BAB IV

ANALISIS HUKUM ISLAM DAN HUKUM POSITIF TERHADAP PRAKTIK JUAL BELI MENGGUNAKAN SISTEM *REAL MONEY TRADING* DI *GAME RISING FORCE ONLINE*

A. Analisis Terhadap Praktek Jual-Beli Dengan Menggunakan Sistem *Real Money Trading* di *Game Rising Force Online*

Jual beli merupakan kegiatan yang sangat wajar dilakukan oleh masyarakat yang tinggal dimanapun baik di dalam maupun luar negeri. Di dalam Islam dijelaskan bahwa jual beli adalah suatu tukar-menukar benda atau barang yang mempunyai nilai dengan cara-cara tertentu yang bertujuan untuk memindahkan kepemilikan. Jual beli itu dapat dikatakan sah oleh *syara'* jika rukun dan syarat sudah dipenuhi.

Sedangkan menurut hukum positif yang dimaksud jual beli yaitu suatu perjanjian bertimbal – balik dalam mana pihak yang satu (penjual) berjanji untuk menyerahkan hak milik atas suatu barang, sedangkan pihak yang lainnya (pembeli) berjanji untuk membayar harga yang terdiri atas sejumlah uang sebagai imbalan dari perolehan hak milik tersebut.[1]

Seiring dengan perkembangan zaman dan dengan kemajuan teknologi informasi, dengan komputer yang semakin lama semakin canggih dan jangkauan internet yang semakin lama memiliki jangkauan yang semakin luas, berbagai macam hal yang kita lakukan sehari – hari dapat dilakukan melalui

[1] R. Subekti, Aneka Perjanjian, (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 1989), 1.

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

media internet. Media internet saat ini tidak hanya berfungsi sebagai media komunikasi, media internet memiliki fungsi lain yang bisa digunakan untuk bermain *game* secara *online*.

Game online saat ini tidak hanya dipandang sebagai media permainan saja, namun fungsi tersebut dapat berkembang menjadi mata pencaharian. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk mendapatkan pundi keuntungan melalui media *game online*. Dengan bermain *game* pemain tidak hanya memuaskan hobinya namun mereka juga dapat menghasilkan pundi – pundi keuntungan jika mereka dapat memanfaatkanya dengan baik dan benar, memang tidak mudah untuk mendapatkan pundi keuntungan melalui *game online* banyak proses yang harus dilalui untuk mencapai hasil yang memuaskan. Ada beberapa faktor yang dapat menunjang hal tersebut, faktor utama yaitu pengetahuan akan *game* tersebut dan juga faktor keberuntungan.

Salah satu cara mendapatkan pundi keuntungan dengan bermain *game online* yaitu dengan menjual suatu barang (*item*) ataupun mata uang yang berlaku di *gam*e tersebut dengan uang asli (rupiah). Kegiatan tersebut diistilahkan sebagai *Real Money Trading*. Tidak semua *game online* dapat mendapatkan pundi dengan cara tersebut. Cara tersebut, hanya berlaku pada *game* yang berjenis MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*).

Game Rising Force Online merupakan salah satu *game* yang ber *genre* MMORPG (*Massive Multiplayer Onlin Role Playing Game*). *Game* ini

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

merupakan *game* dengan tingkat *Real Money Trading* yang tinggi, dan barang yang diperjualbelikan bernilai lumayan tinggi.

Proses jual beli antara kedua belah pihak terjadi melalui *game* tersebut. Tahap – tahap proses jual belinya yaitu dengan mengiklankan barang dagangan menggunakan fitur *chat all*, lalu melalui proses negoisasi, dan proses pembayaran. Dalam tahap pembayaran pembeli dapat memilih melalui *Cash On Delivery* ataupun menggunakan rekening bersama.

Dalam transaksi elektronik sangat rawan sekali terjadi penipuan. Itulah salah satu alasan kedua belah pihak memilih untuk menggunakan rekening bersama untuk keamanan dan kenyamanan bersama.

Dilihat dari penjelasan singkat kasus di atas, *Real Money Trading* ini dapat dikategorikan sebagai jual beli yang secara definitif yaitu tukar – menukar harta benda atau sesuatu yang diinginkan dengan sesuatu yang sepadan melalui cara tertentu.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan cara wawancara para narasumber yang berpengalaman di bidang *Real Money Trading*, yaitu Petrus Budi Riyanto, para *Gamers*, dan orang yang pernah melakukan jual beli dengan menggunakan sistem *Real Money Trading*, mekanisme dalam bertransaksi menggunakan *Real Money Trading* di *Game Rising Force Online* adalah sebagai berikut :

1. Penjual mengiklankan atau memberitahukan objek yang dijualnya dengan melalui fitur *chat all* di mana semua orang dalam suatu bangsa tersebut dapat melihat objek yang dijual oleh penjual.

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. Calon pembeli yang melihat iklan *chat* tersebut menghubungi dengan menggunakan fitur bisik (*whisp*) kepada penjual dan bernegoisasi hingga mencapai kesepakatan. Pada tahap ini biasanya calon penjual dan pembeli juga menyepakati mengenai metode pembayaran yang akan dilakukan. Baik melakukan *Cash On Delivery* (COD) ataupun dengan menggunakan rekening bersama. Namun biasanya *fee* untuk menggunakan jasa rekening bersama ditanggung oleh pembeli.
3. Tahap terakhir yaitu penyerahan barang. Dalam penyerahan barang berbeda berdasarkan proses pembayarannya. Jika menggunakan *Cash On Delivery* mereka bertemu di warnet yang sama untuk mengaktifkan *char*/karakter *game* untuk saling menyerahkan uang ataupun objek/*item* yang diperjualbelikan. Jika menggunakan rekening bersama (rekber), pihak rekening bersama membuatkan *multi chat* yang berisi penjual, pembeli, dan pihak rekber. Lalu pihak rekber menginstruksikan kepada calon pembeli untuk mentransfer sejumlah uang yang akan di transaksikan kepada rekber untuk di amankan. Setelah uang diterima oleh rekber, rekber menginstruksikan kepada penjual untuk memberikan barangnya kepada pembeli. Setelah barang diterima oleh pembeli baru selanjutnya uang yang diterima rekber akan diteruskan kepada penjual.

Peneliti juga menemukan permasalahan terkait jual beli dengan menggunakan sistem *Real Money Trading*. Dimana ada ketidakjelasan mengenai status kepemilikan barang, dikarenakan jika *game Rising Force Online* tutup maka barang tersebut ikut menghilang juga. Penjual dan calon

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

pembeli sama – sama tidak mengetahui jangka waktu hingga *game Rising Force Online* akan tutup.

B. Analisis Hukum Islam Terhadap Praktik Jual – Beli Menggunakan Sistem *Real Money Trading* di *Game Rising Force Online*

Jual beli dengan menggunakan sistem *Real Money Trading* dapat dikatakan sebagai jual beli maya. Hal itu dikarenakan penjual dan pembeli tidak bertemu secara langsung, melainkan dengan menggunakan sarana media elektronik.

Jual beli dalam *game online* sama halnya dengan jual beli pada umumnya dimana ada penjual, pembeli, dan objek yang diperjualbelikan. Yang membedakan hanyalah objek yang diperjual belikan yaitu objek *virtual*.

Dalam bermuamalah, Islam telah menghalalkan transaksi jual-beli terhadap hambanya sesuai dengan yang ditetapkan oleh *syara'* sebagaimana pada firman Allah dalam surah *al-Baqarah 275* :

وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا

Artinya : "Padahal Allah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba"[2]

Didalam ayat di atas dijelaskan bahwa Allah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba, jadi Allah membolehkan jual beli asalkan tidak terdapat unsur riba pada jual beli tersebut karena dapat merugikan salah satu pihak.

[2] Departemen Agama RI, *Al-Mudarris, Al-Qur'anul Karim*,(Jakarta: PT. Readboy Indonesia, 2008), 47.

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

Jual beli dapat dikatakan sah apabila telah memenuhi rukun dan syarat jual-beli menurut *syara'*. Jumhur ulama menyatakan bahwa rukun jual beli itu ada empat, yaitu:

1. Ada orang yang berakad *al muta'aqidāyn* (penjual dan pembeli).

   Dalam praktik jual beli dengan menggunakan sistem *Real Money Trading* di *Game Rising Force Online* terdapat penjual dan pembeli, dimana penjual yaitu orang yang mencari atau mendapatkan barang tersebut, sedangkan pembeli yaitu orang yang membutuhkan barang yang dijual oleh penjual.

2. Ada *ṣighāt.*

   Pada praktik jual – beli dengan menggunakan sistem *Real Money Trading* di *Game Rising Force Online, ṣighāt* tidak diucapkan secara langsung, melainkan dengan melalui media elektronik ataupun dengan menggunakan tindakan.

3. Ada objek yang dibeli.

   Pada praktik jual beli dengan menggunakan sistem *Real Money Trading* di *Game Rising Force Online,* yang menjadi objek jual beli yaitu *CP/Disena/Dalant* (Mata uang bangsa di dalam *game* tersebut), *Voucher*, maupun *Item* (seperti senjata, armor atau dll).

4. Ada nilai tukar pengganti barang

   Pada praktik jual – beli dengan menggunakan sistem *Real Money Trading* di *Game Rising Force Online,* terdapat nilai tukar pengganti objek yang

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

harus diperjualbelikan yaitu dengan uang rupiah, harga objek yang diperjualbelikan berbeda, sesuai dengan tipenya.

Maka pada praktik jual beli dengan menggunakan sistem *Real Money Trading* di *Game Rising Force Online,* telah memenuhi semua rukun jual beli sedangkan ditinjau dari segi syarat jual beli maka ulama berpendapat bahwa syarat jual beli yaitu :

1. Syarat – syarat orang yang berakad.
   a. Berakal, *Bāligh*.

      Dalam kasus ini, kebanyakan orang yang memainkan *game Rising Force Online*, sudah dewasa, karena *game* ini memerlukan waktu yang sangat lama untuk memainkannya.

   b. Yang melakukan akad adalah orang yang berbeda.

      Dalam hal ini penjual dan pembeli adalah orang yang berbeda karena dalam *game Rising Force Online* tidak dapat memerankan hal tersebut bersamaan.

2. Syarat – syarat yang terkait dengan *Ijab Kabul*.
   a. Kabul sesuai dengan ijab.

      Dalam transaksi dengan menggunakan *Real Money Trading* di *Game Rising Force Online* barang/*item* yang diserahkan sesuai dengan pesanan atau keiinginan calon pembeli.

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. Ijab dan kabul dilakukan dalam satu majelis.

Ijab kabul dalam satu majelis hanya berlaku ketika dengan sistem pembayaran *Cash On Delivery* (COD), jika menggunakan rekber ijab kabul dilakukan dengan tindakan.

3. Syarat -syarat barang yang diperjualbelikan (*Ma'qud 'alāih*)

a. Barang itu ada, atau tidak ada di tempat, tetapi pihak penjual menyatakan kesanggupannya untuk mengadakan barang itu.

Objek yang akan di transaksikan berada di dalam *game* namun saat transaksi berlangsung

b. Dapat dimanfaatkan dan bermanfaat bagi manusia.

Objek yang diperjualbelikan merupakan kebutuhan tersier yang berguna sebagai hiburan para pemain

c. Milik seseorang. Barang yang sifatnya belum dimiliki seseorang tidak boleh diperjualbelikan.

Pada kasus *Real Money Trading* di *Game Rising Force Online* kepemilikan barangnya masih belum jelas. Karena apabila *game* tersebut tutup maka barang tersebut ikut hilang pula.

d. Boleh diserahkan saat akad berlangsung atau pada waktu yang disepakati bersama ketika transaksi berlangsung.

Dalam transaksi dengan menggunakan *Real Money Trading* di *Game Rising Force Online*, objek diserahkan ketika proses pembayaran telah selesai.

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

4. Syarat - syarat nilai tukar

   a. Harga yang disepakati kedua belah pihak, harus jelas jumlahnya.

      Pada kasus *Real Money Trading* di *Game Rising Force Online* ini kesepakatan harga dilakukan setelah negoisasi terjadi.

   b. Bisa diserahkan pada waktu akad (transaksi).

      Dalam hal ini biasanya bila penjual dan pembeli memilih *Cash On Delivery* maka penyerahan barang akan diserahkan secara langsung, apabila dengan menggunakan rekening bersama penjual dan pembeli harus melakukan serangkaian proses transaksi yang telah dijelaskan pada bab III.

   c. Bukan barang yang diharamkan syara'.

      Dalam kasus ini yang menjadi nilai tukar barang/*item* yang diperjualbelikan yaitu dengan uang rupiah

Berdasarkan pada syarat dan rukun yang telah ditetapkan di atas, Pada praktik *Real Money Trading* di *game Rising Force Online* terdapat ketidakjelasan mengenai status kepemilikan objek yang diperjualbelikan. Terkait hal ini Islam telah memberi ketentuan yakni dengan nama jual beli *gharar* (*bai' al-gharar*).

Bai' al-gharar (jual beli *gharar*) adalah setiap akad jual beli yang mengandung resiko atau bahaya kepada salah satu pihak orang yang berakad sehingga mendatangkan kerugian finansial. Hal ini disebabkan karena adanya

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

keragu-raguan antara apakah barang yang diperjualbelikan itu mulus atau tidaknya (ada cacat).[3]

Pada aturan *game* tidak terdapat larangan jual beli dengan menggunakan sistem *Real Money Trading*, namun pada *Term Of Service game Rising Force Online* salah satu poinnya terdapat penjelasan "Perangkat lunak (*software*), website dan fasilitas lainnya yang disediakan oleh Lyto adalah mutlak merupakan milik Lyto sebagai Publisher dan mitra usahanya."[4]

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa sesungguhnya kepemilikan benda yang diperjualbelikan adalah kepemilikan yang tidak sempurna, kita hanya memiliki benda dan manfaatnya, namun tidak dengan hak kepemilikannya. Dalam pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa objek yang diperjualbelikan merupakan fasilitas yang disediakan oleh lyto, kita berhak atas barang tersebut tetapi kita tidak memiliki barang tersebut sepenuhnya. Namun selama kita tidak melanggar peraturan *game* dan sebelum *game Rising Force* tutup maka kita dapat memiliki manfaat atas barang tersebut.

Dari jual beli tersebut bahwa telah terdapat unsur *gharar* yaitu ketidakjelasan atas kepemilikan barang, dan juga ketidakjelasan mengenai kapan ditutupnya *game Rising Force Online*.

---

[3] Enang Hidayat, *Fiqih Jual Beli* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015), 102.
[4] https://rf.lytogame.com/community/persetujuan.aspcommunity.

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

Sebenarnya Allah menghalalkan telah jual beli kepada umatnya, karena terdapat tujuan yang baik yaitu saling menguntungkan antara penjual dan pembeli.

Hal ini berdasarkan firman allah surah al-Baqarah 275 :

وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا

Artinya : "Padahal Allah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba"[5]

Pada ayat al-Qur'ān di atas berisi penjelasan bahwa sebenarnya manusia dibolehkan melakukan akad jual beli selama masih berpegang teguh pada ketentuan hukum Islam. Namun dalam hal jual beli dengan menggunakan sistem *Real Money Trading* di *game Rising Force Online* tidak diperbolehkan dalam Islam karena tidak sesuai dengan ketentuan hukum Islam, di mana tidak adanya kejelasan mengenai kepemilikan objek serta tidak diketahuinya usia barang tersebut (ketika *game Rising Force Online* tutup maka barang juga ikut hilang). Landasan hukum Islam terkait jual–beli ini yaitu sabda Rasulullah Saw :

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

Artinya : "Rasulullah Saw melarang jual beli *gharar* dan jual beli kerikil"[6]

Hadits di atas menjelaskan bahwa Rasulullah Saw melarang jual–beli yang mengandung unsur *gharar*. Meskipun jual–beli tersebut rela sama relanya

---

[5] Departemen Agama RI, *Al-Mudarris, Al-Qur'anul Karim,*(Jakarta: PT. Readboy Indonesia, 2008), 47.

[6] Enang Hidayat, *Fiqih Jual Beli* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015), 104.

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

hanya terdapat pada awalnya saja, namun ketika *game Rising Force Online* tutup salah satu pihak akan menrasa terdzalimi walaupun pada awalnya tidak.

Melihat permasalahan di atas, maka dapat disimpulkan jual beli dengan menggunakan sistem *Real Money Trading* tidak diperbolehkan dalam Islam. Karena dapat merugikan orang lain. Hal ini berlandaskan hukum surah an-Nisa' 29 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ

Artinya : "Hai orang-orang yang beriman, janganlah kalian makan harta sesama kalian dengan cara yang batil.[7]

Dalam ayat di atas dijelaskan bahwa tidak dibenarkan memakan harta orang lain dengan jalan yang batil. Maksudnya adalah dalam jual-beli hendaknya kita menghindari cara yang tidak baik dimana cara tersebut merugikan orang lain.

C. Analisis Hukum Positif Terhadap Jual Beli menggunakan sistem *Real Money Trading* di *Game Rising Force Online*

Berdasarkan mekanisme jual beli dengan menggunakan sistem *Real Money Trading* di *Game Rising Force Online* yang terdapat pada bab III maka dapat di analisis dalam perspektif Hukum Positif, terdapat hal yang berkaitan dengan ketentuan Hukum Positif, yaitu :

[7] Departemen Agama RI, *Al-Mudarris, Al-Qur'anul Karim*,(Jakarta: PT. Readboy Indonesia, 2008), 83.

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

1. Penyelenggaraan transaksi elektronik dapat dilakukan dalam lingkup publik maupun lingkup privat.[8]

   Hal ini menyatakan bahwa jual beli dengan menggunakan sistem *Real Money Trading* di *Game Rising Force Online* bisa dilakukan dalam hukum publik atau privat di Indonesia. Hal tersebut dimaksudkan bila terjadi kesalahan pada pihak-pihak yang bersangkutan maka proses hukumnya bisa dilakukan pada ruang lingkup publik ataupun privat.

2. Transaksi lektronik yang dituangkan kedalam kontrak elektronik mengikat para pihak.[9]

   Dalam praktik jual beli dengan menggunakan sistem *Real Money Trading* di *Game Rising Force Online*, penjual dan pembeli terikat kontrak ketika bertransaksi, namun kontrak tersebut hilang setelah transaksi berakhir.

3. Para pihak yang melakukan transaksi elektronik harus menggunakan sistem elektronik yang disepakati.[10]

   Dalam praktik jual beli dengan menggunakan sistem *Real Money Trading* di *Game Rising Force Online*, penjual dan pembeli sepakat mengenai sistem transaksi elektronik yaitu melalui media *Game Rising Force Online*.

---

[8] Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) Pasal 17.
[9] Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) Pasal 18.
[10] Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) Pasal 19.

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

4. Pengirim atau penerima dapat melakukan transaksi elektronik sendiri, melalui pihak yang dikuasakan olehnya, atau melalui agen elektronik.[11]

Dalam praktik jual beli dengan menggunakan sistem *Real Money Trading* di *Game Rising Force Online*, penjual dan pembeli dapat mewakilkan transaksi ataupun melakukannya sendiri. Penjual dan pembeli juga dapat bertransaksi melalui agen elektronik (rekber) untuk mengurangi unsur penipuan antara penjual dan pembeli.

Dari penjelasan di atas maka dapat dikatakan jual beli dengan menggunakan sistem *Real Money Trading* di *Game Rising Force Online* telah memenuhi unsur jual beli menurut hukum positif khususnya undang – undang no 11 Tahun 2008. Namun seperti penjelasan pada poin B di atas, terdapat ketidakjelasan mengenai kepemilikan barang. Hal tersebut bertentangan dengan pasal 1471 KUH Perdata yang mengharuskan adanya kejelasan mengenai kepemilikan barang. Dalam pasal 1471 KUH Perdata dikatakan : "Jual beli barang orang lain adalah batal, dan dapat memberikan dasar untuk penggantian biaya, kerugian dan bunga, jika si pembeli tidak telah mengetahui bahwa barang itu kepunyaan orang lain".[12]

Jadi jual beli dengan menggunakan sistem *Real Money Trading* di *Game Rising Force Online* sah menurut sistematis Undang – Undang No 11 Tahun 2008. Namun dalam kepemilikan barang, sistem tersebut dibantahkan pasal

[11] Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) Pasal 21.

[12] R. Subekti dan R. Tjitrosudibio, *Kitab Undang-undang Hukum Perdata*, (Jakarta: Pradnya Paramita,2006), 366.

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

1471 KUHPerdata. Dengan demikian maka jual beli dengan menggunakan sistem *Real Money Trading* di *Game Rising Force Online* hukumnya adalah batal. Karena dapat memberikan dampak pada salah satu pihak di kemudian hari.

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