BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Konsep hukum bisnis Islam saat ini tidak lepas dari cara-cara praktik di masa awal Rasulullah hidup bersama para sahabatnya. Karena itu konsep bisnis Islam bisa dikatakan sebagai reformasi cara-cara bisnis di masa jahiliyah yang melanggar hak-hak dan prinsip keadilan dan kemanusiaan.[1]

Ada tiga aspek yang sangat mendasar dalam ajaran Islam, yaitu aspek akidah (*tawhīd*), hukum (*Syarī'ah*), dan akhlak. Ketika seseorang memahami tentang ekonomi Islam secara keseluruhan, maka ia harus mengerti ekonomi Islam dalam ketiga aspek tersebut. Ekonomi Islam dalam dimensi akidahnya mencakup atas dua hal : yaitu pemahaman tentang ekonomi Islam yang bersifat ekonomi *ilahiyah* dan pemahaman tentang ekonomi Islam yang bersifat *Rabbāniyah*.

Segala pembahasan yang berkaitan dengan ekonomi Islam sebagai ekonomi *ilahiyah*, berpijak pada ajaran *tawhīd ulūhiyah*. Ketika seseorang mengesakan dan menyembah Allah, dikarenakan kapasitas Allah sebagai *dzat* yang wajib disembah dan juga tidak menyekutukan-Nya, hal ini berimplikasi pada adanya niat yang tulus, bahwa segala pekerjaan yang dikerjakan oleh manusia adalah dalam rangka beribadah kepada Allah, sebagai salah satu

[1] Asep Saepudin Jahar, Euis Nurlaelawati, dan Jaenal Aripin, *Hukum Keluarga, Pidana, dan Bisnis*, (Jakarta : Kencana Prenada Media, 2013), 226.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bentuk peyembahan kepada-Nya. Termasuk ketika seseorang melakukan kegiatan ekonomi kesehariannya.[2]

Sistem Ekonomi Islam berusaha mendialektikkan nilai-nilai ekonomi dengan nilai akidah ataupun etika. Artinya, kegiatan ekonomi dan perikatan lain yang dilakukan oleh manusia dibangun dengan dialektika nilai materialisme dan spiritualisme berdasarkan sumber hukum *syari'at* Islam. Kegiatan ekonomi yang dilakukan tidak hanya berbasis nilai materi, akan tetapi terdapat sandaran transendental di dalamnya, sehingga akan bernilai ibadah. Selain itu, konsep dasar Islam dalam kegiatan muamalah juga sangat konsen terhadap nilai-nilai humanisme.[3]

Jual beli atau perdagangan dalam istilah *fiqh* disebut *al-bay'* yang menurut etimologi berarti menjual atau mengganti. Wahbah al-Zuhaily mengartikan secara bahasa dengan menukar sesuatu dengan sesuatu yang lain. Kata *al-bay'* dalam Arab terkadang digunakan untuk pengertian lawannya, yaitu kata *al-Syira* (beli). Dengan demikian, kata *al-bay'* berarti jual, tetapi sekalius juga berarti beli.[4] Jadi, jual beli atau *al-bay'* yaitu saling tukar menukar harta dengan tujuan kepemilikan.

Kaidah umum dalam bermuamalah dijelaskan :

اَلأَصْلُ فِي الْمُعَامَلَةِ الإِبَاحَةُ اِلاَّ أَنْ يَدُلَّ دَلِيْلٌ عَلَى تَحْرِيْمِهَا

---

[2] Fauzia Ika Yunia dan Riyadi Abdul Kadir, *Prinsip Dasar Ekonomi Islam*, (Jakarta: Kencana, 2014), 8.
[3] Dimyaudin Djuwaini, *Fiqh Muamalah*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010), 16.
[4] Wahbah al-Zuhaily, *Al-Fiqh al-Islami wa Adillatuh*, Jilid 5, cet. Ke 8, (Damaskus: Dar al-Fikr al Muashir, 2005), 126.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Artinya : "Hukum asal dalam semua bentuk muamalah adalah boleh dilakukan kecuali ada dalil yang mengharamkannya"[5]

Pada ayat di atas dijelaskan bahwa, Pada dasarnya hukum dari jual beli adalah mubah, namun terkadang hukumya bisa berubah menjadi wajib, haram, sunnah dan makruh bergantung pada situasi dan kondisi berdasarkan maslahah.[6]

Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi saat ini, jual beli pun ikut berkembang dalam parktiknya, saat ini sangat marak jual beli dengan media elektronik. Transaksi dengan media elektronik dapat memudahkan penjual dan pembeli, karena penjual dan pembeli tidak perlu repot-repot untuk bertemu, mereka hanya perlu berkomunikasi lewat telefon/SMS untuk bertransaksi.

Menurut Undang-Undang nomor 11 Tahun 2008 yang dimaksud dengan transaksi elektronik yaitu perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan atau media elektronik lainnya.[7]

Dengan berkembangnya era jual beli saat ini, yang menjadi obyek jual belipun ikut meluas seiring dengan kebutuhan manusia, dari mulai kebutuhan pokok hingga kebutuhan tersier, seperti suatu *item* atau *gold* dalam *game online*.

---

[5] A. Djazuli, *Kaidah-kaidah fikih: kaidah-kaidah Hukum Islam dalam Menyelesaikan Masalah masalah yang Praktis*, (Jakarta: Kencana, 2007), 130.
[6] Suhendi Hendi, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1997), 26.
[7] Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) Pasal 1 angka (2).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari banyaknya pengguna *game online* di Indonesia tak sedikit yang menjadikan *game online* sebagai bisnis untuk mendapatkan pundi-pundi keuntungan. Berawal dari hiburan, kini banyak pula orang-orang menjadikan *game online* sebagai pekerjaannya. Mengetahui peluang tersebut, para *developer game online* berlomba-lomba untuk menciptakan *game* semenarik mungkin. *Publisher* atau *Developer game* di Indonesia biasanya membuat *game* bertipe *Free to Play* dan *Freemium*. *Free to Play* yaitu pemain bisa memainkan *game* tersebut secara gratis dan tidak perlu memerlukan uang sepeserpun. Sedangkan *Freemium* yaitu gabungan dari *Free* dan *Premium* yakni yaitu *game* yang menawarkan layanan mendasar secara cuma-cuma, dan mengenakan biaya untuk fitur-fitur tertentu. *Game* yang ber *genre Freemium* lah yang menguasai pasar *game* Indonesia.

Real Money Trading merupakan transaksi elektronik didalam suatu *game* untuk melakukan pembelian *gold* ataupun *item* dalam *game* dengan menggunakan uang asli seperti rupiah.[8] *Real Money Trading* tidak harus anatar sesama *player*. *Real Money Trading* bisa terjadi antara *player* dengan *Publisher/Developer*. Contohnya seperti seorang *player* membeli *voucher game* untuk mengisi suatu kredit tertentu, lalu dengan kredit tersebut dia bisa membeli barang yang jarang tersedia di pasaran. Dari segi keamanan, *Real Money Trading* antara *player* dengan *developer/publisher* lebih aman dibandingkan *Real Money Trading* dengan antar sesama *player*. Dikarenakan

[8] Ketut Krisna Wijaya, "Itemku: Marketplace *Gold* dan *Item* Game Online di Indonesia", https://id.techinasia.com/itemku-marketplace-emitemem-dan-uang-game-online-di-indonesia diakses pada 28 Desember 2016.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

banyaknya kasus penipuan dan kecurangan dalam memperoleh barang yang akan diperjual belikan tersebut.

Real Money Trading lebih marak digunakan pada *game* berjenis MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) yaitu suatu *game* berbasis *Role Playing Game* dimana pemain terhubung ke server di dalam *game* yang dimainkannya. Terdapat ratusan bahkan ribuan pemain yang saling berinteraksi di dalam dunia virtual.

Rising Force Online yaitu salah satu *game* yang bergenre MMORPG terbesar yang di dari sekian banyak *game* yang berada di Indonesia. *Rising Force Online* juga dapat ditemukan di beberapa negara besar seperti Korea, Jepang, Inggris, Rusia dan Filipina[9].

Dari sekian banyak *game online*, *game Rising Force Online* lah yang sangat aktif kegiatan *Real Money Trading*nya, baik *Real Money Trading* antara *player* dengan *player* maupun antara *player* dengan *developer*.

Obyek yang kebanyakan dijual dalam *game Rising Force Online* ini antara lain :

1. CP/Disena/Dalant (Mata uang di dalam *game* tersebut) dengan kisaran harga Rp. 2.000,00 – Rp. 5.000,00 tiap 1.000.000 CP/*Disena*/*Dalant* (harga jual tiap bangsa berbeda-beda bergantung pada kondisi kemakmuran suatu bangsa. semakin makmur suatu bangsa maka harga jual semakin murah).

[9] https://id.wikipedia.org/wiki/Rising_Force_Online diakses pada 7 Maret 2017.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. *Voucher game* (*voucher* yang berguna untuk mengisi suatu kredit di dalam *game* untuk membeli *item premium*), *voucher* tersedia dengan harga Rp. 10.000, Rp. 20.000, Rp. 35.000, Rp. 65.000, Rp. 175.000, dan Rp. 500.000. *Voucher* tersebut dapat dijual didalam *game* untuk dijadikan CP/Disena/Dalant.
3. *Item* (suatu barang di dalam *game*) *item* dapat dijual dengan rupiah ataupun mata uang di dalam *game* tersebut, apabila dijual dengan rupiah, maka penentuan harganya menyesuaikan dengan harga item di suatu *game* tersebut lalu di rupiahkan.[10]

Obyek yang diperjualbelikan di atas berguna sebagai salah satu faktor penguat karakter di dalam *game* tersebut, karena dengan karakter yang kuat kita dapat melakukan banyak hal, salah satunya yaitu terbukanya peluang untuk menjadi *Race Leader,* dewan dalam *game Rising Force Online* tersebut.

Berdasarkan dari persoalan yang diuraikan diatas, maka penulis tertarik untuk meneliti tentang "Tinjauan Hukum Islam Dan Hukum Positif Terhadap Jual Beli Dengan Sistem *Real Money Trading* Di *Game Rising Force Online*". Kajian skripsi ini, dapat memberikan wawasan tentang penjelasan dalam aspek hukum Islam tentang jual beli untuk menyikapi berbagai pola kegiatan muamalah yang ada.

[10] Ockie Pramudji, *Wawancara*, 5 April 2017.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan di atas, penulis mengidentifikasi permasalahan - permasalahan yang dimungkinkan dapat muncul dalam penelitian ini. Diantaranya yaitu :

1. Praktik jual beli dengansistem *Real Money Trading* di *game Rising Force Online*
2. Akad yang digunakan dalam jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game Rising Force Online*
3. Obyek yang diperjualbelikan dengan sistem *Real Money Trading* di *game Rising Force Online*
4. Manfaat obyek yang diperjualbelikan
5. Tinjauan Hukum Islam dan Hukum Positif terhadap jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game Rising Force Online*

Dari beberapa identifikasi masalah di atas, Kiranya perlu penulis membatasi pembahasan mengenai masalah dalam penelitian ini agar penulisan penlitian ini lebih terarah pada ruang lingkupnya dan permasalahannya.

1. Mekanisme kerja dari praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game Rising Force Online*
2. Tinjauan Hukum Islam dan Hukum Positif terhadap jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game Rising Force Online*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah yang meliputi hal-hal tersebut adalah :

1. Bagaimana praktik jual beli dengan sistem Real Money Trading di *game Rising Force Online* ?
2. Bagaimana tinjauan hukum Islam dan hukum positif terhadap praktik jual beli dengan sistem Real Money Trading di *game Rising Force Online* ?

D. Kajian Pustaka

Kajian pustaka pada dasarnya untuk mendapatkan gambaran tentang topik yang diteliti oleh peneliti sebelumnya agar tidak terjadi pengulangan atau duplikasi dari kajian peneliti atau yang telah ada.[11]

Penelitian tentang jual beli merupakan hal yang biasa dan sangat banyak sekali ditemukan di internet. Tapi pada saat ini ada sangat banyak ragam dari jenis jual beli, salah satunya yaitu jual beli benda maya dengan sistem *Real Money Trading*. Hal tersebut saat ini banyak terjadi dan dilakukan dikalangan para *gamers* dikarenakan mereka dapat memadukan hobbynya dan dapat mendapatkan pundi-pundi keuntungan dari hal tersebut.

Di antara skripsi yang sudah membahas adalah skripsi yang ditulis oleh Moh. Afifuddin Zuhri pada tahun 2013, Jurusan Muamalah Fakultas Syariah IAIN Sunan Ampel yang berjudul "*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli*

[11] Tim Penyusun Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sunan Ampel Surabaya, *Petunjuk Teknik Penulisan Skripsi*, (Surabaya: Fakultas syariah dan Hukum UIN Sunan Ampel Surabaya, 2016), 8.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Follower Twitter" dalam skripsi tersebut penulis menjelaskan tentang kesesuaian hukum Islam terhadap praktik jual beli *follower twitter*. Skripsi tersebut berkesimpulan bahwa jual beli *follower twitter* sah secara rukun dan syarat. Tetapi jika melihat dampak yang diakibatkan, jual beli *follower twitter* tidak sesuai dengan asas muamalah yang mengedepankan prinsip kemaslahatan.[12]

Selanjutnya terdapat pula skripsi yang ditulis oleh Yasinta Devi pada tahun 2010, Jurusan Perbandingan Mazhab dan Hukum, Fakultas Syariah dan Hukum UIN Syarif Hidayatullah Jakarta yang berjudul "*Analisa Hukum Islam Tentang Jual Beli Gold Pada Game Online Jenis World Of Warcraft (WOW)*". Pada skripsi tersebut menjelaskan tentang cara mendapatkan *gold* pada *game World of Warcraft* (WOW) dan Tinjauan hukum islam terhadap jual beli *gold* pada *game World of Warcraft* (WOW). Skripsi tersebut berkesimpulan jual beli *gold* pada *game online* jenis *World of Warcraft* (WOW) ini dinyatakan tidak sah berdasarkan hukum Islam, karena barang yang diperjual belikan merupakan barang haram yang didapat dari perjudian. Meskipun rukun dan syarat jual beli terpenuhi, akan tetapi keabsahan itu rusak akibat barang yang diperjual belikan bukan barang yang diperbolehkan menurut hukum Islam.[13]

Selanjutnya skripsi yang ditulis oleh Salsa Bella Rizky Nur Annisak, jurusan Muamalah, fakultas Syariah dan Hukum UIN Sunan Ampel Surabaya

---

[12] Moh. Afifuddin Zuhri, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli *Follower Twitter*"(Skripsi-- IAIN Sunan Ampel, Surabaya, 2013). 71.

[13] Yasinta Devi, "Analisa Hukum Islam Tentang Jual Beli Gold Pada Game Online Jenis World Of Warcraft (WOW)" (Skripsi-- UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2010). 73.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang berjudul "*Analisis Hukum Islam Dan Undang-Undang Nomor 11 Pasal 28 Dan Pasal 32 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (ITE) Terhadap Jual Beli Account Clash Of Clans (COC) Via Online*". Pada skripsi tersebut menjelaskan tentang bagaimana praktek jual beli *Account Clash Of Clans (COC) Via Online* dan tinjauan hukum Islam dan Undang-Undang ITE terhadap praktik jual beli *Account Clash Of Clans (COC) Via Online.* Skripsi tersebut berkesimpulan bahwa praktik jual beli *Account Clash Of Clans (COC) Via Online* sah menurut rukun dan syarat. Tapi dalam sistem pembanyaran lewat pulsa terdapat unsur *Gharar* karena ada tambahan yang tidak jelas. Sedangkan ditinjau dari undang-undang ITE, praktik jual beli *Account Clash Of Clans (COC) Via Online* tidak sesuai dengan ketentuan UU ITE karena praktik jual beli *Account Clash Of Clans (COC)* banyak terjadi penipuan dan kecurangan[14]

Dalam judul skripsi yang penulis bahas kali ini berbeda dengan judul skripsi yang ada di kajian pustaka di atas, dimana dalam skripsi yang pertama menjelaskan mengenai jual beli *follower twitter*. Dalam skripsi yang ditulis oleh penulis yang menjadi media jual beli berbeda dengan skripsi tersebut. Sedangkan di dalam judul skripsi yang kedua obyek yang diperjualbelikan hanyalah *gold*. Dalam skripsi yang ditulis oleh penulis obyek jual belinya sangat luas meliputi *item*, fitur *premium* dan sebagainya. Lalu pada skripsi

[14] Salsa Bella Rizky Nur Annisak, "Analisis Hukum Islam Dan Undang-Undang Nomor 11 Pasal 28 Dan Pasal 32 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (ITE) Terhadap Jual Beli *Account Clash Of Clans (COC) Via Online*" (Skripsi-- UIN Sunan Ampel, Surabaya, 2010). 71.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang ketiga yang menjadi objek transaksi yaitu akun. Dalam penelitian yang ditulis oleh penulis yang menjadi obyek jual-beli yaitu sesuatu hal yang ada dalam akun tersebut.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penulisan Skripsi ini adalah antara lain :

1. Untuk mengetahui mekanisme praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game Rising Force Online*
2. Untuk mengetahui tinjauan Hukum Islam dan Hukum Positif terhadap jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game Rising Force Online*

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan hukum pada umumnya dan khususnya ilmu pengetahuan hukum Islam dan minimal digunakan untuk dua aspek yaitu :

1. Secara Teoritis

   Secara Teoritis, hasil dari penelitian ini dimaksudkan untuk dapat memeberikan wawasan akan hal hal yang baru dan saat ini telah berkembang pesat.

2. Secara Praktis

   Secara Praktis, hasil dar penelitian ini diharapkan berguna sebagai acuan yang dapat memberikan informasi mengenai proses mendapatkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan jual beli sistem *Real Money Trading* dalam *Game Online* dalam penyelesaian masalah dalam bidang muamalah pada umumnya dan masalah jual beli pada khususnya.

G. Definisi Operasional

Sebagai gambaran didalam memahami suatu pembahasan maka perlu sekali adanya pendefinisian terhadap judul yang bersifat operasional dalam tulisan skripsi ini, agar mudah dipahami secara jelas tentang arah dan tujuannya.

Adapun judul skripsi adalah "*Tinjauan Hukum Islam Dan Hukum Positif Terhadap Jual Beli Dengan Sistem Real Money Trading* Di *Game Rising Force Online*" dan agar tidak terjadi kesalahpahaman di dalam memahami judul skripsi ini, maka perlu kiranya penulis uraikan tentang pengertian judul tersebut, sebagai berikut :

Hukum Islam : Seperangkat peraturan berdasarkan wahyu Allah dan Sunnah Rosul tentang tingkah laku manusia mukallaf yang diakui dan diyakini mengikat untuk semua yang beragama Islam.[15] Dalam skripsi ini yang dimaksud hukum islam berupa firman Allah, sunnah Rasul, kaidah dan *fiqh*.

[15] Amir Syarifudin, *Ushul Fiqh jilid 1*, (Jakarta : Wacana Ilmu, 1997), 4.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hukum Positif	: Kumpulan asas dan kaidah hukum tertulis dan tidak tertulis yang pada saat ini sedang berlaku dan mengikat secara umum atau khusus dan ditegakkan oleh atau melalui pemerintah atau pengadilan dalam negara Indonesia. Dalam skripsi inim hukum positif berupa undang – undang ITE dan KUHPerdata
Jual Beli	: Menjual atau menukar sesuatu dengan sesuatu yang lain.[16]
Real Money Trading	: Sebuah transaksi yang menjual belikan benda maya dalam suatu game dengan menggunakan uang asli (Rupiah).
Rising Force Online	: Yaitu salahsatu *game online* di Indonesia dengan berbasis *Role Playing Game*.

H. Metode Penelitian

1. Data yang dikumpulkan

Data mengenai transaksi jual beli dengan sistem *Real Money Trading* dengan cara terjun ke lapangan dengan mewawancarai pelaku jual beli. Data berupa informasi mengenai bagaimana transaksi tersebut

[16] Hasan Ali, *Berbagai Macam Transaksi Dalam Islam (Fiqh Muamalat),* (Jakarta: PT Raja Grafindo persada, 2003), 11.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berlangsung, pihak siapa saja yang terlibat, bagaimana cara mendapatkan objek yang diperjualbelikan, dan sebagainya

2. Sumber Data

a. Data primer

Data primer adalah data yang diperoleh dari sumbernya secara langsung dari masyarakat baik yang dilakukan melalui wawancara, maupun observasi. Sumber informasi yang memiliki kompetensi sesuai dengan obyek penelitian. Adapun data pada penelitian ini diperoleh dari para *gamers* yang pernah/berpengalaman dalam melakukan jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game Rising Force Online.*

b. Data sekunder

Data sekunder yaitu data yang diperoleh peneliti secara tidak langsung. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data sekunder adalah literatur, artikel, jurnal serta situs di internet yang berkenaan dengan penelitian yang dilakukan untuk melengkapi dan memperkuat serta memberikan penjelasan mengenai sumber-sumber data primer.[17] Dalam skripsi ini, yang dijadikan sumber sekunder adalah buku-buku referensi, *website*, dan jurnal yang akan melengkapi hasil observasi dan wawancara yang telah ada. Untuk itu beberapa sumber yang ada kaitannya dengan tema skripsi yaitu tentang jual beli

[17] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Cet. Ke 8, (Bandung: Alfabeta, 2009), 137.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan sistem *Real Money Trading*. Diantaranya sumber data tersebut adalah :

1) Dimyaudin Djuwaini, *Fiqh Muamalah*
2) Yusuf Al Subaily, *Pengantar Fiqh Muamalat dan Aplikasinya dalam Ekonomi Modern*
3) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
4) Wahbah az-Zuhaili, *Fiqih Islam Wa Adillatuhu*
5) Ika Yunia Fauzia dan Abdul Kadir Riadi, *Prinsip Dasar Ekonomi Islam*
6) Ghufron A. Mas'adi, *Fiqih Muamalah Kontekstual*
7) Asep Saepudin Jahar, Euis Nurlaelawati, Jaenal Aripin, *Hukum Keluarga, Pidana & Bisnis*
8) Burhan Ashshofa, *Metode Penelitian Hukum*
9) https://id.techinasia.com
10) https://rf.lytogame.com

3. Teknik Pengumpulan data

Untuk memperoleh data dan informasi dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut :

a. Observasi

Observasi yaitu teknik pengumpulan data dengan mengamati langsung terhadap objek penelitian. Observasi juga merupakan pengamatan dari pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang diteliti.[18] Dalam hal ini penulis mengadakan pengamatan langsung terhadap praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game Rising Force Online*. Pengamatan ini dilakukan dengan cara mengamati/mengikuti jalannya proses jual beli dengan dengan sistem *Real Money Trading*, kemudian mencatat hal-hal yang dianggap penting dan diperlukan dalam penelitian.

b. *Interview* (Wawancara)

Yaitu merupakan dialog yang dilakukan peneliti kepada pelaku jual beli yang dengan sistem *Real Money Trading* guna mendapatkan informasi dari pihak penjual dan pembeli. Metode ini digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh melalui observasi.[19]

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara kepada orang yang pernah melakukan transaksi jual beli dengan sistem *Real Money Trading*

4. Teknik Pengolahan Data

Setelah seluruh data terkumpul maka dilakukan analisis data secara kualitatif dengan tahapan sebagai berikut :

a. *Editing,* yaitu pengecekan atau pengoreksian data yang telah dikumpulkan atau dengan kata lain memeriksa kembali informasi yang telah diterima oleh peneliti. Dalam penelitian ini data yang telah diperoleh dari wawancara maupun *observasi* diperiksa kembali.

---

[18] Husaini Usman dan Purnomo Setiadi Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial,* cet Ke 4, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), 54.
[19] Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 67.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. *Organizing,* yaitu menyusun kembali data yang telah didapat dalam penelitian yang diperlukan dalam kerangka paparan yang sudah direncanakan dengan rumusan masalah secara sistematis.[20] Setelah dilakukan pemeriksaan, data yang telah didapat dipilah untuk diambil bagian yang diperlukan untuk penelitian ini.

c. *Analyzing,* yaitu dengan menganalisis data yang telah diperoleh dari penelitian untuk memperoleh kesimpulan mengenai kebenaran fakta yang ditemukan, yang akhirnya merupakan sebuah jawaban dari rumusan masalah.[21] Data yang telah diperiksa dan dipilah di analisis untuk mendapatkan kesimpulan.

c. Teknik Analisis Data

Penelitian ini bersifat kualitatif yaitu data yang berupa informasi nyata dilapangan dan data yang dipahami sebagai data yang tidak bisa diukur atau dinilai dengan angka secara langsung.[22] Setelah data yang terkumpul lengkap, maka penulis menganalisa data ini dengan menggunakan metode sebagai berikut :

a. Deskriptif Analitis

Deskriptif analitis yaitu metode yang digunakan untuk menggambarkan dan memaparkan tentang konsep jual beli dengan

---

[20] Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Sosial: Format-format Kuantitatif dan Kualitatif,* (Surabaya: Airlangga University Press, 2001), 136.
[21] Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D,* Cet Ke 7, (Bandung: Alfa Beta, 2008), 246.
[22] Andi Pratowo, *Menguasai Teknik-Teknik Koleksi Data Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Diva Press, 2010), 13.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sistem *Real Money Trading* dan konsep jual beli dalam hukum Islam.

b. Deduktif, dalam analisis ini penulis menggunakan pola pikir deduktif yaitu proses pendekatan yang berangkat dari fakta khusus, yaitu jual beli dengan sistem *Real Money Trading* yang kemudian dijelaskan pada kajian *komperhensif* dan selanjutnya adalah didapatkan kesimpulan yang bersifat umum.

I. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah dalam memperoleh gambaran sederhana dan menyeluruh, maka penulis membuat sistematika yang bertujuan untuk mempermudah pembahasan. Sistematika penulisan saling berkaitan antara bab satu dengan bab lainnya. Sedangkan gambaran umumnya adalah sebagai berikut:

Bab pertama merupakan pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, kajian pustaka, tujuan penelitian, kegunaan hasil penelitian, definisi operasional, metode penelitian dan sistematika pembahasan tentang Tinjauan Hukum Islam Dan Hukum Positif Terhadap Jual Beli dengan Sistem *Real Money Trading* Di *Game Rising Force Online*

Bab kedua merupakan pembahasan tentang transaksi dalam Hukum Islam dan Hukum Positif, yang di dalamnya meliputi unsur-unsur jual beli, yang terdiri dari pengertian jual beli, dasar hukum jual beli, rukun dan syarat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sah jual-beli serta bentuk dan macam-macam jual beli, definisi jual beli elektronik, definisi jual beli berdasarkan Hukum Positif.

Bab ketiga merupakan pembahasan mengenai gambaran umum tentang game *Rising Force Online*, pengertian transaksi dengan sistem *Real Money Trading*, mekanisme jual beli dengan sistem *Real Money Trading*, latar belakang terjadinya jual beli dengan sistem *Real Money Trading* di *game Rising Force Online*.

Bab keempat merupakan analisis Praktik jual beli dengan Sistem *Real Money Trading* ditinjau dari perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif.

Bab kelima penutup. Skripsi ini ditutup dengan mengemukakan kesimpulan yang merupakan jawaban atas pertanyaan yang dikemukakan pada bab pendahuluan. Juga dikemukakan sejumlah saran sebagai aplikasi dari kesimpulan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id