminggu kemudian pengetes yang lain menyelenggarakan tes yang sama terhadap beberapa pemain game *online* Dragon Nest Indonesia di Kota Banda Aceh yang sama pula. Nilai pengetes pertama dibandingkan dengan nilai pengetes ke dua, jika hasil yang diperoleh masing-masing Pemain pada penyelenggaraan kedua tes tersebut hasilnya relatif sama atau sama, maka hasil tes tersebut dikatakan objektif. Hasil tes dari pengetes yang satu dikorelasikan dengan hasil yang lainnya akan menunjukkan derajat objektivitas suatu tes tersebut.

Adapun Validasi data dilakukan apabila kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan ada perubahan-perubahan bila tidak dibarengi dengan bukti-bukti pendukung yang kuat untuk mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Dalam penelitian kualitatif, kesimpulan yang di dapat kemungkinan dapat menjawab fokus penelitian yang sudah dirancang sejak awal penelitian. Ada kalanya kesimpulan yang diperoleh tidak dapat digunakan untuk menjawab

permasalahan. Hal ini sesuai dengan jenis penelitian kualitatif itu sendiri bahwa masalah yang timbul dalam penelitian kualitatif sifatnya masih sementara dan dapat berkembang setelah peneliti terjun ke lapangan. Harapan dalam penelitian kualitatif adalah menemukan teori baru. Temuan itu dapat berupa gambaran suatu objek yang dianggap belum jelas, setelah ada penelitian gambaran yang belum jelas itu bisa dijelaskan dengan teori-teori yang telah ditemukan. Selanjutnya teori yang didapatkan diharapkan bisa menjadi pijakan pada penelitian-penelitian selanjutnya.

6. Teknik Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan penulis adalah metode deskriptif analaisis. Dalam penelitian ini akan menganalisa data yang dapat dari penelitian keperustakaan yang merupakan dasar teori permasalahan dan menjabarkan dengan informasi-informasi yang didapatkan di lapangan.

Setelah semua data yang diperlukan telah dikumpulkan maka langkah selanjutnya adalah penulis menganalisa data-data yang telah ia dapatkan baik dari hasil wawancara maupun dengan dokumentasi, kemudian data yang telah diklasifikasikan tersebut dianalisis dengan menggunakan metode deskriptif. Deskriptif adalah suatu metode yang menyajikan suatu peristiwa atau gejala secara sistematis, faktual dengan penyusunan akurat.¹²

7. Pendoman Pembahasan

Dalam penulisan skripsi ini, penulis berpedoman pada buku “Panduan Penulisan Skripsi Fakultas Syari’ah dan Hukum UIN Ar-Raniry Revisi Tahun 2019”. Adapun untuk terjemahan ayat-ayat Al-Qur’an dalam skripsi ini berpedoman kepada Al-Qur’an dan

¹²Supardi, *Metodologi Penelitian Ekonomi dan Bisnis*, (Yogyakarta: UII Press, 2005), hlm. 28.

terjemahannya yang diterbitkan oleh Yayasan penterjemah Al-Qur'an Departemen Agama RI Tahun 2003.

G. Sistematika Pembahasan

Agar memudahkan penulisan skripsi, di sini diberikan gambaran secara keseluruhan mengenai sistematika pembahasan, yang terdiri dari 4 (empat) bab yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

Bab satu merupakan pendahuluan yang menjelaskan mengenai berbagai aspek serta alasan yang menjadi dasar adanya skripsi ini yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, terdahulu, serta sistematika pembahasan.

Pada bab dua merupakan jual beli *real money trading* dalam Fiqh Muamalah, yang berisi konsep jual beli dalam Islam, dasar hukum, rukun, syarat akad jual beli, riba, *gharar*, *tadlis*, kemudian meliputi pengertian *taqābuḍ*, mekanisme *taqābuḍ*, *taqābuḍ* menjadi syarat sah akad, *qabḍ* menjadi syarat sah perpindahan hak milik, *qabḍ* menjadi syarat *luzum*, Pengaruh Qabḍ Terhadap Sifat Daman, dan *'urf* meliputi pengertian, macam-macam *'urf*, keabsahan *'urf* menjadi landasan hukum serta syarat-syarat *'urf*.

Selanjutnya pada bab ketiga berisi tentang Jual beli *real money trading* menurut perspektif Fiqh Muamalah meliputi gambaran umum tentang *game online* Dragon Nest Indonesia, praktik *real money trading* pada *game online* Dragon Nest Indonesia dan yang terakhir yaitu analisis praktik *real money trading* terhadap transaksi online dunia maya menurut perspektif Fiqh Muamalah.

Bab empat merupakan penutup dari keseluruhan pembahasan penelitian yang berisi kesimpulan dan saran dari pembahasan yang telah dipaparkan, serta saran yang menyangkut dengan penelitian dan penyusunan karya ilmiah yang penulis anggap perlu untuk kesempurnaan karya ilmiah ini.

BAB DUA

JUAL BELI REAL MONEY TRADING DALAM FIQH MUAMALAH

A. Konsep jual beli dalam Islam

Jual beli menurut dalam etimologi bahasa arab adalah *al-bai'* yang berarti yaitu *muṭlaq al-mubādalah*¹ yang berarti tukar menukar secara mutlak. Atau dengan ungkapan lain *muqābalaḥ syai'bi syai'*² berarti tukar menukar sesuatu dengan sesuatu. Secara bahasa juga *al bay'* secara bahasa berarti juga memindahkan hak milik terhadap benda dengan akad saling mengganti, dikatakan: “*Ba'a asy-syai'a* jika dia mengeluarkannya dari hak miliknya, dan *ba'ahu* jika dia membelinya dan memasukannya ke dalam hak miliknya, Ada beberapa istilah yang dipergunakan untuk jual-beli atau *al-bai'* yaitu menyerahkan barang dan menerima pembayaran *asy-syira'* yakni memasukan zat dalam hak milik dengan imbalan, *al-mubadah* (pertukaran), *al-tijarah* (perniagaan antar manusia, pertukaran antara kehidupan manusia dengan akhirat).³ Allah Swt berfirman: *Dan mereka menjualnya dengan harga yang sedikit*, artinya mereka menjual Yusuf, karena masing-masing pihak telah mengambil ganti dan memberi ganti, yang satu sebagai penjual dengan yang ia beri dan pembeli dengan apa yang ia ambil, maka kedua nama ini layak untuk dijadikan sebagai sebab.⁴

Sayid Sabiq mengartikan jual beli (*al—ba'i*) menurut bahasa sebagai berikut:

¹Sayyid Sabiq, *Fiqh As-Sunnah*, Juz 3, (Libanon: Dâr al-Fikri, 1993), hlm 124.

²Wahbah az-Zuhaily, *al-fiqh al-Islâmi wa Adillatuh*, Juz. 4, (Libanon: Dâr al-Fikri, 1984), hlm. 334.

³Sri Sudiarti, *Fiqh Muamalah Kontemporer*, cet.1, (Medan: FEBI UIN SU-Press, 2008), hlm. 74.

⁴Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Fiqh Muamalat*, Ed.1, Cet.2, (Jakarta: Amzah, 2014), hlm. 23.

وَيُرَادُ بِالْبَيْعِ شَرْعًا مَبَادِلُهُ مَالٌ بِمَالٍ عَلَى سَبِيلِ التَّضَيُّ أَوْ نَقْلِ مِلْكٍ بِعَوَاضٍ عَلَى
الْوَجْهِ الْمَأْدُونِ فِيهِ

Yang dimaksud jual beli dalam *syari'ah*, ialah pertukaran dengan harta atas dasar saling rela, atau memindahkan dengan ganti yang dapat dibenarkan dengan syarak.⁵

Makna *al ba'i* (jual beli) menurut istilah yang populer didefinisikan di kalangan beberapa mazhab di antaranya adalah

a. *Mazhab Hanafi*

Jual beli dalam arti khusus ialah menukarkan benda dengan 2 mata uang dan semacamnya atau tukar menukar barang dengan uang atau semacamnya menurut cara yang khas, sedangkan dalam arti umum jual beli adalah tukar menukar harta dengan harta menurut cara yang khusus, harta mencakup dzat atau uang

b. *Mazhab Maliki*

Jual beli dalam arti umum adalah akad Mu'awadhah (timbang balik) atas selain manfaat dan bukan pula untuk menikmati kesenangan, sedangkan dalam artian khusus jual beli adalah akad Mu'awadhah atas selain manfaat dan bukan pula untuk menikmati kesenangan, bersifat mengalahkan salah satu imbalannya bukan emas dan bukan perak, objeknya jelas dan bukan utang

c. *Mazhab Syafi'i*

Jual beli menurut Syarak ialah suatu akad yang mengandung tukar menukar harta dengan harta dengan syarat yang akan diuraikan nanti untuk memperoleh kepemilikan atas benda atau manfaat untuk waktu selamanya.

⁵Muhammad bin Ismail al-Kahlani, *Subul al - Sālam*, Juz III, (Semarang, Toha Putra t.th), hlm 3.

d. *Mazhab Hambali*

Jual beli menurut Syarak adalah tukar menukar harta dengan harta, atau tukar menukar manfaat yang mubah dengan manfaat yang mubah untuk waktu selamanya, bukan riba dan bukan utang.⁶ Sementara itu, pengertian jual beli menurut istilah adalah:

مُبَا دَلَةٌ مَالٍ بِمَالٍ تَمْلِكُنَا وَتَمْلِكُنَا⁷

“Tukar menukar harta dengan harta yang berimplikasi pada pemindahan milik dan kepemilikan”.

Secara Terminologi, terdapat beberapa definisi jual beli yang dikemukakan para ulama *fiqh*, sekalipun substansi dan tujuan masing-masing definisi sama. Sayyid Sabiq, mendefinisikannya dengan:

مُبَادَلَةٌ مَالٍ بِمَالٍ عَلَى سَبِيلِ التَّرَاضِي, أَوْ نَقْلُ مَالِكٍ بِعَوَضٍ عَلَى الْوَجْهِ الْمَأْدُونِ فِيهِ.

"Jual Beli ialah pertukaran harta dengan harta atas dasar saling merelakan". Atau, "memindahkan milik dengan ganti yang dapat dibenarkan".

Pengertian Sebenarnya dari kata *bay'* (jual) itu ialah pemilikan harta dengan harta (barang dengan barang) dan agama juga menambahkan persyaratan saling rela (suka sama suka) dan menurut Pasal 20 ayat 2 Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, *al-bay'* adalah jual beli antara benda dan benda, atau pertukaran antara benda dengan uang.⁸ Allah Swt. Mensyariatkan jual beli sebagai suatu kemudahan untuk manusia dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya. Manusia mempunyai kebutuhan yang berbeda. Adakalanya sesuatu yang di butuhkan itu ada pada orang lain. Untuk memenuhi kebutuhan itu seorang tidak mungkin memberi tanpa ada imbalan. Untuk itu, diperlukan

⁶Ahmad Wardi Muslich, *Fiqh Muamalat*, (Jakarta: Amzah, 2010) hlm. 175-177.

⁷Wahbah az-Zuhaily, *al-fiqh al-Islâmi wa Adillatuh*, Juz. 4, (Libanon: Dâr al-Fikri, 1984), hlm. 335.

⁸Pasal 20 Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah.

hubungan interaksi dengan sesama manusia. Salah satu sarannya adalah dengan jalan melakukan jual beli.⁹

Inti dari beberapa pengertian tersebut mempunyai kesamaan dan mengandung hal-hal antara lain

- a. Jual Beli dilakukan oleh dua pihak yang saling melakukan tukar menukar,
- b. Tukar menukar tersebut atas suatu barang atau sesuatu yang dihukumi seperti barang, yakni kemanfaatan dari kedua belah pihak,
- c. Sesuatu yang tidak berupa barang/harta atau yang dihukumi tidak untuk diperjualbelikan,
- d. Tukar menukar tersebut hukumnya tetap berlaku, yakni kedua belah pihak memiliki yang diserahkan kepadanya engan adanya ketetapan jual beli dengan kepemilikan sendiri.¹⁰

B. Dasar hukum, rukun, syarat akad jual beli

Jual beli merupakan akad yang dibolehkan berdasarkan Al-Qur'an, sunah, dan ijma' ulama. Dilihat dari aspek hukum, jual beli hukumnya mubah kecuali jual beli yang dilarang oleh Islam, Adapun dasar hukum dari Al-Qur'an antara lain :

لَيْسَ عَلَيْكُمْ جُنَاحٌ أَنْ تَبْتَغُوا فَضْلًا مِّن رَّبِّكُمْ فَإِذَا أَفَضْتُمْ مِّنْ عَرَفَاتٍ فَاذْكُرُوا اللَّهَ عِنْدَ الْمَشْعَرِ الْحَرَامِ وَاذْكُرُوهُ كَمَا هَدَاكُمْ وَإِنْ كُنْتُمْ مِّنْ قَبْلِهِ لَمِنَ الضَّالِّينَ

Tidak ada dosa bagimu untuk mencari karunia (rezeki hasil perniagaan) dari Tuhanmu. Maka apabila kamu telah bertolak dari 'Arafat, berdzikirlah kepada Allah di Masy'aril haram. Dan berdzikirlah (dengan menyebut) Allah sebagaimana yang ditunjukkan-Nya kepadamu; dan *sesungguhnya kamu sebelum itu benar-benar termasuk orang-orang yang sesat.* (Q.S. al-Baqarah [2]: 198)

⁹Rosalinda, *Fikih Ekonomi Syariah Prinsip dan Imolementasinya Pada Sektor Keuangan Syariah*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), hlm. 64.

¹⁰Saiful Jazil, *Fiqh Muamalah*, (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2014), hlm. 97.

Pada QS an-Nisa' [4] : 29 jelas dinyatakan:

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

Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu; sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu. (Q.S. an-Nisa' [4]: 198)

Dasar Hukum Jual Beli Berdasarkan Sunah Rasulullah, antara lain Hadist oleh Rifa'ah ibn Rafi':

سُئِلَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : أَيُّ الْكَسْبِ أَطْيَبُ؟ فَقَالَ : عَمَلُ الرَّبِّ بِيَدِهِ وَكُلُّ بَيْعٍ مَّبْرُورٍ. (رواه ابْرَأَزُ وَالْحَاكِم)

Rasulullah saw. Ditanya salah seorang sahabat mengenai pekerjaan (profesi) apa yang paling baik, Rasulullah saw. Menjawab: Usaha tangan manusia sendiri dan setiap jual beli yang diberkati” (HR. Al-Bazzar dan Al-Hakim).¹¹

Hadist Yang Diriwayatkan oleh Abi Sa'id:

عَنْ أَبِي سَعِيدٍ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ : التَّاجِرُ الصَّدُوقُ الْأَمِينُ مَعَ النَّبِيِّينَ وَالصَّدِّيقِينَ وَاشْهَدَاءِ.

Dari Abi Sa'id Nabi SAW beliau bersabda: Pedagang yang jujur (benar), dan dapat dipercaya nanti bersama-sama dengan Nabi, shiddiqin, dan syuhada. (HR. At-Tirmidzi. Berkata Abu 'Isa: Hadis ini adalah hadist shahih).¹²

Hadist Ibnu 'Umar:

عَنْ ابْنِ عُمَرَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: التَّاجِرُ الصَّدُوقُ الْأَمِينُ مَعَ الْمُسْلِمِ مَعَ الشَّهَدَاءِ يَوْمَ الْقِيَامَةِ.

¹¹Ibn Hajar Al-Asqalani, *Bulughul Maram* (Jakarta: PT. Mizan Pustaka, 2010), hlm. 316.

¹²At-Tirmidzi, *Sunan At-Tirmidzi*, Juz 3, Nomor Hadis 1209.

Dari Ibnu ‘Umar ia berkata: Telah bersabda Rasulullah SAW: Pedagang yang benar (jujur), dapat dipercaya dan muslin, beserta para syuhada pada hari kiamat. (HR. Ibnu Majah).¹³

Dari Ayat al-Qur’an dan hadis-hadis yang dikemukakan di atas dapat dipahami bahwa jual beli merupakan pekerjaan yang halal dan mulia. Apabila pelakunya jujur, maka kedudukannya di akhirat nanti setara dengan para nabi, syuhada, dan shiddiqin.

Para ulama dan seluruh umat Islam sepakat tentang dibolehkannya jual beli, karena hal ini sangat dibutuhkan oleh manusia pada umumnya. Dalam kenyataan kehidupan sehari-hari tidak semua orang memiliki apa yang dibutuhkannya. Apa yang dibutuhkannya kadang-kadang berada di tangan orang lain. Dengan jalan jual beli, maka manusia saling tolong-menolong untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Dengan demikian, roda kehidupan ekonomi akan berjalan dengan positif karena apa yang mereka lakukan akan menguntungkan kedua belah pihak.¹⁴

Supaya usaha jual-beli itu berlangsung menurut cara yang dihalalkan. Harus mengikuti ketentuan yang telah ditentukan. Ketentuan yang dimaksud berkenaan dengan rukun dan syarat dan terhindar dari hal-hal yang dilarang. Rukun dan syarat yang harus diikuti itu merujuk kepada petunjuk Nabi dalam hadistnya. Dalam perincian rukun dan syarat itu terdapat beda pendapat di kalangan para ulama, namun secara substansil mereka tidak berbeda. bila Sebagian ulama menempatkannya sebagai rukun, namun ulama lain menempatkannya sebagai rukun, namun ulama lainnya menempatkannya sebagai syarat. Perbedaan penempatan itu tidak ada pengaruhnya, karena keduanya adalah sesuatu yang mesti diperlukan untuk sah dan halalnya suatu transaksi jual-beli.

¹³Ibnu Majah, *Sunan Ibnu Majah*, Juz 2, Nomor Hadis 2139, *Maktabah Kutub Al-Mutun*, Silsilah *Al-‘Ilm An-Nafi’*, Seri 4, *Al-Isdhar Al-Awwal*, 1426 H, hlm. 724.

¹⁴Ahmad Wardi Muslich, *Fiqh Muamalat*, (Jakarta: AMZAH, 2015), hlm. 179.

Rukun yang pokok dalam akad (perjanjian) jual-beli itu adalah *ijab-qabul* yaitu ucapan penyerahan hak milik di satu pihak dan ucapan penerimaan di pihak lain. Adanya *ijab-qabul* dalam transaksi ini merupakan indikasi adanya suka sama suka dari pihak-pihak yang mengadakan transaksi. Para ulama sepakat untuk mengecualikan kewajiban *ijab-qabul* itu terhadap objek jual-beli yang bernilai kecil yang biasanya berlangsung dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari, seperti jual-beli sebungkus rokok. Cara seperti ini disebut dengan *mu'atah*. Umpamanya membeli sekaleng minuman segar di mesin otomatis di mana si pembeli telah memasukan uang koinnya kedalam lubang yang disediakan dan penjual melalui mesinnya telah menyodorkan sekaleng minuman segar sesuai dengan yang dipesan.

Syarat yang mesti dipenuhi oleh kedua pihak yang melakukan transaksinya adalah *ijab* dan *qabul* itu dilakukan dengan sadar dan sengaja oleh orang yang telah berakal dan memenuhi syarat. Adapun syarat yang mesti dipenuhi berkenaan dengan objek transaksi barang dan atau uang adalah sebagai berikut.

- a. Barang yang diperjualbelikan mestilah bersih materinya.
- b. Barang yang diperjualbelikan adalah sesuatu yang bermanfaat.
- c. Baik barang atau uang yang dijadikan objek transaksi itu benar – benar telah menjadi milik orang yang melakukan transaksi.
- d. Barang atau uang yang telah menjadi miliknya haruslah telah berada di tangannya atau dalam kekuasaannya dan dapat diserahkan sewaktu waktu terjadi transaksi.
- e. Baik barang atau uang yang dijadikan objek transaksi itu mestilah sesuatu yang diketahui secara transparan baik kualitas maupun jumlahnya.

Namun bila ada satu di antara syarat itu belum terpenuhi, tetapi sudah menjadi muamalah umum dalam suatu tempat sehingga menghasilkan prinsip *taradhin* maka transaksi tersebut diterima oleh ulama keabsahannya.¹⁵

C. Riba, *gharar*, *tadlis*

Secara arti kata riba mengandung arti “bertambah dari asalnya”. Riba dari arti istilah mengikuti kepada bentuknya. Dalam Islam dikenal dua bentuk riba, satu berupa dalam hutang piutang yang disebut riba *nasiah* dan yang satu lagi berada di dalam wilayah jual-beli yang disebut dengan riba *fadhal*. Penggunaan kata riba untuk yang pertama adalah secara hakiki dan penggunaannya terhadap yang kedua adalah secara *majazi*.

Yang dimaksud dengan riba *nasiah* secara definitif adalah “tambahan yang harus diberikan oleh orang yang berhutang sebagai imbalan dari perpanjangan waktu pembayaran utangnya” atau dalam artian sederhana “kelebihan dalam pembayaran utang”. Sedangkan yang dimaksud dengan riba *fadhal* adalah “tambahan yang diperoleh dalam penukaran dua barang yang sama jenisnya.

Gharar adalah jual beli yang mengandung unsur-unsur penipuan dan penghianatan, baik karena ketidakjelasan dalam objek jual-beli atau ketidakpastian dalam cara pelaksanaannya, nilai *gharar* (penipuan) itu berbeda-beda. Jika unsur *gharar* tidak dapat diketahui hakikatnya sangat besar, maka keharaman dan dosanya juga lebih besar. Jual beli *gharar* adalah jual beli barang atau transaksi sesuatu yang tidak jelas ukurannya atau jenisnya atau sifatnya. Jual beli *gharar* berarti mengandung unsur-unsur penipuan, baik karena ketidakjelasan dalam objek jual beli ini adalah haram. Alasan haramnya adalah tidak pasti dalam objek, baik barang atau uang atau cara transaksinya itu

¹⁵ Amir Syaifuddin, *Garis-garis Besar Fiqh*, Ed.1, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 194.

sendiri. Karena larangan dalam hal ini langsung menyentuh esensi jual belinya, maka disamping haram hukumnya transaksi itu tidak sah.¹⁶

Adapun makna secara bahasa adalah menyembunyikan kecacatan, menutup-nutupi, diambil dari kata *dalas* atau yang berarti gelap (remang-remang) maka dalam transaksi diartikan jual beli yang tidak diketahui oleh salah satu pihak yang bertransaksi dalam jual beli dikarenakan adanya unsur kesengajaan yang disembunyikan dengan unsur mencurangi dan menipu pembeli yang tidak atau kurang informasi mengenai barang yang diperjualbelikan. Yang seperti ini diharamkan karena mengandung unsur penipuan yang disengaja diberikan tidak sesuai dengan fakta yang ada.

Pada dasarnya transaksi-transaksi jual beli itu bersifat mengikat apabila transaksi tersebut telah sempurna dengan adanya ijab dan qabul antara penjual dan pembeli, lalu mejelis jual belinya telah berakhir, maka transaksi tersebut berarti telah mengikat dan wajib dilaksanakan oleh pembeli dan penjual tersebut. Adapun yang dimaksud dengan penipuan penjual adalah apabila penjual menyembunyikan cacat barang dagangannya dari pembeli, padahal dia jelas-jelas mengetahuinya, atau apabila si penjual menutupi cacat tersebut dengan sesuatu yang bisa mengelabui pembeli, sehingga terkesan tidak cacat, atau menutupi barangnya dengan sesuatu yang bisa menampakan seakan-akan barangnya semuanya baik. Sedangkan yang dimaksud dengan penipuan pembeli terhadap harga adalah, apabila si pembeli memanipulasi alat pembayarannya atau menyembunyikan manipulasi yang terjadi pada alat pembayarannya padahal dia jelas-jelas tahu. Untuk bisa melakukan penipuan tersebut harga kadang bisa berbeda-beda dengan perbedaan barang yang dijual karena bertujuan menipu, seorang pembeli kadang mengiming-iming dengan barang tertentu.

¹⁶Amir Syaifuddin, *Garis-garis Besar Fiqh*, Ed.1, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 201.

D. Pengertian *Taqābuḍ*

Imam Syāfi'ī berpendapat bahwa *taqābuḍ* (serah terima) seluruh uang yang dipertukarkan harus dilakukan sebelum kedua orang yang bertransaksi berpisah, baik secara langsung atau diakhirkan, selain itu Imam Syāfi'ī juga tidak melarang jika orang yang bertransaksi tersebut berpindah dari tempat di mana dia melakukan akad ke tempat lain untuk menyelesaikan transaksinya. Hal ini sebagaimana dijelaskan dalam Al-Imām Abī Abdillāh Muḥammad ibn Idrīs asy-Syāfi'ī, *al-Umm*, halaman 56 :

قَالَ شَافِعِي: فَإِنْ دَخَلَ فِي شَيْءٍ مِنْ هَذَا تَفَرَّقَ قَبْلَ أَنْ يَتَقَابَضَا جَمِيعَ الْبَيْعِ فَسَدَ الْبَيْعُ كُلُّهُ. وَلَا بَأْسَ بِطَوْلِ مَقَامِهِمَا فِي مَجْلِسِهِمَا، وَلَا بَأْسَ أَنْ يَصْطَحِبَا مِنْ مَجْلِسِهِمَا إِلَى غَيْرِهِ لِيُوفِّيَهُ، لِأَنَّهُمَا حِينَئِذٍ لَمْ يَفْتَرِقَا

Imam Syāfi'ī berkata: “Jika di dalamnya (jual beli mata uang) terjadi perpisahan sebelum mereka (orang yang bertransaksi) menerima keseluruhan penjualan (uang yang dipertukarkan), maka keseluruhan jual beli tersebut batal. Tapi tidak mengapa bila keduanya berlama-lama pada tempat transaksi tersebut. Tidak mengapa juga bila keduanya pergi dari tempat transaksi itu ketempat lain untuk menyelesaikan transaksinya, karena dalam hal itu keduanya belum dikatakan berpisah.”

Dari pendapat di atas, dapat dipahami bahwa *taqābuḍ* (serah terima) dalam jual beli mata uang dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun tanpa adanya batasan waktu dan tempat, yang membatasinya hanya perpisahan antara kedua orang yang bertransaksi. Seluruh ulama sepakat bahwa *qabḍ* berarti memiliki (hiyazah) barang yang menjadi objek akad dan memanfaatkannya, baik berupa barang yang diterima secara fisik (*qabḍal ḥaqīqī*) atau tidak diterima secara non fisik (*qabḍal hukmi*) Memiliki objek akad (*qabḍ*) adalah tujuan para pelaku akad melakukan transaksi atau dalam bahasa Fiqh Muamalah *tasallum wa taslim* (menyerahkan dan menerima objek akad), yakni mereka

sudah bisa memiliki harga atau barang dan bisa memanfaatkannya.¹⁷ *Taqābuḍ* terbagi lagi dalam beberapa tahapan di antaranya yaitu:

1. Mekanisme *Taqābuḍ*

Para fuqaha berbeda-beda menentukan cara *taqābuḍ*, karena perbedaan tradisi dan *‘urf*, sehingga syarak tidak menjelaskan teknis *taqābuḍ*. Oleh karena itu, yang menjadi standar *qabḍ* adalah: Setiap cara yang merealisasikan tujuan akad. Misalnya cek adalah salah satu cara *qabḍ* (menerima) uang, *rahn* resmi adalah salah satu cara *qabḍ* (menerima) *rahn*. Standar Syariah dalam *Al-Mi‘yar āsy-syar’i* AAOIFI nomor 18 menjelaskan tentang *qabḍ*. Hal-hal penting yang dijelaskan sebagai berikut:

- a. Pertama, *qabḍ* berarti memiliki sesuatu sesuai dengan *‘urf*. Para ahli Fiqh sesuai sepakat bahwa *‘urf* menjadi rujukan untuk menentukan bentuk dan mekanisme *taqābuḍ* (serah terima). Al-Khatib menjelaskan: “Ketika Syariat Islam mewajibkan *taqābuḍ* tanpa menjelaskan mekanisme, maka yang menjadi rujukannya adalah *‘urf*. Pada bagian lain, Al-Khatib mengatakan: “Teknis dan mekanismenya *taqābuḍ* atau serah terima itu berbeda-beda sesuai dengan tradisi masyarakat setempat. Ibnu Taimiyah mengatakan: “Setiap ketentuan yang tidak ada batasannya baik dalam Bahasa maupun syara, maka yang menjadi rujukan adalah tradisi setempat, seperti *qabḍ* yang disebutkan dalam hadist Rasulullah Saw.: “*Barangsiapa yang membeli makanan maka jangan menjualnya sebelum ada serah terima*”.¹⁸
- b. Kedua, *qabḍ* yang dimaksud bias terealisasi dengan cara-cara berikut: Pertama, *qabḍal ḥaqīqī* (serah terima fisik) dalam

¹⁷Oni Sahroni, Muhammad Hasanuddin, *Fikih Muamalah Dinamika Teori Akad dan Implementasinya dalam Ekonomi Syariah*. (Jakarta: PT RajaGrafindo Persana, 2016), hlm. 173.

¹⁸*Ibid.*, hlm. 174.

properti itu bisa dengan *takhliyah wa tankin* (memberikan kuasa kepada penyewa untuk menepatinya). Hal ini sesuai dengan pendapat mayoritas ulama (Hanafi, Maliki, Syafi'i, Hambali, Dzahiri) bahwa property itu bias diserahterimakan dengan cara *takhliyah wa tamkin* (memberi kuasa kepada penyewa untuk menepatinya). Hanafi mengatakan : “*Jika rumah memiliki kunci, maka serah terimanya dengan menyerahkan kuncinya*”. Kedua *qabḍal ḥaqīqī* (serah terima fisik) dalam barang-barang yang bisa dipindahtangankan itu dengan serah terima fisik. Sedangkan *qabḍal ḥukmī* (serah terima non fisik) dalam barang-barang yang bisa dipindah tangankan dengan *takhliyah wâ tâmkīn* karena menyerahkan barang menurut bahasa adalah menyerahkan barang hak kepemilikan sehingga barang itu menjadi hak milik pembeli. Di antara contohnya adalah sebagai berikut:

1. *Taqābuḍ* dalam akad Shārf (jual beli mata uang) yaitu dengan serah terima secara tunai di tempat akad.
2. *Taqābuḍ* (Serah terima) dalam bank draft dan personal check itu termaksud *taqābuḍ* hukmi karena tradisi itu bagian dari tradisi perbankan. Pendapat ini juga dikuatkan oleh keputusan Lembaga Fikih OKI.
3. Menggunakan Kartu ATM itu termaksud juga *qabḍal ḥukmī* karena telah menjadi bagian dari tradisi perbankan. Begitu pula ketika seseorang menyimpan sejumlah uang di rekening tertentu itu termaksud *taqābuḍ* hukmi sesuai dengan keputusan Lembaga Fikih Islam OKI.¹⁹

Standar syariah AAOIFI di atas menegaskan bahwa mekanisme serah terima objek akad bisa dilakukan dengan cara-cara lain selain serah

¹⁹Oni Sahroni, Muhammad Hasanuddin, *Fikih Muamalah Dinamika Teori Akad dan Implementasinya dalam Ekonomi Syariah*. (Jakarta: PT RajaGrafindo Persana, 2016), hlm. 175.

terima fisik, seperti *takhliyah wâ tâmkîn*, menguasai barang dan lain-lain. Standar syariah ini, sesungguhnya telah sesuai dengan *maqāṣid al-syarī'ah* disyariatkan akad. Karena tujuan akad adalah salah satu pihak menerima barang/jasa dan pihak lain mendapatkan keuntungan (*taqābuḍ/tasallum wa taslim*), dan itu bisa dilakukan dengan mekanisme (*wasā'il*) apa pun selama mekanisme tersebut memenuhi tujuan tersebut (*tamalluk wa tamlik*).

2. *Qabḍ* Menjadi Syarat

Sebagaimana penjelasan di atas setiap transaksi bisa melahirkan akibat hukum hanya dengan melafalkan ijab dan *qabul*. Seperti *bai'*, *ijarah*, *wakalah*, *wasiat*, *hiwalah* karena akad-akad ini tidak bergantung pada terpenuhinya *qabḍ* (menerima) objek akad.²⁰ Tetapi sesungguhnya ada beberapa akad yang tidak melahirkan akibat hukum. Akad yang dimaksud ada lima yaitu akad-akad *hibah*, *i'arah*, *ida*, *qarḍ*, *rahn*. Para ahli fikih menjelaskan bahwa '*illat* disyaratkannya serah terima (*qabḍ*) dalam akad –akad tersebut adalah karena akad-akad tersebut merupakan akad-akad *tabarru'*. Hal ini sesuai dengan kaidah fiqh yang berbunyi

لا يتم التبرع إلا بالقبض

“*Tabarru'* bisa terjadi jika ada serah terima fisik”.

Dalam akad *rahn* misalnya, seorang kreditor (Penerima jaminan) tidak bisa memaksa debitur untuk menyerahkan angunan, kecuali jika debitur menyerahkan angunan secara sukarela. Beberapa akad lain, *qabḍ* objek akad disyaratkan seperti *shārf*, *salam*, *mudharabah*, dan lain-lain. Kewajiban *qabḍ* ini berbeda-beda antara satu dengan akad yang lain dan antara satu mazhab dengan mazhab yang lain.

²⁰Izzudin Muhammad Khujah, *Nazhariyyatu al-aqd fi al-fiqh al-Islami*, (Jeddah: Dallah al-Baraka), 1993, hlm. 118.

3. *Qābḍ* Menjadi Syarat Sah Akad

Nas-nas syariat dan kaidah-kaidah umum menunjuk bahwa *qabḍ fil hal/fil majlis* (pada saat akad) menjadi syarat sah akad dalam beberapa akad berikut:

a. Pertama, akad *shārf*

Para fuqaha sepakat, para pelaku akad *Shārf* yang meninggalkan majlis akad sebelum *taqābuḍ*, maka akadnya tidak sah, karena *nasi'ah* (tempo) itu diharamkan dalam *Shārf* sesuai dengan hadist Rasulullah Saw: “Tidak dilarang praktik jual beli emas dengan perak atau perak dengan emas secara cash tetapi jika dilakukan secara tempo, maka tidak dibolehkan.”²¹

b. Kedua, transaksi barang riba

Mayoritas fuqaha mensyaratkan *qabḍ* dalam transaksi barang-barang riba sesuai dengan sabda Rasulullah Saw: “jika jenis barang berbeda, maka juallah sekehendak kamu sekalian dengan syarat ada serah terima di majlis akad”.²²

Kaidah ini berlaku untuk seluruh jenis barang-barang riba sesuai dengan perbedaan ulama dalam masalah *'illat* riba. Mazhab Hanafi memiliki pendapat lain dalam hal ini, walaupun mereka sepakat dengan jumhur tentang keharaman *nasi'ah* (transaksi tempo) dalam jual beli barang riba, tetapi menurut mereka, selain emas dan perak (*shārf*) cukup dengan *ta'yin* (ditentukan atau ditunjuk) tanpa *taqābuḍ* karena pengganti dalam akad *shaft*, tanpa *taqābuḍ* itu belum ditentukan. Beberapa akad-akad selain *Shārf*, karena dalam akad-akad tersebut, tanpa sudah bisa ditentukan penggantinya.

²¹Oni Sahroni, Muhammad Hasanuddin, *Fikih Muamalah Dinamika Teori Akad dan Implementasinya dalam Ekonomi Syariah*. (Jakarta: PT RajaGrafindo Persana, 2016), hlm. 177.

²²*Ibid.*, hlm. 178.

c. Ketiga, Akad *Salam*

Mayoritas fuqaha menyaratkan serah terima (*qabd*) modal dalam akad salam sebagai syarat sahnya. Berbeda dengan Maliki, mereka berpendapat, para pelaku dalam akad salam boleh membayar salam dua atau tiga hari setelah akad karena itu penundaan yang *ma'dzur*, sedangkan lebih dari itu tidak dibolehkan.²³

d. Keempat, akad *mudharabah*

Mayoritas fuqaha mensyaratkan serah terima (*qabd*) modal *mudharabah* karena itu menjadi tujuan akad. Menurut salah satu pendapat Hambali, modal dalam *mudharabah* boleh diserahkan secara bertahap, karena kaidahnya bukan menyerahkan harta kepada pelaku (*'amil*) tetapi *'amil* bisa mengelola (*tasharruf*) modal tersebut.

Tabel 1. *Taqābuḍ* Menjadi Syarat Sah Akad

No	Bentuk Akad	Hanafi	Syafi'i	Maliki	Hambali
1	Shārf	Disyaratkan	Disyaratkan	Disyaratkan	Disyaratkan
2	Jual beli barang-barang riba	Tidak Disyaratkan	Disyaratkan	Disyaratkan	Disyaratkan
3	Salam	Disyaratkan	Disyaratkan	Tidak Disyaratkan	Tidak Disyaratkan
4	Mudharabah	Disyaratkan	Disyaratkan	Disyaratkan	Tidak Disyaratkan

Menurut mayoritas fuqaha menjelaskan bahwa akad *shārf*, *barang riba*, *akad salam*, *akad mudharabah* tidak sah akadnya kecuali setelah objek akad diterima oleh mitra akad yang berhak.²⁴

²³Izzudin Muhammad Khujah, *Nazhariyyatu al-aqd fi al-fiqh al-Islami*, (Jeddah: Dallah al-Bakara), 1993, hlm. 120.

²⁴Oni Sahroni, Muhammad Hasanuddin, *Fikih Muamalah Dinamika Teori Akad dan Implementasinya dalam Ekonomi Syariah*. (Jakarta: PT RajaGrafindo Persana, 2016), hlm. 179.

4. *Qabd* menjadi syarat sah perpindahan hak milik

Qabd menjadi syarat sah pindahnya kepemilikan dalam akad-akad berikut: Pertama, akad *Hibah* Menurut mayoritas fuqaha, *intiqaḥ milkiyah* (perpindahan kepemilikan) hanya bisa terjadi jika penerima hibah telah mendapatkan (*qabd*) barang yang dihibahkan karena akad hibah adalah akad *tabarru'*, maka kepemilikan tidak terjadi kecuali dengan *qabd*. Kedua, akad *qard* Menurut mayoritas ulama fiqh, *intiqaḥ milkiyah* (perpindahan kepemilikan) hanya bisa terjadi jika pemerima pinjaman mendapat (*qabd*) barang yang dipinjamkan karena unsur *tabarru'* dalam akad *qard* lebih domain daripada unsur *mu'awadhah*, dan dalam akad *tabarru'*, kepemilikan bisa berpindah dengan *taqābuḍ*. Beda dengan Hanafiah yang berpendapat bahwa peminjam memiliki pinjaman bukan dengan *ijab qabul* atau dengan *qabd*, karena '*ariyah* itu termaksud akad *ibahah* (akad sosial) bukan *tamlik* (memberikan hak milik). Ketiga, akad *fasid* Menurut Hanafi, akad *fasid* itu wajib di *fasakh*, maka *intiqaḥ milkiyah* (perpindahan kepemilikan) tidak terjadi dengan akad semata, karena perpindahan kepemilikan adalah pengakuan terhadap akad *fasid*, padahal seharusnya unsur *fasid* itu harus dihilangkan dan akadnya di *fasakh*.²⁵

Maka perpindahan kepemilikan dalam akad *fasid* terjadi dengan pelaksanaan akad dan *taqābuḍ*, kepemilikan dalam akad ini *khabits* (buruk) dan haram, oleh karena itu, seharusnya akadnya di *fasakh*. Menurut jumhur ulama (selain Hanafi), mereka tidak membedakan antara akad *fasid* dan akad *bathil*, menurut mereka, kepemilikan tidak terjadi, baik ada *qabd* atau tidak ada *qabd*.

²⁵Oni Sahroni, Muhammad Hasanuddin, *Fikih Muamalah Dinamika Teori Akad dan Implementasinya dalam Ekonomi Syariah*. (Jakarta: PT RajaGrafindo Persana, 2016), hlm. 180.

Tabel 2. Tentang *Taqābuḍ* Menjadi Syarat *Intiqal Milkiyah* ²⁶

No	Bentuk Akad	Hanafi	Syafi'i	Maliki	Hambali
1	Hibah	Disyaratkan	Disyaratkan	Tidak Disyaratkan	Disyaratkan
2	<i>Qarḍ</i>	Disyaratkan	Disyaratkan	Tidak Disyaratkan	Disyaratkan
3	<i>Ariyah</i>	Disyaratkan	Tidak Disyaratkan	Tidak Disyaratkan	Tidak Disyaratkan
4	Akad fasid	Disyaratkan	Tidak Disyaratkan	Tidak Disyaratkan	Tidak Disyaratkan

5. *Qabḍ* menjadi syarat *luzum*

Qabḍ menjadi syarat *luzum* dalam akad *hibah*, *qarḍ*, '*ariyah*, *wadiah*, *rahn*. Menurut pendapat ulama yang mensyaratkan *taqābuḍ* bagi *intiqal milkiyah* (perpindahan kepemilikan). Akad-akad tersebut itu tidak lazim, oleh karena itu pemberi (*wahib*), yang meminjamkan (*muqridh*), penerima titipan (*wadi'*), penerima gadai (*murtahin*), itu boleh membatalkan akad.

Berbeda dengan Maliki yang berpendapat dalam akad selain akad *wadiah*, menurut mereka, konsekuensi akad itu timbul sejak terjadi *ijab qabul* dan akad menjadi lazim, maka bagi penerima hadiah (*mauhub lah*), penerima pinjaman (*musta'ir*), peminjam (*muqtaridh*), penerima gadai (*murtahin*) diminta untuk menyerahkan dan dipaksa untuk melakukannya.²⁷

²⁶Oni Sahroni, Muhammad Hasanuddin, *Fikih Muamalah Dinamika Teori Akad dan Implementasinya dalam Ekonomi Syariah*. (Jakarta: PT RajaGrafindo Persana, 2016), hlm. 181.

²⁷*Ibid.*, hlm. 181.

Tabel 3. *Taqābuḍ* Menjadi Syarat Luzum Akad²⁸

No	Bentuk Akad	Hanafi	Syafi'i	Maliki	Hambali
1	Hibah	Disyaratkan	Disyaratkan	Tidak Disyaratkan	Disyaratkan
2	I'arah	Disyaratkan	Tidak Disyaratkan	Tidak Disyaratkan	Tidak Disyaratkan
3	Wadiyah	Disyaratkan	Disyaratkan	Disyaratkan	Disyaratkan
4	Qarḍ	Disyaratkan	Disyaratkan	Tidak Disyaratkan	Disyaratkan
5	Rahn	Disyaratkan	Disyaratkan	Tidak Disyaratkan	Disyaratkan

6. Pengaruh *qabḍ* terhadap sifat *ḍaman*

1. Sifat *ḍaman* dalam akad

Dalam beberapa akad, *taqābuḍ* tidak menyebabkan pihak yang menerima barang sebagai penjamin. Oleh karena itu orang yang memegang (*qabḍ*) barang tidak menjamin (amin). Jika barang tersebut rusak di tangan *qabidh*, maka ia harus menggantinya dengan cara mengganti sejenis barang tersebut (jika barangnya berupa *mitsli*) dan mengganti dengan uang (jika berupa barang *qimi*). Misalnya, *yad al-ghasib* (orang merampas) menurut jumhur, dan *yad muta'ir* (peminjam) menurut Hambali dan *yad murtahin* (penerima gadai) menurut Hanafi.

2. Sifat *amanah* dalam akad

Dalam beberapa akad, *taqābuḍ* berfungsi melahirkan pihak yang menerima barang sebagai penjamin. Oleh karena itu orang yang memegang barang (*qabidh*) adalah penjamin (*yad ḍaman*). Jika barang tersebut rusak di tangan *qabidh tanpa ta'addi* atau *tafrith*, maka ia tidak bertanggung jawab menggantinya. Misalnya, modal

²⁸Oni Sahroni, Muhammad Hasanuddin, *Fikih Muamalah Dinamika Teori Akad dan Implementasinya dalam Ekonomi Syariah*. (Jakarta: PT RajaGrafindo Persana, 2016), hlm. 182.

menurut jumhur, gadai menurut syafi'i dan Hambali dan 'ariyah menurut Hanafi.²⁹

a. Perdagangan komoditi berdasarkan prinsip syariah di bursa komoditi

Fatwa Dewan Syariah Nasional No: 82/DSN-MUI/VIII/2011 tentang perdagangan Komoditi Berdasarkan Prinsip Syariah Di Bursa Komoditi menjelaskan kebolehan transaksi di bursa komoditi dengan *qabḍ hukmi* dan transaksinya dianggap sah. Fatwa Dewan Syariah Nasional tersebut menjelaskan: Pembeli wajib membayar komoditi yang dibeli kepada penjual dengan tata cara dan waktu berdasarkan kesepakatan; dan pembeli boleh menjual komoditi tersebut kepada selain penjual sebelumnya/pertama hanya setelah terjadi *qabḍal haqīqī* atau *qabḍal hukmī* atas komoditi yang dibeli.

b. Perdagangan efek bersifat ekuitas di pasar Reguler Bursa Efek

Fatwa Dewan Syariah Nasional No: 80/DSN-MUI/VIII/2011 tentang Penerapan Prinsip Syariah Dalam Mekanisme Perdagangan Efek Bersifat Ekuitas Di Pasar Reguler Bursa Efek menjelaskan kebolehan transaksi di bursa efek dengan *qabḍal hukmī* dan transaksinya dianggap sah. Fatwa Dewan Syariah Nasional tersebut menjelaskan.

Pembeli boleh menjual efek setelah akad jual beli dinilai sah sebagaimana dimaksud dalam poin 2, walaupun penyelesaian administrasi transaksi pembeliannya (*settlement*) dilaksanakan di kemudian hari, berdasarkan prinsip *qabḍal hukmī*.³⁰

²⁹Izzudin Muhammad Khujah, *Nazhariyyatu al-aqd fi al-fiqh al-Islami*, (Jeddah: Dallah al-Bakara), 1993, hlm. 120.

³⁰Oni Sahroni, Muhammad Hasanuddin, *Fikih Muamalah Dinamika Teori Akad dan Implementasinya dalam Ekonomi Syariah*. (Jakarta: PT RajaGrafindo Persana, 2016), hlm. 184.

E. Definisi ‘urf (adat istiadat)

Kata ‘urf secara estimologi berarti “sesuatu yang dipandang baik dan diterima oleh akal sehat”. Merupakan derivasi dari kata ‘arafa-ya’rifu-‘urfan, yang berarti mengetahui.³¹ Seperti yang dikemukakan Abdul-Kari Zaidan, Istilah ‘urf berarti: Sesuatu yang tidak asing lagi bagi masyarakat karena telah menjadi kebiasaan dan menyatu dengan kehidupan mereka baik berupa perbuatan atau perkataan.

Di antara metode penerapan hukum melalui ijtihad adalah memperhatikan kebiasaan-kebiasaan yang berlaku di dalam masyarakat yang disebut juga dengan *al-‘urf*. Para ahli hukum Islam sejak masa klasik sesungguhnya telah menyadari masalah pengaruh hukum adat atau *al-‘urf* terhadap hukum Islam. Dalam Ushul Fiqh *al-‘urf* diterima sebagai salah satu dalil hukum yang dikembangkan dari dalil *al-ra’y* (bersifat penalaran), sehingga adat kebiasaan mendapat tempat dalam hukum Islam, dengan segala persyaratannya.³²

Dalam istilah *Ushul Fiqh*, *al-‘urf* adalah: “Segala sesuatu yang telah dibiasakan oleh manusia banyak dan telah mereka lakukan, baik perbuatan yang sudah populer sesama mereka atau suatu ungkapan yang mereka gunakan terhadap suatu pengertian khusus yang tidak ditunjukkan oleh arti kata suatu Bahasa, dan ketika mendengar ungkapan tersebut tidak dipahai maksud lain. *Al-‘urf* ini disebut juga dengan, ‘adat jama’iyah (kebiasaan orang banyak).”³³

Menurut al-Zarqa’, *al-‘urf* itu bagian dari *al-a’adat*, karena *al-‘adat* lebih umum dari *al-‘urf*. Kata *al-‘adat* mencakup semua bentuk kebiasaan apakah kebiasaan orang banyak atau kebiasaan pribadi orang seorang,

³¹Muhammad Noor Harisudin, ‘Urf Sebagai Sumber Hukum Islam (Fiqh) Nusantara, AL-FIKR, Vol 20 No. 1, 2016, hlm. 67.

³²Zulkifli, Disertasi: “Al-Urf dan Pembaharuan Hukum Islam”, (Yogyakarta: UIN Suka, 2001), hlm. 7.

³³Wahbah al-Zuhaily, *Ushul al Fiqh al-Islami*, juz 1, (damsyiq: Dar al-Fikr, 1986), hlm. 828.

sedangkan *al-'urf* adalah kebiasaan yang berlaku pada mayoritas orang, bukan pada pribadi atau kelompok. Meskipun *al-'urf* juga terdiri dari perkataan atau perbuatan sebagaimana pada *al-adat*, akan tetapi *al-'urf* hanyalah kebiasaan yang muncul dari hasil pemahaman dan pengertian secara *initiative* (pengalaman) bukan yang muncul secara alami.³⁴ Karena yang muncul secara alami tergolong kepada *al-'adat*.

Al-'urf ini menjadi salah satu sumber hukum (*ashl*) dari *ushul fiqh* yang diambil dari intisari sabda Nabi Muhammad Saw dari Imam Ahmad:

مَرَأَةُ الْمُسْلِمُونَ حَسَنًا فَهُوَ عِنْدَ اللَّهِ أَمْرٌ حَسَنٌ

“Apa yang dipandang baik bagi kaum muslimin, maka menurut Allah Swt pun digolongkan sebagai perkata yang baik.”

Hadist ini, baik dari segi ibarat maupun tujuannya, menungkuhan bahwa setiap perkara yang sudah mentradisi di kalangan kaum muslimin dan dipandang sebagai perkara yang baik, maka perkara tersebut dipandang baik di hadapan Allah Swt.³⁵

Ketika berbicara *'urf* secara langsung berhubungan arti dengan *ijma'* dalam substansinya. Tetapi dalam hal ini *'urf* juga berbeda dengan *ijma'*. Perbedaan antara *'urf* dengan *ijma'* yang dalam beberapa aspek yaitu:³⁶

Dalam segi ruang lingkupnya *'urf* terbentuk oleh kesepakatan terhadap sesuatu perkataan atau perbuatan, berbaur di dalamnya orang awam dan orang elite, yang melek dan buta huruf, mujtahid dan bukan *mujtahid*, dan dapat tercapai bahwa dia akan dilakukan dan dikenal oleh sebagian besar orang dan tidak mesti dialukan oleh semua orang. Sedangkan *ijma'* hanya terbentuk dengan kesepakatan *mujtahid* saja

³⁴Zulkifli, *Disertasi: "Al-Urf dan Pembaharuan Hukum Islam"*, (Yogyakarta: UIN Suka, 2001), hlm. 7.

³⁵Abu Zahro, *Ushul Fiqh*, (Jakarta: Pustaka Firdaus, Cet ke-14, 2011), hlm. 417.

³⁶Amir Syarifuddin, *Ushul Fiqh*, Jilid 2, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 389.

terhadap hukum syarak yang *amali*, tidak termasuk di dalamnya selain mujtahid baik kelompok pedagang, pegawai atau pekerja apa saja.

- a) '*Urf*' terwujud dengan persepakatan semua orang dan kesepakatan sebagian terbesarnya, di mana keingkaran beberapa orang tidak merusak terjadinya '*urf*'. Sedangkan '*ijma*' hanya terwujud kesepakatan bulat seluruh mujtahid kaum muslimin disuatu masa terjadinya peristiwa hukum, penolakan seseorang atau beberapa orang mujtahid membuat '*ijma*' tidak terjadi.
- b) '*Urf*' yang dijadikan landasan ketentuan hukum apabila berubah membuat ketentuan hukumnya berubah pula dan tidak mempunyai kekuatan hukum seperti yang berlandaskan nas dan '*ijma*' sedangkan '*ijma*' *sharikh* yang dijadikan landasan ketentuan hukum kekuatan hukum yang berdasarkan nas dan tidak ada lagi peluang kekuatan untuk berijtihad terhadap ketentuan hukum yang ditetapkan '*ijma*'.³⁷

1. Macam-macam '*urf*'

Secara umum, para ulama ushul fiqh membagi ragam, '*urf*' dari tiga perspektif, yakni.³⁸

- a. Dari Sisi bentuknya/sifatnya, '*urf*' terbagi menjadi dua:

'Urf lafzhi yakni kebiasaan masyarakat dalam mempergunakan lafal/ungkapan tertentu, sehingga ada makna khusus yang terlintas dalam pikiran mereka, meskipun sebenarnya dalam kaidah bahasa ungkapan itu bisa mempunyai arti lain. Beberapa contoh klasik yang akan di temui dalam banyak literatur Ushul Fikih untuk '*urf*' dalam bentuk ini adalah kata *walad*, yang arti sebenarnya bisa berupa putra atau putri.

³⁷Sulaiman Abdullah, *Sumber Hukum Islam*, (Jakarta: Sinar Grafika, cet ke-1, 1995), hlm. 77-78.

³⁸Ahmad Fahmi Abu Sunnah, *Al-Urf wa al-Adah fi Ra'y al-Fuqaha*, (Kairo: Lembaga Penerbitan Al-Azhar, 1947), hlm. 17-21.

Akan tetapi kebiasaan orang-orang Arab memahami kata *walad* dengan arti anak laki-laki. Selain itu kata *dâbbah* yang sebenarnya berarti binatang melata, oleh penduduk Iraq dipahami sebagai keledai. Contoh yang berkenaan dengan hukum adalah kata *thalâq* dalam bahasa Arab, yang sebenarnya berarti lepas atau melepaskan, tapi kemudian dipahami dengan konotasi putusnya ikatan perkawinan. Maka seseorang suami yang mengatakan kepada istrinya: "*thalaqtuki*", maka terjadi talak dalam pernikahan mereka.

"*Urf 'amali*", adalah adalah kebiasaan masyarakat yang berkaitan dengan perbuatan atau mua'malah. Seperti jual beli tanpa *ijab* dan *qabul*, yang itu sudah menjadi kebiasaan masyarakat. Atau garansi dalam membeli sesuatu, seperti garansi jam bahwa jam itu bagus untuk waktu tertentu. Atau jual beli dengan antaran barang tanpa tambahan biaya. Atau memberikan mahar dalam pernikahan di kalangan masyarakat Arab sebelum datangnya Islam. Dan lain sebagainya.

- b. Dari segi cakupannya, ataupun keberlakuannya di kalangan masyarakat maka *'urf* dibagi menjadi dua bagian juga, yakni al-*'urf al-'am* dan al-*'urf al-'khas*: *al-'urf al-'am* (umum): Yaitu adat kebiasaan mayoritas dari berbagai negeri di satu masa. Contohnya, adat kebiasaan yang berlaku di beberapa negeri dalam memakai ungkapan: "*engkau telah haram aku gauli*" kepada istrinya itu, dan kebiasaan menyewa kamar mandi umum dengan sewa tertentu tanpa menentukan secara pasti berapa lamanya mandi dan berapa kadar air yang digunakan. *Al-'urf al-'khas* (khusus), yaitu istiadat yang berlaku pada masyarakat atau negeri tertentu. Misalnya, kebiasaan masyarakat Irak dalam mengungkapkan kata *Al-dabbah* hanya kepada kuda, dan

menganggap catatan jual beli yang berada pada pihak penjual sebagai bukti yang sah dalam masalah utang piutang.³⁹

- c. Sedangkan ditinjau dari keabsahannya menurut syari'at, *'urf* dibagi menjadi dua macam, yaitu *'urf shahih* dan *'urf fasid*: *'urf shahih* adalah kebiasaan yang berlaku di tengah-tengah masyarakat yang tidak bertentangan dengan *al-Qur'an* al-Karim ataupun *Sunnah* Nabi, tidak menghilangkan kemashlahatan mereka dan tidak pula membawa mudharat bagi mereka. Misalnya bercadar bagi wanita yang merupakan kebiasaan wanita-wanita Arab sebelum datangnya Islam atau seperti menetapkan konsep haram oleh masyarakat Arab untuk beribadah dan berdamai. Ada banyak contoh-contoh yang bisa di dapatkan dalam kajian sejarah di mana kemudian *al-Qur'an al-Karim* ataupun *Sunnah* menetapkan sebuah kebiasaan menjadi salah satu bagian dari hukum Islam, meskipun setelah diberi aturan tambahan. Selain cadar dan konsep haram, bahkan bisa melihat mahar, sunnah atau tradisi, denda, poligami dan lain sebagainya.

'Urf fasid adalah kebiasaan yang bertentangan dengan dalil-dalil syarak. Seperti *riba'* yang sudah ada dalam kalangan bangsa Arab sebelum datangnya Islam, atau juga meminum minuman keras. Setelah datangnya Islam maka *'urf* yang seperti ini ditentang dan dikikis baik secara perlahan-lahan maupun langsung. Kalau untuk masa sekarang, mungkin di kenal kebiasaan yang berlaku luas di kalangan masyarakat Indonesia, yaitu *marpangir*, yakni berpergian ke suatu tempat tanpa ada batasan yang jelas antara wanita dan laki-

³⁹Satria Effendi, Muhammad Zein, *Ushul Fiqh*, (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2005), hlm. 154.

laki dan mandi bersama-sama, kebiasaan ini dilakukan untuk menyambut bulan puasa.

2. Keabsahan ‘urf menjadi landasan hukum

Para ulama sepakat menolak *‘urf fasid* (adat kebiasaan yang salah) untuk dijadikan landasan hukum. Pembicaraan selanjutnya adalah tentang *‘urf sahih*. Menurut hasil penelitian al-Tayyib Khudari al-Sayyid, guru besar ushul fiqh di Universitas al-Azhar Mesir dalam karyanya *al-Ijtihad fi ma la nassa fih*, bahwa mazhab yang dikenal banyak menggunakan *‘urf fih*, bahwa mazhab yang dikenal banyak menggunakan *‘urf* sebagai landasan hukum adalah kalangan Haafiyah dan kalangan Maliki, dan selanjutnya oleh kalangan Hanabilag dan kalangan Syafi’i. Menurutnya, pada prinsipnya mazhab-mazhab besar fikih tersebut sepakat menerima adat istiadat sebagai landasan pembentukan hukum, meskipun dalam jumlah dan rincianya terdapat perbedaan di antara mazhab-mazhab tersebut, sehingga *‘urf* dimasukkan ke dalam kelompok dalil-dalil yang diperselisihkan di kalangan ulama. *‘Urf* mereka terima sebagai landasan hukum dengan beberapa alasan, antara lain:

خُذِ الْعَفْوَ وَأْمُرْ بِالْعُرْفِ وَأَعْرِضْ عَنِ الْجَاهِلِينَ

Jadilah engkau pemaaf dan suruhlah orang mengerjakan yang ma’ruf (al-‘urfi), serta berpalinglah dari pada orang-orang yang bodoh. (QS. Al-A’raf [7]: 199).

Kata *al-‘urfi* dalam ayat tersebut, di mana umat manusia disuruh mengerjakannya, oleh para ulama ushul fiqh di pahami sebagai sesuatu yang baik dan telah menjadi kebiasaan mayarakat. Berdasarkan itu, maka ayat tersebut dipahami sebagai perintah untuk mengerjakan sesuatu yang telah dianggap baik sehingga telah menjadi tradisi dalam suatu masyarakat.

Pada dasarnya, syariat Islam dari masa awal banyak menampung dan mengakui adat atau tradisi yang baik dalam masyarakat selama tradisi itu tidak bertentangan dengan al-Qur'an dan sunah Rasulullah. Kedatangan Islam bukan menghapuskan sama sekali tradisi yang telah menyatu dalam masyarakat. Tetapi secara selektif ada yang diakui dan dilestarikan serta ada pula yang dihapuskan. Misal adat kebiasaan yang diakui, kerja sama dagang dengan cara berbagi keuntungan (*al-mudharabah*). Praktik seperti ini sudah berkembang di kalangan bangsa Arab sebelum Islam.⁴⁰

3. Syarat-syarat 'urf

Para ulama ushul fiqh menyatakan bahwa suatu 'urf, baru dapat dijadikan sebagai salah satu dalil dalam menetapkan hukum yara' apabila memenuhi syarat-syarat sebagai berikut:

'Urf itu (baik yang bersifat khusus dan umum maupun yang bersifat perbuatan dan ucapan), berlaku secara umum. Artinya 'urf itu berlaku dalam mayoritas kasus yang terjadi di tengah-tengah masyarakat dan keberlakuannya dianut oleh mayoritas masyarakat tersebut. 'Urf ini telah memasyarakat ketika persoalan yang akan ditetapkan hukumnya itu muncul. Artinya, 'urf yang akan dijadikan sandaran hukum itu lebih dulu ada sebelum kasus yang akan diterapkan hukumnya, dalam kaitan ini terdapat kaidah ushuiyyah yang menyatakan: “'Urf yang datang kemudian tidak dapat dijadikan sandaran hukum terhadap kasus yang telah lama.”

'Urf itu tidak bertentangan dengan nas, sehingga menyebabkan hukum yang dikandung nas itu tidak bisa diterapkan, 'urf seperti ini tidak dapat dijadikan syarak, karena kehujjahan 'urf bisa diterima apabila tidak ada nas yang mengandung hukum permasalahan yang

⁴⁰Satria Effendi, M. Zain, *Ushul Fiqh*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2008), hlm. 156.

dihadapi.⁴¹ Dari berbagai 'urf yang dijumpai, para 'ulama *ushul fiqh* merumuskan kaidah-kaidah *fiqh* yang berkaitan dengan 'urf, di antaranya yang paling mendasar diantaranya adalah:

1) **أَلْعَادَةُ مُكَّمَةٌ**

Adat Kebiasaan itu bisa menjadi hukum.

2) **لَا يُنَكَّرُ تُغْيِيرُ إِلَّا عَكَا مِ بَتَغْيِيرِ الْأَزْمَنَةِ وَالْأَمْكِنَةِ**

Tidak diingkari perubahan hukum disebabkan perubahan zaman dan tempatnya.

3) **الْمَعْرُوفُ عُزْفًا كَالْمَشْرُوطِ شَرْطًا**

Yang baik itu menjadi urf, sebagaimana yang disyaratkan itu menjadi syarat.

4) **أَلثَّابِتُ بِالْعُزْفِ كَالثَّابِتِ بِالنَّصِّ**

Yang di tetapkan melalui urf sama yang ditetapkan melalui nas (al-Qur'an atau al-Hadist).

⁴¹Nasrun Haroen, *Ushul Fiqh*, (Jakarta: Logos, 1996), cet. 1, hlm. 144.

BAB TIGA

JUAL BELI REAL MONEY TRADING MENURUT PERSPEKTIF FIQH MUAMALAH

A. Gambaran Umum Game Online Dragon Nest Indonesia

Dragon Nest adalah sebuah MMORPG fantasi bebas yang dikembangkan oleh perusahaan Eyedentity. Permainan ini memakai sistem tempur non-target sehingga para pemainnya memegang kendali penuh atas setiap gerakan karakternya. Dragon Nest meminta para pemainnya memutakhirkan karakternya dengan membuat tim dan berkelana ke sejumlah penjara bawah tanah yang memiliki 8 karakter dasar.

Pada 2 November 2007, Korea Nexon Corporation perusahaan milik Dragon Nest, mengumumkan bahwa permainan akan memasuki *closed beta* di pertengahan tahun 2008 namun tertunda sampai tahun 2009. Dragon Nest secara resmi dirilis di Korea pada Maret 2010. Pada bulan Desember 2007, Shanda Game Publisher di Cina, mengumumkan bahwa mereka akan menerbitkan versi Cina Dragon Nest *closed beta* Cina mulai pada tanggal 25 Maret 2010 dengan rilis resmi akhir tahun itu diumumkan pada 21 November 2008 bahwa NHN Jepang akan mempublikasikan Dragon Nest di Jepang melalui Hangame JP portal, pada tanggal 4 Maret 2010, NHN Jepang mengumumkan orang yang akan bertindak sebagai aktor suara karakter Dragon Nest dalam bahasa Jepang. Telah diumumkan oleh NHN Jepang, Dragon Nest akan mulai *closed beta* Jepang pada 17 April 2010. Shanda mengumumkan bahwa mereka akan merilis versi lokal dari Dragon Nest untuk wilayah Asia Tenggara. Periode pengujian *closed beta* untuk Dragon Nest dimulai dari 13 Juli 2011 sampai 19 Juli 2011. *Open beta* dimulai dari 16 Agustus 2011.¹

Pada *game online* Dragon Nest menggabungkan non-target *gameplay* sistem untuk menciptakan pengalaman tindakan serba cepat. Pemain memiliki

¹https://en.wikipedia.org/wiki/Dragon_Nest, pada Tanggal 3 Oktober 2019.

keunggulan yang hampir sepenuhnya berbasis keterampilan, dengan karakter *level* yang lebih rendah bisa mengalahkan karakter *level* tinggi dengan keterampilan saja. Hal ini memungkinkan pemain lebih berpengalaman yang dari *level* yang lebih rendah untuk mendominasi pemain yang kurang berpengalaman dari pemain dengan *level* tinggi. PT. Kreon secara resmi mengumumkan produk terbarunya yang akan segera hadir di Indonesia, yaitu Dragon Nest. Tanggal 10 Februari 2012, tepatnya di Velpa Gradaria City, Jakarta Selatan. *GameQQ* mendapat undangan untuk menghadiri *Signing Ceremony* antara salah satu publisher terbesar di Indonesia saat ini PT. Kreon dengan developer asal Korea Selatan *Eyedentity Games* mengenai Dragon Nest. Dengan ini maka 3D Action MMORPG hadir di Indonesia Melalui portal *game Gemscool*.²

Action RPG “Dragon Nest” yang dikembangkan oleh *Eyedentity Games* kini telah hadir di Indonesia, mereka menerbos ke market *game online* di Asia Tenggara setelah diluncurkannya di Singapura dan Malaysia. *Eyedentity Games* telah menyerahkan hak publish *game* “Dragon Nest” di Indonesia kepada Publisher PT Kreon. PT Kreon yang didirikan pada maret 2007 di Indonesia telah membuat Portal *Game* pertama kalinya di Indonesia. Bukan hanya itu, saat ini PT.Kreon Telah menjadi No.1 dalam Market *Game online* di Indonesia. Selain itu, sebelum memasuki dalam dunia virtual di dalam *game* ini diharuskan terlebih dahulu pemain memilih beberapa karakter yang tersedia sebelum memasuki permainan, dengan jumlah pilihan sembilan tipe karakter awal *game* yang tersedia. Diantaranya adalah *class warrior, sorcerer, cleric, academic, lancea, archer, kali, assassin* dan *machina*, semua *class* diatas dapat terbagi lagi kedalam beberapa *special class*, masing-masing *class* memiliki ciri khas dan tipe bertarung yang bervariasi sesuai dengan *equipment* dan *skill* masing-

²<https://www.duniaku.net/2012/02/13/gemscool-bawa-dragon-nest-ke-Indonesia>, pada Tanggal 3 Oktober 2019.

masing, jumlah karakter yang disediakan berjumlah 16 karakter dengan *gender lock* setiap karakternya.

Menjadi *game online* populer di Tanah Air, sayangnya kini sepi pemain. Inilah yang kemudian membuat Gemscool menutup layanan Dragon Nest di Indonesia. Sebelumnya, pada 7 Juni 2019 Gemscool melakukan *maintenance* server dan melakukan penutupan layanan *cash shop*. Hal ini jelas mengindikasikan penutupan server. Dan akhirnya pada 12 Juni 2019 kemarin, secara resmi Gemscool mengumumkan nasib server *game online* MMORPG satu ini. Yaitu server Dragon Nest Indonesia bakal segera gulung tikar. Pengumuman penutupan server DragonNest Indonesia ini diterbitkan langsung melalui situs resmi Gemscool³. Jadwal langkah-langkah penutupannya pun diungkap. Padahal game ini cukup populer di negara asalnya, Korea Selatan. Bahkan di Asia Tenggara pun ada SEA Dragon Nest yang masih eksis hingga sekarang.⁴

B. Praktik *Real Money Trading* Pada *Game online* Dragon Nest Indonesia di Banda Aceh

Real Money Trading adalah suatu proses di mana seorang pemain *game online* melakukan transaksi jual beli item, jasa, atau ID (akun) dengan pemain lainnya menggunakan mata uang yang berlaku di dunia nyata. RMT dalam proses jual beli antara kedua pihak terjadi melalui *game online*, tahapan proses dalam transaksi jual belinya ialah dengan mengiklankan barang dagangan-nya melalui media elektronik di antaranya adalah menggunakan media *chatting in game* juga melalui media sosial yang bersifat terbuka luas bagi pemain Dragon Nest Indonesia secara menyeluruh. Selama mengiklankan jualannya berupa *items* juga dengan jasa yang berhubungan langsung dengan *game* yang

³https://www.gemscool.com/berita/read/2019/06/12/17839/penutupan_service_dragonnest_. Diakses pada tanggal 18 November 2019.

⁴<https://www.hitekno.com/games/2019/06/14/110000/siapkan-salam-perpisahan-gemscool-segera-tutup-dragonnest-indonesia>. Diakses pada tanggal 18 November 2019.

dimainkan yang disebut dengan istilah joki, para joki *game* ini bertugas untuk menaikkan *level game* atau untuk mendapatkan *item* tertentu dalam *game*. Umumnya para joki *game* ini memainkan akun dari penyewa jasa mereka.⁵ Dengan melalui proses negoisasi sebelum terjadinya kesepakatan kedua belah pihak, Pembayaran dapat dilakukan dengan menggunakan metode yang disepakati, di antaranya yang lebih diyakinkan aman melalui *Cash On Delivery* ataupun menggunakan akun transaksi bersama dan juga transfer langsung kepada penjual apabila dengan jarak yang tidak memungkinkan. Jual beli seperti ini sudah dianggap wajar dan mengikat bagi kedua pihak karena kondisi yang sudah suka sama suka dengan adanya rasa keterbukaan antara kedua pihak untuk membangun rasa percaya kepada kedua pihak selama bertransaksi menggunakan media online di kalangan para pemain *game online* yang berada dalam ruang lingkup dunia maya dikarenakan indikasi di antaranya berupa kebutuhan *gaming player* semakin meningkat dengan para pemain *game* ini yang perkembangannya semenjak tahun 2012 sampai sekarang. *Game* ini melalui sistem *update* yang membuat *game* ini menjadi semakin banyak memiliki fitur-fitur terbaru ketika muncul *update*.⁶

Untuk membatasi jumlah pemain *game online* Dragon Nest Indonesia di wilayah kota Banda Aceh, peneliti menekankan seberapa paham pemain *game online* Dragon Nest di Banda Aceh terhadap RMT, penulis menemukan ada empat orang yang memanfaatkan RMT sebagai peluang untuk mencari keuntungan pada *game online* ini, dengan status mahasiswa dan wirausaha sisanya merupakan golongan pelajar menengah keatas yang memainkan tanpa mengetahui RMT itu seperti apa, padahal secara tidak langsung kontribusi mereka terhadap *game online* membuat *game online* tersebut tetap aktif karena besar kecilnya jumlah pemain *game online* mempengaruhi keberlangsungan

⁵<https://duniagames.co.id/discover/article/mau-tahu-profesi-joki-game-online-begini-penjelasan-nya>, Diakses pada tanggal 24 November 2019.

⁶Wawancara dengan Muhammad Rahmana Farid, *player game online* Dragon Nest Indonesia, pada tanggal 24 November 2019 di Banda Aceh.

game online tersebut, sedangkan pengguna internet pada *game online* saat ini kebanyakan pemain *game online* berjenis *first-person shooter* (FPS).

Kesepakatan yang dilakukan di dalam praktik ini juga dilakukan secara tulisan baik melalui perantara *game* juga interaksi langsung dengan media komunikasi yang dapat dijadikan sebagai media interaksi, salah satu media sosial yang bisa menggumpulkan para pelaku transaksi RMT seperti di antaranya adalah forum jual beli Kaskus dan grup Facebook dengan membentuk sebuah grup khusus untuk jual beli seperti ini yang memungkinkan adanya rasa kepercayaan bagi penjual dan pembeli dalam melakukan transaksi melalui media elektronik yang dapat mereka hubungi. Kepercayaan ini muncul dan diperoleh masing-masing pihak dengan adanya pengetahuan terhadap karakteristik, sifat, dan kemampuan ekonomi para pihak. Dengan begitu mereka dapat menyesuaikan melalui negosiasi yang berfungsi juga untuk memastikan bahwa barang *virtual* yang dijual sesuai dengan permintaan, umumnya hal ini terlebih dahulu harus dipastikan kedua pihak agar terhindar dari *scammer* (penipuan).⁷

RMT berkembang dan menjadi salah satu metode yang dianggap lumrah untuk mendapatkan barang yang diinginkan dalam *game* dengan menempuh cara pembelian yang bersifat praktis dalam dunia nyata. Sehingga terdapat komunitas tertentu yang terbentuk dalam suatu media sosial yang berfungsi untuk mencari dan menjual barang *virtual* dari dunia maya dalam *game online* dalam dunia nyata. RMT pada *game online* Dragon Nest Indonesia itu bervariasi diantaranya berupa mata uang dalam *game online* seperti dalam *game* Dragon Nest Indonesia dengan sebutan 'gold' yang tinggi serta 'silver' dan 'chopper' yang bernilai lebih rendah⁸.

⁷Wawancara dengan Teuku Yolanda Aqsha, *player game online* Dragon Nest Indonesia, pada tanggal 23 Oktober 2019 di Banda Aceh.

⁸Wawancara dengan Muhammad Reza Vahlevi, *player game online* Dragon Nest Indonesia, pada tanggal 23 Oktober 2019 di Banda Aceh.

Praktik RMT biasanya muncul melalui hasil dari kegiatan di dalam *game* yang dimainkan dengan mencari dan mendapati mata uang *gold* maupun barang yang diperjualbelikan secara '*grinding*' dan '*farming*' yaitu menelusuri area-area tertentu di dalam suatu *game* untuk memperoleh barang yang diinginkan pembeli secara terus menerus, dengan adanya *drop* bonus setiap menyelesaikan *dungeon* yaitu *reward* yang diperoleh setelah menyelesaikan suatu area dalam *game online* yang disebut dengan *nest*, apabila *items* itu merupakan barang yang mempunyai nilai jual tinggi dalam dunia nyata, maka barang tersebut dapat dikatakan bernilai untuk dijual. Barang yang akan dijual terlebih dahulu didapatkan dengan melakukan usaha dalam *game* lalu bisa ditingkatkan pada status benda tersebut sampai *level* tertentu sehingga harga barang tersebut dapat dinilai berpotensi lebih mahal bagi pembeli dengan melakukan hal yang dinamakan *enhancement* (peningkatan) pada barang yang umumnya serupa pada beberapa jenis *game online*.⁹

RMT dalam *game online* Dragon Nest Indonesia terdiri dari beberapa barang yang diperjualbelikan, mulai dari mata uang dalam *game* tersebut yang disebut juga dengan kata '*gold*' yang merupakan mata uang dengan nilai tinggi di dalam *game online* ini yang dijual dengan hitungan 1000 '*gold*' setiap rupiahnya. Adapun sistem tawaran menawar dalam jual beli mata uang *game online* ini *gold* ini memakai dengan nominal rupiah mulai dari kisaran harga Rp.2.000,00- per 1000*gold* pada tahun 2019 dan berlaku kelipatannya, terdapat juga terdapat bonus diskon setiap pembelian dengan nominal *gold* yang sudah ditetapkan oleh penjual dengan sistem dengan ketentuan yang berlalu antara penjual dan pembeli.¹⁰

Untuk menetapkan suatu kekuatan di *game online*, *equipment* pada *game online* merupakan dasar yang harus diketahui setiap player *game online* untuk

⁹Wawancara dengan Suparjo *player game online* Dragon Nest Indonesia, pada tanggal 23 Oktober 2019 di Banda Aceh.

¹⁰Wawancara dengan Teuku Yolanda Aqsha, *player game online* Dragon Nest Indonesia, pada tanggal 23 Oktober 2019 di Banda Aceh.

beradaptasi dalam setiap tingkat kesulitan ketika bermain *game online*, umumnya *game online* yang bertipe MMORPG menggunakan fitur yang dinamakan status dalam setiap *item* yang dapat dijadikan sebagai *equipment* dengan batas *level* tinggi yaitu 95, yang fungsinya adalah untuk membedakan dan meningkatkan setiap status karakter dalam masing-masing peran yang dimainkan di dalam suatu permainan *game online* agar dapat mempermudah pemain dalam menjalankan setiap kesulitan yang muncul dalam permainan yang dimainkannya. *Equipment* sudah menjadi hal yang umum dalam praktik RMT, dikarenakan *item* dalam setiap karakter memiliki nilai langsung pada kualitas kekuatan karakter dalam memvirtualisasi *power* pada setiap fitur yang dilakukan pemain setiap bermain *game online* *Dragon Nest* Indonesia¹¹

Terkait dengan jenis ini, terdapat komoditas kedua yang memiliki pengaruh langsung terhadap kekuatan karakter, seperti baju zirah (*armor*), senjata (*weapon*), segala sesuatu yang memiliki pengaruh langsung terhadap kekuatan karakter akan disebut sebagai barang yang memiliki nilai guna. Barang-barang yang memiliki nilai guna ini biasanya didapatkan sebagai hadiah dari mengalahkan monster, monster terkuat dalam satu area, atau dengan mengumpulkan materialnya. Proses pembuatan benda seperti ini dalam *game online* merupakan hal yang rumit, karena pembuatannya juga membutuhkan bahan yang harus dikumpulkan dan adanya kemungkinan jika benda tersebut dibuat dan diperkuat dengan sebutan '*enhancement*' benda tersebut dapat hancur dan tidak dapat kembali. Banyaknya waktu juga usaha untuk mendapatkan barang, serta terdapat kesulitan dalam memperkuat nilai barang menjadikan alasan utama mengapa barang-barang ini memiliki nilai jual dan harga yang bervariasi sesuai modal dan usaha yang dibutuhkan,¹² biasanya dalam istilah *game online*, *equipment* diartikan juga sebagai perlengkapan yang menunjang

¹¹Wawancara dengan Muhammad Rahmana Farid, *player game online* *Dragon Nest* Indonesia, pada tanggal 23 Oktober 2019 di Banda Aceh.

¹²Muhammad Arief Rahadian, *Konstruksi Nilai Barang Virtual Dalam Fenomena Real Money Trading*, Vol.3 No.1, Januari 2016. hlm.39.

karakter dalam *game* menjadi lebih kuat dalam setiap permainan serta memiliki kekuatan yang lebih setiap menyelesaikan misi yang dimainkan oleh dirinya dalam setiap *gameplay*. Besarnya pengaruh *equipment* dalam memaksimalkan potensi *player game online* membuat banyaknya pemain *game online* Dragon Nest Indonesia memiliki penilainya masing-masing di dalamnya. Adapun beberapa kriteria yang umum terjadi dalam praktik ini:

1. RMT umum dilakukan pada antar sesama pemain *game online* dikarenakan hanya pemain *game online* yang lebih cenderung mengetahui kebutuhan untuk kepuasan dan mempermudah proses bermainnya. Beda dengan Game Master yang bertugas mengontrol segala bentuk jenis kecurangan dari sistem.
2. Umumnya memiliki beberapa forum komunitas yang bertujuan untuk mempermudah antar sesama pemain lainnya dalam mencari kebutuhan sesuai kondisi dan informasi yang di inginkan seperti web itemku, *Steam Community*, dan sejenisnya.
3. Dapat dilakukan perpindahan barang antar penjual dan pembeli di dalam *game* jikalau itu dalam bentuk *virtual goods*. Yang bisa di pindahkan langsung pada *game online* Apabila berupa bentuk akun atau jasa. Maka ketentuan disepakati bersama, oleh karena itu jika pembeli merasa kurang cocok baik dari harga maupun jumlah dan semisalnya bisa *khiyar* sebelum transaksi terjadi.
4. Barang yang diperjualbelikan merupakan barang jelas dan diketahui sesame pemain, oleh karena itu unsur penipuan dan penggunaan program illegal hal ini tidak dibenarkan, hal ini dapat di lihat dari seberapa sering penjual dipercayai pada komunitas jual beli pada *game online*.
5. Semua jenis bentuk yang diperjualbelikan menggunakan RMT terdapat opsi umum memakai jasa admin jual beli pada komunitas sebagai bentuk pencegahan dari *tadlis* dan *gharar*.

Meskipun pelaksanaan jual beli benda maya pada *game online* umum pada kalangan pemain, juga terdapat beberapa pembelian barang berupa benda yang disebut barang *item shop* di antaranya adalah '*costume*' dan '*accessories*', yaitu benda *virtual* yang diperoleh dengan melalui pembelian langsung dalam *game shop (top-up)* yang dikenal juga dengan sebutan *microtransaction*. *Microtransaction* adalah model bisnis di mana pemain dapat membeli barang *virtual* dengan pembayaran mikro, transaksi mikro ini sering dipakai dalam *game online free to play* untuk menyediakan sumber keuntungan lain bagi para pengembang *game online* dari pemain yang berpendapatan tinggi yang juga disingkat dengan MTX. Umumnya *player game online* mengeluarkan sejumlah dana dengan tujuan untuk memperkuat dan meningkat *power stats* selain dari *equipment* gratis pada karakter yang dimainkan serta berfungsi sebagai estetika dalam mempercantik tampilan karakter selama dimainkan oleh *players*.¹³ Hal seperti ini umum ditampilkan pada karakter yang digerakan oleh pemain tidak terlihat membosankan juga menjadi unik. Di lihat dari *game online* saat ini fitur '*costume*', atau sebutan *skin* pada beberapa jenis *game* saat ini, menariknya hal ini menjadi suatu yang wajar diperjualbelikan seperti pada khalayak *game* saat ini yang dapat diakses menggunakan media elektronik maupun *smartphone* bahkan dikosumsi oleh banyak pengguna internet khususnya pada pemain *game online* diseluruh Indonesia yang terdapat di kawasan Kota Banda Aceh.

Pada *game online* berjenis MMORPG umumnya terdapat fasilitas seperti perlengkapan kosmetik dan aksesoris pada permainan *game* membuat pemain menjadikan hal ini sebagai peluang bisnis yang membuat munculnya beraneka ragam barang yang dapat diperjualbelikan pada *game online*, setiap RMT dalam *game online* bervariasi sesuai dengan konteks kebutuhan *player*-nya. Dan jika dinominalkan dalam mata uang '*gold*' maupun *real* pada *game* ini, harganya sangat spektakuler sehingga *player* melihat peluang tinggi jika barang tersebut

¹³Wawancara dengan Muhammad Reza Vahlevi, *player game online* Dragon Nest Indonesia, pada tanggal 23 Oktober 2019 di Banda Aceh.

dijual menggunakan uang asli atau (rupiah), dan ternyata pembeli juga banyak karena benda virtual seperti ini jika dijual dan dibeli oleh player biasanya bervariasi dan dapat ditawar dari harga aslinya jika itu merupakan benda edisi terbatas yang biasanya setiap bulan munculnya benda-benda baru dengan mengganti yang lama. Di antara penjual, ada yang menjual barang dengan harga jual tinggi pada barang '*cosmetic*' yang memiliki nilai bagi pembeli dan dianggap mahal dalam game yang dimainkan dan memiliki nilai estetika di dalamnya. Jika penjualannya di kalkulasikan sesuai dalam nominal jual dengan mata uang rupiah. Kata '*cosmetic*' yang dimaksudkan di dalam *game* ini adalah berupa barang yang membuat dan mengubah suatu penampilan dalam karakter *game online* yang dimainkan pemainnya terlihat bagus dan dapat menunjang karakteristik dalam game terlihat berbeda dari yang lain, tidak menutup kemungkinan barang yang dimaksud dalam kategori kosmetik di sini memiliki pengaruh khusus terhadap status dalam permainan bagi *player game online* terumata dalam *game* Dragon Nest Indonesia.

Adapun jenis RMT yang banyak diperjualbelikan pada *game online* berjenis MMORPG seperti Dragon Nest Indonesia berupa *equipment* yang merupakan peralatan senjata serta baju zirah sebagai bentuk barang *virtual* dalam *game online* yang ditampilkan, dengan mempertimbangkan benda virtual seperti apa yang akan diperoleh. Kedua adalah berupa penjualan dengan menyerahkan akun *game online* sebagai media kegiatan RMT, umumnya dalam akun *game online* terdapat di antaranya adalah *equipment, costume set, tittle stats, items, gold, accessories, mount*, dan sejenisnya yang dapat dinilai dengan mata uang rill sesuai dengan kebiasaan yang ada pada *game online* MMORPG umumnya.¹⁴

Pembayaran yang sudah di terima penjual baik itu secara langsung maupun sejenisnya yang sepakati seperti melalui bermacam sarana pembayaran

¹⁴Wawancara dengan Muhammad Reza Vahlevi, *player game online* Dragon Nest Indonesia, pada tanggal 23 Oktober 2019 di Banda Aceh.

elektronik dan media, barang virtual pada *game online* akan diserahkan kepada pembeli dengan menggunakan sistem *trade in game* yaitu transaksi yang di mana disetiap *player* bisa memindahkan barang yang dimiliki satu pemain dengan pemain lain secara langsung. Dengan menggunakan fitur *trade* antar sesama *player* (*personal trade*) di dalam *game online* ini, pembeli bisa mengetahui barang yang akan dibelinya melalui *trade in game*. Adapun yang disebut dengan *microtransaction* (MTX) yang umumnya dikenal dengan sebutan Top-up. Akan tetapi ini berbeda dengan RMT dikarenakan pihak yang menjual merupakan *developer game* itu sendiri dengan menyediakan *menu shop* pada *game online* yang mereka kembangkan. Pada Dragon Nest Indonesia hal ini ada dan tersedia di menu layar *game* dengan sebutan nama *cash shop* dan pembeli umumnya membeli benda virtual yang bersifat *cosmetic* yang beberapa ada yang menyebut juga dengan sebutan *costume* selain memperbanyak jenis variasi karakter antar setiap individu juga menabuh sedikit status pada karakter agar berbeda dari pemain lainnya dengan pembayaran menggunakan uang *rill*.¹⁵

Dalam beberapa pelaksanaan jual beli pada *game online* memungkinkan muncul adanya permintaan terhadap jual beli meliputi yang sudah disebutkan diatas tidak terkecuali kepada pengguna akun, yaitu dengan jalur transaksi jual beli akun *player* (karakter) yang sudah dimainkan, di antaranya adalah dengan menjual akun karakter baik berupa akun karakter *game online* yang memiliki nilai lebih yang dapat di lihat dari barang berupa *equipment*, kosmetik yang disebut juga dengan *costume* yang dimiliki oleh akun karakter tersebut maupun permintaan atas karakter *game* yang sudah langsung *level* tinggi Dragon Nest Indonesia yang sudah bisa dipergunakan tanpa harus bersusah payah terlebih dahulu. Jangka waktu selama menaikan *level* juga bervariasi sesuai dengan jangka waktu dua hari bahkan lima hari dalam setiap *gameplay* atas kondisi yang disepakati permintaan. Kebiasaan permintaan ini muncul karena pembeli

¹⁵Wawancara dengan Suparjo, *player game online* Dragon Nest Indonesia, pada tanggal 23 Oktober 2019 di Banda Aceh.

yang disebut juga sebagai konsumen mencari akun karakter *game online* yang sudah *level* tinggi tanpa harus menghabiskan waktunya untuk menaikan *level* karakter yang dimainkan, dan juga adanya permintaan karena di antara pembeli berkeinginan memainkan karakter baru tanpa harus mengulang lagi dari awal dan merasa bosan jika harus menaikan *level* karakter baru-nya dari *level* awal kembali.¹⁶

Sebagaimana pada transaksi umumnya, untuk mengetahui apakah akun dalam jual beli tersebut layak dan dapat di lihat oleh pembeli untuk mempertimbangkan membeli akun *game online* maupun sebaliknya dengan melalui beberapa tahapan yaitu dengan menggunakan *preview screenshot* karakter yang dijual dan disebarluaskan melalui media sosial secara luas. Di antara media sosial yang sering di pakai untuk memasarkan akun yang ingin dijual berupa Kaskus, Facebook, Discord, *Online Shop*, dan media transaksi lainnya dalam dunia digital. Penjual memasang harga dasar atas modal usaha yang dikeluarkan ditambah dengan hasil perolehan selama akun tersebut melakukan proses menaikan *level*-nya. Dari beberapa RMT pada jual beli *game online* bersifat akun menetapkan harga awal setiap akun bervariasi tergantung unsur-unsur kelebihan dalam akun yang dijual, sebagai contoh adalah kelengkapan *equipment*, *costume* dan 'gold' (nilai uang *game*) juga seberapa banyak dalam akun tersebut memiliki karakter yang dapat dimainkan oleh penjual nantinya.

Praktik RMT dengan memakai jasa bisa beranekaragam di lihat dari kebutuhan pemain *game online* itu sendiri di antara permintaan konsumen adalah melakukan permintaan menggunakan jasa yaitu dengan metode 'Booster' yang berarti membantu konsumen untuk menaikan *level* secara bersama dengan membentuk sebuah sistem yang bernama *party*, yang memungkinkan pelaku jasa dan pengguna jasa dapat bersamaan dalam menaikan *level* dengan cepat

¹⁶Wawancara dengan Muhammad Reza Vahlevi, *player game online* Dragon Nest Indonesia, pada tanggal 23 Oktober 2019 di Banda Aceh.

tanpa harus berusaha menghabiskan waktu untuk *leveling* secara sendirian, Hal seperti ini menjadi pertimbangan pada game online karena sebagian konsumen justru merasa nyaman jika akun yang di miliki merupakan akun *game* pribadinya serta meminimalisir adanya jenis penipuan di dalam *game online* seperti menyalahgunakan akun yang diberikan, oleh karena itu setelah pembelian akun pada jenis *game online*, pembeli diharuskan mengubah semua data pribadi beserta fitur keamanan dalam akun game online yang dibelinya.

Tidak berbeda dengan mekanisme praktik jasa *game online* pada umumnya, yang membedakan adalah siapa yang memiliki akun tersebut dan waktu yang dihabiskan dalam melakukan kegiatan jasa sampai jangka waktu yang sudah disepakati. Dan metode pembayarannya dengan kesepakatan awal baik pembayaran di awal maupun diakhir dengan menggunakan kebiasaan yang berlaku dalam *game online* Dragon Nest Indonesia, upah jasa ini menggunakan media mata uang dunia maya yang disebut juga '*gold*' karena dapat diuangkan dengan rupiah sesuai harga pasar *game online* Dragon Nest Indonesia dan juga dapat menggunakan transaksi langsung memakai mata uang asli Rupiah dengan metode transfer ke beberapa penyedia layanan aplikasi berbayar saat ini.¹⁷

Harga dalam beberapa praktik jual beli akun Dragon Nest Indonesia beraneka ragam, rata-rata untuk akun berstatus biasa yang sekedar memiliki nilai jual pada semua karakter dengan *level* tinggi untuk pada akhir 2019 di Kota Banda Aceh dan dengan rata-rata nominal harga Rp.100.000,00- dan bisa sampai jutaan rupiah atas mempertimbangkan beberapa hal di antaranya *items* yang dimiliki dan *gold* yang dimiliki pada akun tersebut yang sesuai dengan apa yang telah disebutkan di awal, karena pembeli akan menilai apakah akun yang dijual layak dengan harga yang sudah disebutkan dengan mempertimbangan dasar pengalaman dan *rate* harga kisaran pada pasar-pasar *game online* Dragon

¹⁷Wawancara dengan Muhammad Reza Vahlevi, *player game online* Dragon Nest Indonesia, pada tanggal 23 Oktober 2019 di Banda Aceh.

Nest Indonesia juga melihat pada beberapa forum jual beli *game online* dan lain sebagainya.

Berdasarkan atas karena penilaian ini, barang dalam *game online* bisa bervariasi dan juga dapat bernilai fantastis harganya jika nilai guna akun karakter yang dimainkan lebih memiliki nilai jual tinggi daripada umumnya, untuk mengetahuinya dengan melihat seberapa besar kekuatan karakter dan seberapa banyak barang-barang langka yang sulit didapatkan oleh *player* lainnya. Harga ini bukan merupakan harga tetap jika di lihat dari bagaimana perolehan modal yang dikeluarkan, bisa kurang dan juga bisa lebih sama halnya dengan praktik RMT pada beberapa kasus baik itu dari mata uang *game*, perlengkapan karakter dan juga daya estetika dari beberapa akun karakter yang diperjualbelikan. Modal yang dikeluarkan selama penjualan akun juga sebagai tolak ukur dalam setiap penentuan harga dalam *game online* dengan melihat kebiasaan pasar *game online* yang muncul dan perkembangannya.¹⁸

Konsumen yang tertarik mungkin mencari lebih banyak informasi atau mungkin tidak. Jika dorongan konsumen itu kuat dan akun yang di jual memiliki nilai jual, konsumen mungkin akan membeli produk tersebut. Jika tidak, konsumen bisa menyimpan kebutuhan itu dalam ingatannya atau melakukan pencarian informasi (*information search*) yang berhubungan dengan kebutuhan *gaming-nya*. Konsumen memperoleh informasi dari beberapa sumber, sumber-sumber ini meliputi sumber pribadi (keluarga, teman, tetangga, rekan), sumber komersial (iklan, wiraniaga, situs *website*, penyalur, kemasan, tampilan), sumber (media masa, organisasi, pencarian internet), dan sumber pengalaman (penanganan, pemeriksaan, pemakaian produk). Pengaruh sumber-sumber informasi ini bervariasi sesuai dengan produk dan pembelinya. Ketika semakin banyak informasi yang di peroleh, kesadaran konsumen dan pengetahuan tentang merek yang tersedia akan meningkat.

¹⁸Wawancara dengan Muhammad Rahmana Farid, *player game online* Dragon Nest Indonesia, pada tanggal 23 Oktober 2019 di Banda Aceh.

Untuk tercapainya kesepakatan antara kedua pihak pada *game online* dalam praktik dengan jenis *game online* lainnya yang disebut sebagai RMT (*Real Money Trading*) dengan adanya interaksi kedua pihak baik itu di dalam *game online* yang menggunakan jaringan internet dengan menggunakan media *game online* bahkan melalui media forum jual beli serta secara langsung (COD). Selanjutnya dengan mendiskusikan dan bertransaksi juga menjalankan tawar-menawar sesuai pada konteks jual beli pada umumnya dengan digital dan untuk proses di mana mereka bernegosiasi, baik dilakukan melalui media elektronik komputer maupun secara langsung jika memungkinkan.

Dengan tercapainya kesepakatan di antara kedua pihak atas benda yang diperjualbelikan dalam *game online* ini, maka akan dilakukan proses penyerahan akun yang harusnya terlebih dahulu melakukan pembayaran melalui media yang disepakati di antaranya transfer akun rekening bank yang sudah disepakati atas nama yang jelas dan diketahui kedua pihak melalui media ATM atau media pembayaran yang sejenisnya salah satunya adalah melalui media OVO, Jenius, DANA, dan beberapa layanan aplikasi pembayaran pada jual beli online lainnya yang serupa juga bisa melalui media pulsa elektrik, juga bisa dengan berjumpa secara langsung (*Cash On Delivery*). Dengan melampirkan bukti testimoni transfer sebagai bukti pembayaran juga pada bisa dilakukan melalui tranfer antar bank yang seperti ini lebih disarankan karena adanya keyaninan antara pembeli dan penjual yang biasanya berinteraksi melalui *game online* dengan melampirkan bukti sah sesuai media transaksi yang disepakati kedua pihak yang terlibat.

C. Analisis Praktik Real Money Trading Terhadap Transaksi Online Dunia Maya Menurut Perspektif Fiqh Muamalah

Perdagangan adalah jual beli dengan tujuan untuk mencari keuntungan (laba). Jual beli barang merupakan transaksi paling kuat di dunia perniagaan (bisnis) bahkan secara umum adalah bagian terpenting dalam aktivitas usaha.

Kalau asal dari jual beli adalah disyariatkan, sesungguhnya di antara bentuk jual beli ada juga yang diharamkan dan ada juga yang diperselisihkan hukumnya. Oleh karena itu, menjadi satu kewajiban bagi seorang usahawan muslim untuk mengenal hal-hal yang menentukan sahnya usaha jual beli tersebut, dan mengenal mana yang halal dan mana yang haram dari kegiatan itu, sehingga ia betul-betul mengerti persoalan. Dragon Nest Indonesia merupakan permainan *game online* yang diminati para penikmat *game online* di Indonesia, dengan berbagai kalangan masyarakat pada umumnya mereka mencari hiburan dengan bermain bersama orang lain dengan berbagai maksud dan tujuan masing-masing dan bukan hanya itu saja, mayoritas penjual dalam *game online* mengetahui bahwa praktik jual beli yang mereka lakukan selama transaksi merupakan kebiasaan yang sudah dikenal di luar Indonesia dan mengadopsinya dan mengimplementasikan pada *game online* di Indonesia dan mulai memulai memasarkan di dunia maya maupun secara langsung melalui berbagai media *online* saat ini.

Salah satu cara mendapatkan pundi keuntungan dengan bermain *game online* yaitu dengan menjual suatu barang (*item*) ataupun mata yang berlaku di *game* tersebut dengan uang asli (rupiah). Kegiatan tersebut diistilahkan sebagai *Real Money Trading*. Tidak semua *game online* dapat mendapatkan pundi-pundi dengan cara tersebut. Transaksi ini umumnya pada *game online*. Berdasarkan praktik RMT dengan sistem *online* dunia maya yang pada beberapa pemain *game online* Dragon Nest Indonesia yang dijumpai di salah satu Kawasan warkop juga warnet Kota Banda Aceh daerah Gampong Laksana juga pada kawasan Peunayong terdapat adanya permintaan atas keberlangsungan mekanisme RMT guna terpenuhinya rasa kepuasan dalam bermain *game online*. Yang membedakan hanyalah objek yang diperjualbelikan yaitu objeknya yang bersifat *virtual*. Sehingga penjual memperoleh barang dalam bermain *game online* merupakan hal yang dianggap wajar bagi kalangan penggiat *game online*.

Ada beberapa argumentasi yang menjadi alasan para ‘ulama *berhujjah* dengan ‘*urf* dan menjadikannya sebagai sumber hukum *fiqh* yaitu:

Firman Allah pada surat al-A’raf (7): 199

خُذِ الْعَفْوَ وَأْمُرْ بِالْعُرْفِ وَأَعْرِضْ عَنِ الْجَاهِلِينَ

Jadilah engkau pemaaf dan suruhlah orang mengerjakan yang ma'ruf, serta berpalinglah dari pada orang-orang yang bodoh.

Melalui ayat di atas Allah memerintahkan kaum muslimin untuk mengerjakan yang *ma'ruf*, sedangkan yang dimaksud dengan *ma'ruf* itu sendiri adalah yang dinilai kaum muslimin sebagai kebaikan, dikerjakan berulang-ulang, dan tidak bertentangan dengan watak manusia yang benar, dan yang dibimbing oleh prinsip-prinsip umum islam. Yang menurut Al-Qarafy bahwa yang setiap diakui adat, ditetapkan hukum menurutnya, karena *zahir* ayat ini.

Ucapan sahabat Rasulullah saw, yaitu Abdullah ibnu Mas’ud:

مَا رَأَى الْمُسْلِمُونَ حَسَنًا فَهُوَ عِنْدَ اللَّهِ حَسَنٌ وَمَا رَأَى الْمُسْلِمُونَ سَيِّئًا فَهُوَ عِنْدَ اللَّهِ سَيِّئٌ

“Sesuatu yang dinilai baik oleh kaum muslimin adalah baik di sisi Allah, dan sesuatu yang dinilai buruk maka ia buruk di sisi Allah.”

Menurut sebagian ‘ulama, ungkapan Abdullah Bin Mas’ud ini adalah sebuah hadits yang diriwayatkan mengenai penerimaan mereka terhadap ‘*urf*. Namun, banyak para ulama menyepakati pernyataan Ibnu Mas’ud ini bukan setelah melakukan penelitian mendalam terhadap beberapa kitab hadits ia berkesimpulan bahwa pernyataan Ibnu Mas’ud adalah sebuah ungkapan bukan termaksud hadits. Meskipun demikian ucapan Ibnu Mas’ud ini substansi yang terkandung dalamnya diakui dan diterima para ulama, termasuk Iman ahmad yang secara langsung mengungkapkan dalam musnadnya. Ungkapan diatas baik dari segi redaksi atau makudnya, menunjukkan bahwa adanya kebiasaan-kebiasaan baik yang berlaku di dalam masyarakat muslim yang sejalan dengan tuntutan umum syariah Islam. Adalah juga merupakan sesuatu yang baik dari sisi Allah Swt. Sebaliknya, hal-hal yang bertentangan dengan kebiasaan yang

dinilai baik oleh masyarakat, akan melahirkan kesulitan dan kesempitan dalam kehidupan sehari-hari.

Demikian fatwa-fatwa para ulama ahli *fiqh* selalu *'urf* yang sedang berkembang di tengah masyarakatnya dalam hak ini tidak terdapat nas yang berlangsung berhubungan dengan masalah dimaksud. Oleh karena itu, seorang *mufti* harus menguasai benar *'urf- 'urf* yang ada pada masyarakatnya. Dalam mengakhiri pembahasan tentang *'urf* ini, sangat tepat melihat ungkapan berharga yang ditulis oleh Ibnu Abidin: “Adalah keharusan bagi seorang hakim untuk mengetahui yurisprudensi hukum secara umum serta mengetahui Praktik suatu kasus dan kondisi masyarakat yang ada.” Mereka sebagai pelaku yang terlibat di dalam praktik RMT beranggapan bahwa hal demikian merupakan hal yang wajar, sangat membantu dalam memperoleh barang yang dibutuhkan dan memiliki nilai jual, adanya kesepakatan yang merupakan wujud dari suka rela serta keadilan yang muncul dari kesepakatan para pihak yang menjadi *'urf* berlaku di dalam *game online*.

Berkenaan dengan pembahasan tentang jual beli *game online*, adanya pendapat yang cukup kuat untuk dijadikan dasar bahwa dalam praktiknya, transaksi jual beli *game online* mengandung unsur *gharar*, yang terkandung pada surat An-Nisa ayat 29. Firman Allah:

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

Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu; sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu. (QS. an-Nisa' [4]: 198)

Kata jual beli praktiknya mengacu kepada pelaksanaan terhadap rukun dan ketentuan yang diatur di dalamnya berupa:

- a. Penjual dirinya Harus memiliki penuh atas barang yang diperjualbelikan dan serta sehat akalnya.
- b. Pembeli dirinya merupakan pelaku yang dianggap sah sebagai pembeli berupa bahwa sadar atas apa yang diperbuatnya.
- c. Barang yang diperjualbelikan merupakan barang yang boleh diperjualbelikan dari segi bersih cara memperolehnya, dapat diketahui pembeli baik berupa bentuk maupun ciri-ciri spesifik barang yang dikehendaki.
- d. Ikrar atau akad dalam penyerahan (*ijab*) dan penerimaan (*qabul*) dengan perkataan *ijab qabul* dengan perbuatan.
- e. Kerelaan atas kedua belah pihak, baik penjual maupun pembeli atas suka sama suka dan rela.

Taqābud yang dijadikan sebagai objek dalam akad transaksi dimiliki dan juga memanfaatkannya baik itu yang dapat diterima secara fisik (*qabḍal ḥaqīqī*) atau yang tidak diterima secara non fisik (*qabḍal ḥukmī*) termaksud kepada benda *virtual* keberadaannya ada di dalam perkembangan teknologi saat ini. Transaksi *Real Money Trading* (RMT) pada *game online* MMORPG bervariasi, yang dalam mekanisme transaksinya menggunakan media elektronik komputer sebagai penghubung dalam serah terima barang di mana pemain dapat berinteraksi dengan segala jenis kegiatan selama bermain *game online*. Muamalah bersifat luas dan tidak terbatas selama ada dalil-dalil yang melarang praktik muamalah tersebut. Kata *taqābud* muncul sebagai dasar dalam praktik muamalah yang tidak terlepas atas tradisi dan *'urf* yang berlaku pada segolongan masyarakat terutama pada *game online* saat ini.

Kebiasaan manusia memberikan nilai dalam berbagai hal hubungan, binatang, makanan, kendaraan dan sebagainya. Objek benda *virtual* layaknya objek pada umumnya memiliki nilai subjektif yang dilekatkan oleh individu

terhadapnya yang terdapat nilai khusus terutama bagi pemain *game online*, Barang *virtual* pada *game online* hanya bernilai bagi orang yang bermain dan memakai barang tersebut sebagai kebutuhan baginya, berkaitan kepemilikan barang dan pelepasan hak dalam RMT pada *game online* Dragon Nest Indonesia dengan antara pemain terhadap barang *virtual* yang menjadi sesuatu hal yang menarik untuk dianalisa lebih lanjut, hal ini menjelaskan bahwa kenapa mata uang di dalam *game*, barang dengan nilai guna, serta barang estetika berupa *cosmetic items* pada *game online* merupakan tiga tipe yang diperjualbelikan dalam transaksi RMT.

Seiring adanya perkembangan zaman, *taqābuḍ* menjadi hal yang dianggap penting dalam beberapa praktik transaksi di dalam perkembangan revolusi transaksi saat ini, *taqābuḍ* menjadi lengkap apabila kebiasaan dalam praktik seperti ini yang menjadi *'urf* dalam pelaksanaan praktik RMT sesuai dengan cara *qabḍ* sehingga bisa di realisasikan dalam kategori baik yang bersifat *qabḍal ḥaqīqī* (serah terima fisik) maupun *qabḍal ḥukmī* (serah terima non fisik). Berkaitan dengan *'urf*, dalam fiqhiyah disebutkan:

المَعْرُوفُ عُرْفًا كَالْمَشْرُوطِ شَرْطًا

Yang baik itu menjadi *'urf*, sebagaimana yang disyaratkan itu menjadi syarat.

Taqābuḍ dan *'urf* tertulis dalam pembahasan Fiqh Muamalah yang menjelaskan perpindahan hak atas suatu objek dapat diserahkan melalui kondisi tertentu yang dimungkinkan dalam transaksi, yang sesungguhnya telah sesuai dengan *maqāṣid al-syarī'ah* disyariatkan akad. Karena tujuan akad adalah salah satu pihak menerima barang/jasa dan pihak lain mendapatkan keuntungan (*taqābuḍ/tasallum wa taslim*), dan itu bisa dilakukan dengan mekanisme (*wasā'il*) apa pun selama mekanisme tersebut memenuhi tujuan tersebut (*tamalluk wa tamlik*). Meskipun segala sesuatu yang bersifat lumrah dalam masyarakat belum tentu menjadi sesuatu yang diperbolehkan dalam konsep muamalah, Tentu *al-Qur'an* dan hadist tidak meninggalkan segala

sesuatu tanpa adanya sebab akibat. Segala sesuatu sudah ada keterkaitan hukum tidak akan lepas dari kaidah *ushul fiqh* dalam penetapan hukumnya termaksud dalam era modern saat ini yang transaksi dan kebolehan bermuamalah sudah bermacam-macam variasi dan bermacam-macam mekanisme hukum serta praktik pelaksanaannya.

Tetapi perlu diperhatikan bahwa hukum di sini bukanlah seperti hukum yang ditetapkan melalui *al-Qur'an* dan *Sunnah* akan tetapi hukum yang ditetapkan melalui *'urf* itu sendiri. Para ulama berpendapat bahwa *'urf* yang shahih saja yang dapat dijadikan dasar pertimbangan mujtahid maupun para hakim untuk menetapkan hukum atau keputusan ulama Maliki banyak menetapkan hukum berdasarkan perbuatan-perbuatan penduduk Madinah. Berarti menganggap apa yang terdapat dalam masyarakat dapat dijadikan sumber hukum dengan ketentuan tidak bertentangan dengan Islam. Keterbukaan Islam yang diwujudkan dalam otoritas *'urf* dalam hukum Islam menjadi dasar epistemologi penting, karena bagaimanapun nas tetaplah terbatas dan tidak merinci segala hal, ditambah dengan kehidupan yang terus berkembang dan melahirkan kebiasaan, berikut persoalan baru. Sementara di sisi lain, *'urf* tersebut terkait dengan kemaslahatan suatu masyarakat yang memiliki *'urf* tersebut. Tetap memberlakukan *'urf*, dan merupakan bagian memelihara masalah. Karena salah satu bentuk kemaslahatan adalah merombak tradisi positif yang berlaku ditengah masyarakat dari generasi ke generasi. Memang tidak semua *'urf* dapat dipertahankan dan diakui oleh para ulama dari dulu sampai kini. Tapi ia tetap merupakan potensi epistemologi yang menjanjikan, karena di samping nas tidak menjelaskan rincian segala hal, memelihara *'urf* adalah bagian dari kemaslahatan, ia juga dapat memungsikan nas dengan lebih baik ketika *'urf* dijadikan *illat* dari suatu nas, sehingga ketika *'urf* itu berubah, hukum juga berubah dan nas tidak berlaku dapat menjadi *takhshish* atas nas *'am*, sehingga bisa saja berseberangan dengan nas.

'Urf meniscayakan pemahaman yang tidak harfiyah atas nas. Pemahaman yang diperlukan adalah pemahaman yang menyeluruh sejalan dengan *maqāṣid al-syarī'ah*. Oleh karena itu, 'urf yang diakui walaupun berseberangan dengan nas secara harfi'ah, tetapi tidak bertentangan dengan *maqāṣid al-syarī'ah*, dapat mewujudkan kemaslahatan dan menghindari kumudharatan. *Al-ashlu fil asy-yâ' al-ibâḥah hattâ yadullad dalilu 'alat tahrîm*, yakni pada dasarnya segala sesuatu itu hukumnya boleh sepanjang tidak ada dalil yang mengharamkannya. Berpijak dari landasan kaidah *fiqhiyyah* tersebut, maka jual beli pada *game online* itu di perbolehkan dan sah, kecuali jika secara kasuitis terjadi penyimpangan, manipulasi, penipuan, dan sejenisnya, maka secara kusuitis pula hukumnya diterapkan, yaitu haram. Tetapi kasus tertentu tidak dapat menggeneralisasi sesuatu yang secara normal positif, boleh, dan halal. Oleh karena itu, jika ada masalah terkait ketidaksesuaian barang antara yang ditawarkan dan dibayar dengan yang diterima, maka berlaku hukum transaksi pada umumnya, bagaimana kesepakatan yang telah terjalin inilah salah satu faktor yang dapat menjadi penyebab batalnya transaksi jual beli dan dapat menjadi salah satu penyebab haramnya jual beli, baik *online* atau bukan, karena adanya/terjadinya manipulasi atau penipuan. *Taqābuḍ* dan 'urf tertulis dalam pembahasan Fiqh Muamalah yang menjelaskan perpindahan hak atas suatu objek dapat diserahkan melalui kondisi tertentu yang dimungkinkan dalam transaksi, yang sesungguhnya telah sesuai dengan *maqāṣid al-syarī'ah* disyariatkan akad. Karena tujuan akad adalah salah satu pihak menerima barang/jasa dan pihak lain mendapatkan keuntungan (*taqābuḍ/tasallum wa taslim*), dan itu bisa dilakukan dengan mekanisme (*wasa'il*) apa pun selama mekanisme tersebut memenuhi tujuan tersebut (*tamalluk wa tamlik*).

Dari penjelasan di atas, disimpulkan bahwa praktik RMT tidak bertentangan dilihat dari proses serah terimanya dalam Fiqh Muamalah, akad antar penjual dan pembeli transparan dan suka sama suka. Terjadinya perpindahan hak yang dilakukan secara sadar dan mengikat keduanya.

BAB EMPAT PENUTUP

A. Kesimpulan

Bedasarkan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. *Real Money Trading* (RMT) adalah suatu proses di mana seorang pemain *game online* melakukan transaksi jual beli item, jasa, atau ID (akun) dengan pemain lainnya menggunakan mata uang yang berlaku di dunia nyata. Dalam menentukan pertukaran antara benda *virtual* dengan mata uang *real*, mekanisme RMT pada *game online* Dragon Nest Indonesia di Kota Banda Aceh dengan tahapan sebagai berikut:
 - a. Pertama, kedua pihak yaitu pemain maupun penjual yang menggunakan mekanisme RMT berinteraksi secara media *online* (sosial media maupun dalam permainan *game online*) dan sepakat menentukan harga dan sistem pembayaran sesuai dengan *urf* yang berlaku pada *game online* di Indonesia.
 - b. Kedua, kesepakatan yang sudah disepakati kedua pihak yang kemudian pembeli menyerahkan sejumlah uang kepada penjual dengan metode pembayaran yang diperjanjikan di awal akad dan melampirkan bukti testimoni pembayaran kepada penjual untuk sebagai konfirmasi kembali bahwa pembayaran sudah dilakukan kepada pihak penjual.
 - c. Ketiga, kesepakatan yang sudah disepakati baik itu melalui *Private Messenge* di dalam *game online*, media sosial *online* jika itu berupa *virtual goods* maka perpindahan hak barang itu menggunakan *Personal Trade* yang tersedia pada *game online* yang bertujuan sebagai perantara dalam perpindahan kebendaan *virtual* pada bertransaksi yang berdasarkan prinsip

taqābuḍ, pihak penjual wajib atas dirinya melaksanakan amanahnya. RMT yang terjadi pada *game online* Dragon Nest Indonesia berupa dari mata uang pada *game online (gold)*, penggunaan jasa pada *game online*, dan penjualan akun *game online (ID)*, *items* pada *game online* yang berlaku kebiasaan yang muncul pada *game online* Dragon Nest Indonesia.

2. Pada pelaksanaan RMT *game online* Dragon Nest Indonesia di Banda Aceh mengandung *taqābuḍ/tasallum wa taslim* yang menggunakan *'urf game online* pada umumnya dengan tidak bertentangan kepada rukun dan syarat pada akad Fiqh Muamalah. Hanya saja masih ada terdapat perselisihan jika dilihat dari sisi objek atas dengan pendapat terdapatnya unsur *gharar*, dan *tadlis*. Walaupun demikian secara transaksinya RMT sesuai dengan teori jual beli umumnya pada kaidah Fiqh Muamalah.

B. Saran

1. Peneliti berikutnya diharapkan dapat menjelaskan secara implisit perbandingan antara *real money trading* dalam *game online* dengan *microtransaction*, untuk menganalisa sifat kebendaan *virtual* pada *game online* apakah termasuk kedalam *bay' ma'dūm*.
2. Kepada pelaku yang terlibat baik itu sebagai pemain maupun sebagai peneliti kedepannya bisa memperdalam tentang perbedaan pandangan terhadap transaksi *online* pada *game online* yang merajalela melalui sosial media dengan tujuan memahami konteks kebendaan *virtual* sebagai objek transaksi modern jika dilihat dari sudut pandang serah terima kepemilikan atau di lihat dari sisi *bay' ma'dūm*.

DAFTAR PUSTAKA

Buku-buku

- Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Fiqh Muamalat Sistem Transaksi Dalam Fiqh Islam*, Cet. 2. Jakarta: AMZAH, 2014.
- Abdul Fatah Idris dan Abu Ahmadi, *Fiqh Islam Lengkap*, Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- Abdul Rahman Ghazaly, dkk, *Fiqh Muamalat*, Cet. 1. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010.
- Abdullah, Sulaiman, *Sumber Hukum Islam*, Cet.1. Jakarta: Sinar Grafika, 1995.
- Abu Sunnah Fahmi Ahmad, *Al-Urf wa al-Adah fi Ra'y al-Fuqaha*, Kairo: Lembaga Penerbitan Al-Azhar, 1947.
- Amir Syaifuddin, *Garis-garis Besar Fiqh*, Ed.1, Jakarta: Kencana, 2010.
- Anhari Masykur, *Ushul Fiqh*, Cet.1. Surabaya: Diantama, 2008.
- At-Tirmidzi, *Sunan At-Tirmidzi*, Juz 3, Beirut : Darul Fikri, 1988.
- Az-Zuhaily, Wahbah. *al-fiqh al-Islâmi wa Adillatuh*, Juz. 4, Libanon: Dâr al-Fikri, 1984.
- Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Sosial dan Ekonomi*, Jakarta: Kencana, 2013.
- Dzajuli, A, *Kaidah-Kaidah Fiqih Kaidah-kaidah Hukum Islam dalam Menyelesaikan Masalah-masalah yang Praktik*, Cet.1. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006.
- Firdaus, *Ushul Fiqh Metode Mengkaji dan Memahami Hukum Islam Secara Komperhensif*, Cet.1.b Jakarta: Zikrul Hakim, , 2004.
- Gidden Anthony, Tuner Jonathan, Santoso Yudi, *Terjemahan Social Theory Today*, Yogyakarta, Pelajar. 2008.
- Haroen Narun, *Ushul Fiqh*, Jakarta: Logos, 1996.
- Ibn Majah, *Sunan Ibn Majah*, Juz 3, Beirut: Dar al-Fikr,Tt.
- Jazil Saiful, *Fiqh Mu'amalah*, Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2014.

- Khujah Muhammad Izzudin, *Nazhariyyatu al-aqd fi al-fiqh al-Islami*, Jeddah: Dallah al-Baraka, 1993.
- Muslich Wardi Ahmad, *Fiqh Muamalat*, Jakarta: AMZAH, 2015.
- Noor Juliansyah, *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*, Jakarta: Kencana, 2011.
- Nugroho, Adi, *e-Commerce Memahami Perdagangan Modern Di Dunia Maya*, Bandung: Informatika, 2006.
- Rosalinda, *Fikih Ekonomi Syariah Prinsip dan Imolementasinya Pada Sektor Keuangan Syariah*, Jakarta; Rajawali Pers, 2016.
- Sahroni Oni, Muhammad Hasanuddin, *Fikih Muamalah Dinamika Teori Akad dan Implementasinya dalam Ekonomi Syariah*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persana, 2016.
- Saiful Jazil, *Fiqh Mu'amalah*, Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2014.
- Sapiudin Shidiq, *Ushul Fiqh*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2014.
- Satria Effendi, M. Zain, *Ushul Fiqh*, Jakarta; Prenada Media Group, 2008.
- Sayyid Sabiq, *Fiqh as-Sunnah*, Jilid 12, Darul Fath, 2004.
- Sayyid Sabiq, *Fiqh As-Sunnah*, Juz 3, Libanon: Dâr al-Fikri, 1993.
- Sudiarti Sri, *Fiqh Muamalah Kontemporer*, cet.1, (Medan: FEBI UIN SU-Press, 2008).
- Suhendi Hendi, *Fiqh Muamalah*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada. 2011.
- Supardi, *Metodologi Penelitian Ekonomi dan Bisnis*, Yogyakarta: UII Press, 2005.
- Syarifuddi Amir, *Ushul Fiqh II*, Jakarta: Kencana, 2009.
- Syarifuddin Amir *Ushul Fiqh*, Jilid 2. Jakarta: Kencana, 2011.
- Syarifuddin Amir, *Ushul Fiqh Metode Mengkaji Dan Memahami Hukum Islam Secara Komprehensif*, Jakarta: Zikrul Hakim, 2004.
- Wijaya, Rai, L.G. *Merancang Suatu Kontrak*, Jakarta: Kesaint Blance, 2004.

Yusuf al-Qardhawi, *Madkal li Dirasah al-Syari'ah al-Islamiyyah*, Kairo: Maktabah Wahbah, 2001.

Zahro Abu, *Ushul Fiqh*, Jakarta: Pustaka Firdaus, 2011.

Zahro Ahmad, *Fiqh Kontemporer*, Jombang: PT. Qaf Media Kreativa, 2018.

Internet

- https://en.wikipedia.org/wiki/Dragon_Nest.
<https://id.techinasia.com/itemku-marketplace-emititem-dan-uang-game-online-di-indonesia>.
<https://www.duniaku.net/2012/02/13/gemscool-bawa-dragon-nest-ke-indonesia/>.
https://www.gemscool.com/berita/read/2019/06/12/17839/penutupan_service_dragonnest.
<https://www.hitekno.com/games/2019/06/14/110000/siapkan-salam-perpisahan-gemscool-segera-tutup-dragonnest-indonesia>
<https://duniagames.co.id/discover/article/mau-tahu-profesi-joki-game-online-begini-penjasannya>.

Skrripsi

- Fikri Adi Pamungkas, *Tinjauan Hukum Islam Dan Hukum Positif Terhadap Jual Beli Dengan Sistem Real Money Trading Di Game Rising Force Online*, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2017.
 Zulkifli, Disertasi: "*Al-Urf dan Pembaharuan Hukum Islam*", Yogyakarta: UIN Suska, 2001.

Jurnal

- Akbar Nugroho Wijaya, Dini Turipanam Alamanda, *Kajian Teori Nilai Konsumsi Terhadap Pembelian Barang Virtual Pada Game Online Moba The Study Of Theory Of Consumer Value Towards The Purchase Of Virtual Goods In Online Games Moba*, Jurnal e-Proceeding of Management, Vol.3, No.1 April 2016.
 Muhammad Arief Rahadian, *Konstruksi Nilai Barang Virtual Dalam Fenomena Real Money Trading*, Jurnal Pemikiran Sosiologi, Vol.3 No.1, Januari 2016.
 Sucipto, *Urf Sebagai Metode dan Sumber Hukum Islam*, Vol.7 No. 1, Januari 2015.

Lampiran 1: Surat Keterangan Penetapan Pembimbing Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM
 Jl. SyekhAbdurRaufKopelma Darussalam Banda Aceh
 Telp. 0651-7557442 Email :fsh@ar-raniry.ac.id

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
 Nomor: 3997/Un.08/FSH/PP.00.9/10/2019

T E N T A N G

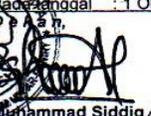
PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan KKU Skripsi pada Fakultas Syariah dan Hukum, maka dipandang perlu menunjukkan pembimbing KKU Skripsi tersebut;
 b. Bahwa Yang namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap serta memenuhi syarat untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing KKU Skripsi.
- Mengingat** : 1. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
 3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
 4. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
 5. Peraturan Pemerintah RI Nomor 04 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 6. Peraturan Presiden RI Nomor 64 Tahun 2013 tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri IAIN Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri;
 7. Keputusan Menteri Agama 492 Tahun 2003 tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS dilingkungan Departemen Agama RI;
 8. Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2014 tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 9. Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2015 tentang Statuta Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 10. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015 tentang Pemberi Kuasa dan Pendelegasian Wewenang Kepada Para Dekan dan Direktur Program Pasca Sarjana dalam Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
- Pertama** : Menunjuk Saudara (i) :
 a. Dr. Jabbar Sabili, MA
 b. Edi Darmawijaya, S.Ag., M.Ag
 Sebagai Pembimbing I
 Sebagai Pembimbing II
- untuk membimbing KKU Skripsi Mahasiswa (i) :
- Nama** : Masykur
NIM : 140102065
Prodi : HES
Judul : Hakikat Real Money Trading Dalam Transaksi Online Dunia Maya Menurut Perspektif Fiqh Muamalah (Studi Kasus Kajian Pada Pemain Game Online Dragon Nest Indonesia Wilayah Banda Aceh)
- Kedua** : Kepada pembimbing yang tercantum namanya di atas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;
- Ketiga** : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Tahun 2019;
- Keempat** : Surat Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya apabila ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini.

Kutipan Surat Keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Banda Aceh
 Pada tanggal : 1 Oktober 2019

 Muhammad Siddiq

- Tembusan :**
1. Rektor UIN Ar-Raniry;
 2. Ketua Prodi HES;
 3. Mahasiswa yang bersangkutan;
 4. Arsip.

Lampiran 2: Surat Pemohonan Melakukan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM

Jl. Syekh Abdur.Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
 Telp./Fax. 0651-7557442 Email: fsh@ar-raniry.ac.id

Nomor : 3970/Un.08/FSH.I/09/2019

30 September 2019

Lampiran : -

Hai : Permohonan Kesiediaan Memberi Data

Kepada Yth.

1. Warung Internet Peunayong
2. Penyedia Jasa Vaucer Game Online Banda Aceh

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dekan Fakultas Syari'ah dan Hukum Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Masykur
 NIM : 140102065
 Prodi / Semester : Hukum Ekonomi Syariah/ XI (Sebeias)
 Alamat : Meusara Agung, Desa Guegajah, Aceh Besar

adalah benar mahasiswa Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Ar-Raniry Banda Aceh terdaftar pada Semester Ganjil Tahun Akademik 2019/2020, dan sedang menyusun Skripsi yang berjudul, "**Hakikat Real Money Trading Terhadap Transaksi Online Dunia Maya Menurut Perspektif Fiqh Muamalah**" maka kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk dapat memberikan data-data serta penjelasan seperlunya yang berhubungan dengan Judul tersebut diatas.

Demikian, atas bantuan dan kerja sama yang baik kami haturkan terimakasih.



Wassalam

Dekan

Wakil

Dekan I,

Masykur

DAFTAR INFORMAN DAN RESPONDEN

Judul Penelitian : Praktik Real Money Trading Dalam Transaksi Online Dunia Maya Menurut Perspektif Fiqh Muamalah.
(Studi Kajian Pada Pemain Game Online Dragon Nest Indonesia Wilayah Kota Banda Aceh)

Nama Peneliti/NIM : Masykur / 140102065

Institusi Peneliti : Program Studi Hukum Ekonomi Syari'ah, Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Ar-Raniry, Banda Aceh

No.	Nama dan Jabatan	Peran dalam Penelitian
1.	Nama : Teuku Yolanda Aqsha Pekerjaan : - Alamat : Jl. Tgk Syarief No.34, Jeulingke, Syiah Kuala.	Responden
2.	Nama : Muhammad Rahmana Farid Pekerjaan : Mahasiswa Alamat : Kopelma Darussalam	Responden
3.	Nama : Suparjo Pekerjaan : Wirausaha Alamat : Jln Tongkol. No 7, Gampong Laksana, Kecamatan Kuta Alam	Informan
4.	Nama : Muhammad Reza Vahlevi Pekerjaan : Mahasiswa Alamat : Beurawe, Kec. Kuta Alam, Banda Aceh	Informan

**SURAT PERNYATAAN
KESEDIAAN DIWAWANCARAI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Teuku Yolanda Aqsha
Tempat/Tanggal Lahir : Langsa, 04-07-1996
No. KTP : 1171040407960002
Alamat : Jl. TGK SYARIEF NO.34 B, Jeulingke,
Kecamatan Syiah Kuala

Peran dalam penelitian : Orang yang Diwawancarai (*interviewee*)

Menyatakan bersedia untuk diwawancarai untuk penelitian/skripsi dengan judul;
“Praktik *Real Money Trading* Dalam Transaksi *Online* Dunia Maya Menurut Perspektif Fiqh Muamalah.”

(Studi Kajian Pada Pemain Game Online Dragon Nest Indonesia Wilayah Kota Banda Aceh)

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya, tanpa paksaan dan keadaan sehat jasmani maupun rohani. Hendaknya pernyataan ini dapat dipergunakan sebagai syarat pemenuhan etika penelitian.

Banda Aceh, 3 Oktober 2019

Pembuat Pernyataan

Teuku Yolanda Aqsha
Responden

**SURAT PERNYATAAN
KESEDIAAN DIWAWANCARAI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Suparjo

Tempat/Tanggal Lahir : Banda Aceh, 25-06-1985

No. KTP : 1171022506850013

Alamat : Jln Tongkol. No 7, Gampong Laksana, Kecamatan
Kuta Alam

Peran dalam penelitian : Orang yang Diwawancarai (*interviewee*)

Menyatakan bersedia untuk diwawancarai untuk penelitian/skripsi dengan judul;
“Praktik *Real Money Trading* Dalam Transaksi *Online* Dunia Maya Menurut Perspektif Fiqh Muamalah.”

(Studi Kajian Pada Pemain Game Online Dragon Nest Indonesia Wilayah Kota Banda Aceh)

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya, tanpa paksaan dan keadaan sehat jasmani maupun rohani. Hendaknya pernyataan ini dapat dipergunakan sebagai syarat pemenuhan etika penelitian.

Banda Aceh, 3 Oktober 2019

Pembuat Pernyataan

Suparjo
Responden

SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN DIWAWANCARAI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : M. Rahmana Farid

Tempat/Tanggal Lahir : Meulaboh, 12-06-2000

No. KTP : 1105011206000005

Alamat : Kopelma, Darussalam

Peran dalam penelitian : Orang yang Diwawancarai (*interviewee*)

Menyatakan bersedia untuk diwawancarai untuk penelitian/skripsi dengan judul;
“Praktik *Real Money Trading* Dalam Transaksi *Online Dunia Maya* Menurut Perspektif Fiqh Muamalah.”

(Studi Kajian Pada Pemain Game Online Dragon Nest Indonesia Wilayah Kota Banda Aceh)

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya, tanpa paksaan dan keadaan sehat jasmani maupun rohani. Hendaknya pernyataan ini dapat dipergunakan sebagai syarat pemenuhan etika penelitian.

Banda Aceh, 3 Oktober 2019

Pembuat Pernyataan

M. Rahmana Farid
Responden

SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN DIWAWANCARAI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Muhammad Reza Vahlevi
Tempat/Tanggal Lahir : Bireun, 15 Juli 1994
No. KTP : 111090507950001
Alamat : Beurawe, Kecamatan Kuta Alam, Kota Banda
Aceh

Peran dalam penelitian : Orang yang Diwawancarai (*interviewee*)

Menyatakan bersedia untuk diwawancarai untuk penelitian/skripsi dengan judul;
“Praktik *Real Money Trading* Dalam Transaksi *Online* Dunia Maya Menurut Perspektif Fiqh Muamalah.”

(Studi Kajian Pada Pemain Game Online Dragon Nest Indonesia Wilayah Kota Banda Aceh)

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya, tanpa paksaan dan keadaan sehat jasmani maupun rohani. Hendaknya pernyataan ini dapat dipergunakan sebagai syarat pemenuhan etika penelitian.

Banda Aceh, 3 Oktober 2019

Pembuat Pernyataan

Muhammad Reza Vahlevi
Responden

VERBATIM WAWANCARA

No.	T/J	Isi Wawancara
1.	T	Berapa Harga mata uang <i>gold</i> kalau dijual dengan uang Rupiah di game online Dragon Nest Indonesia?
2.	J	1000 <i>gold</i> kisaran Rp.2000,00-.
3.	T	Apa Saja yang dijual selain <i>gold</i> di game online Dragon Nest Indonesia?
4.	J	Selain <i>gold</i> , Barang (Equipment), jasa nest dan leveling, Serta menjual akun game <i>online</i> siap pakai.
5.	T	Siapakah yang biasanya beli barang di game?
6.	J	Kebanyakan Para Pelajar ada juga sebagian yang sudah mahasiswa dan juga yang sudah bekerja.
7.	T	Bagaimana cara pembayaran jika ada pembeli?
8.	J	Biasanya Melalui akun ATM, karena lebih mudah diuangkan, bisa juga dengan pembayaran media lainnya yang terhubung dengan ATM, terkadang pulsa dan pembayaran melalui OVO di alfamart, DANA di Indomaret, juga aplikasi serupa pihak ketiga lainnya. Ada juga yang Terkadang menerima pembayaran melalui pulsa denga tetapi harga yang dijual jauh lebih mahal karena tidak bisa diuangkan secara langsung.
9.	T	Bagaimana kalau pembeli tidak jadi membeli barang nya?
10.	J	Sebenarnya barang yang dijual tidak akan diberi setelah pembayaran sudah diterima, bagi pembeli biasanya akan memberikan foto bukti pembayaran kepada saya untuk mengkonfirmasi apakah pembeli sudah melakukan transfer sejumlah nominal yang ditetapkan atau belum.
11.	T	Siapa saja yang menjadi peminat pengguna jasa maupun pembeli barang serta akun pada game online Dragon Nest Indonesia? Bagaimana mereka membayarnya?
12.	J	Mayoritas pelajar, juga mahasiswa dan ada yang sudah bekerja dengan metode pembayaran disepakati bersama diawal pembelian.
13.	T	Apakah menjual barang di game online Dragon Nest Indonesia dibenarkan oleh <i>game master</i> ?
14.	J	Tentu boleh selama barang yang kita jual atau jasa yang kita gunakan untuk memenuhi keinginan pembeli terlepas adanya program ilegal dan asli hasil dari <i>grinding</i> atau usaha pribadi.

15.	T	Berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk jasa <i>leveling</i> di game online Dragon Nest Indonesia?
16.	J	Untuk <i>leveling</i> dalam sebuah akun dengan 1 karakter relatif bisa sampai 2 hari atau lebih dari 4 hari selama 12 jam lebih pengerjaan sesuai dengan kondisi penawar jasa.
17.	T	Bagaimana menentukan harga jual di game online Dragon Nest Indonesia.
18.	J	Dilihat dengan harga-harga penjual lainnya sesuai dengan kondisi saat <i>game online</i> masih berjalan. Biasanya bisa kurang dan bisa lebih tergantung yang jual.
19.	T	Bagaimana caranya pembeli bisa mengetahui barang yang dirinya inginkan ada pada penjual?
20.	J	Penjual menjual barang yang biasanya ada pada dirinya, jika penjual tidak memilikinya tentu tidak ada padanya pesanan dan tawaran bahkan memberitaukan terlebih dahulu berapa yang penjual miliki.
21.	T	Seperti apa bentuk promosi penjualan barang di game online pada umumnya?
22.	J	Melalui Chatting <i>world</i> di game lalu di post screenshot barang di <i>publish</i> nya pada situs jual beli yang ada, juga.
23.	T	Bagaimana jika permintaan barang di <i>game online</i> lebih banyak daripada penjualan?
24.	J	Mereka akan membeli seberapa yang ada pada penjual, jika kurang pembeli bisa mencari penjual lainnya dengan harga sesuai penjual lainnya.
25.	T	Adakah pembeli yang merasa perlu adanya bukti nyata untuk memperkuat kepercayaan pembeli di <i>game online</i> ?
26.	J	ada, beberapa bahkan ada yang meminta bukti testimoni pembelian. Kami selaku penjual tentu memilikinya karena riwayat pembelian selalu tertera pada data transfer uang. Apalagi kalau itu via Rekening dan juga media pembayaran transaksi elektronik lainnya.

Daftar Gambar

Gambar 1. Gambaran mata uang *virtual* dalam *game online* Dragon Nest Indonesia



Gambar 2. *Cosmetic* dan *Equipment* pada karakter Dragon Nest Indonesia



Gambar 5. Wawancara dengan pemain *game online* Dragon Nest di SMEA Premium Coffee Jeulingke Kota Banda Aceh



