



penawaran, sepatutnya untuk melakukan pembayaran, mengecek identitas dan validitas mekanisme pembayaran, penyerahan barang oleh penjual dan penerimaan oleh pembeli

Transaksi jual beli secara elektronik dan dunia maya sama halnya dengan transaksi jual beli yang dilakukan dalam dunia nyata, dilakukan oleh pihak terkait, walaupun jual beli secara elektronik ini pihak-pihaknya tidak bertemu dengan secara langsung satu sama lain, tetapi berhubungan melalui internet.

Dalam hal transaksi jual-beli di *game online*, tidak jarang juga terjadi penipuan. Seperti dijelaskan dalam artikel bahwa penipuan biasanya dilakukan kepada gamer baru yang memiliki harta melimpah. Biasanya, para pemain baru yang sering terkena tipu. Sedangkan para pemain lama, biasanya sudah paham modusnya.

Untuk mengantisipasi hal ini, *Grand Master* atau GM (sebutan bagi penyedia atau operator game) memberlakukan sistem *banned* (skorsing, red) kepada *character* yang dinilai curang atau menipu. Karena itu, dibutuhkan kerjasama antara gamer dengan GM dalam mengantisipasi hal ini. GM akan melakukan *banned chard* (character, red) yang melanggar aturan tersebut.

Bila dilihat dari sistem jual beli pada *Account Clash of Clans* maka jual beli ini termasuk dalam jual beli salam dalam konteks muamalah. Definisi salam dalam terminologi syaria adalah akad yang terjadi pada sesuatu barang yang telah disebutkan akan sifatnya dalam tanggungan dalam suatu



Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan cara wawancara kepada Admin grup “jual beli *Account Clash of Clans* Surabaya Gresik dan lamongan”, pembeli, penjual dan para Grammers, mekanisme penyerahan *Account Clash of Clans* adalah sebagai berikut:

1. Penjual memposting *Account* yang akan dijual belikan dengan keterangan yang jelas mengenai level, harga dan kekurangan dari *Account* tersebut, beserta kontak person yang bisa dihubungi.
2. Calon pembeli menghubungi penjual dan bernegosiasi dengan penjual, setelah bernegosiasi dan sepakat dengan penjual, pembeli akan mentransfer sesuai dengan kesepakatan.
3. *Account* baru bisa diberikan setelah pembeli memberikan bukti sudah melakukan transfer dengan memotret bukti transferan dari bank tersebut.

Menurut penulis jual beli *Account Clash of Clans* termasuk pada jual beli *Ghārar* kalau Via Pulsa, dimana jual beli ini tidak ada kejelasan tentang tambahan pada pembayaran yang dilakukan Via Pulsa. Pembayaran Via Pulsa tidak sama dengan Via ATM, ada tambahan sekitar 20.000 sampai 50.000 sesuai dengan kesepakatan.

Seperti yang telah dijabarkan dalam bab II bahwa dalam transaksi jual beli *Account Clash of Clash Via Online* penjual dan pembeli terikat *ijāb* dan *qabūl*, maka dengan demikian jual beli tersebut sesuai dengan *Bay salam*.

Dari segi kemanfaatan barang, barang yang diperjualbelikan dalam *game* online sebenarnya tidak ada manfaatnya, akan tetapi hanya untuk kepuasan sesaat. Sedangkan dalam syarat barang yang diperjualbelikan



1. Penyelenggaraan Transaksi Elektronik dapat dilakukan dalam ruang lingkup publik ataupun privat.

Hal ini menyatakan bahwa jual beli *Account Clash of Clans Via 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. Para pihak yang melakukan transaksi elektronik, wajib beritikad baik dalam melakukan interaksi dan/atau pertukaran informasi. Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik selama transaksi berlangsung.

Dalam jual beli *Account Clash of Clans Via Online* ini tidak sesuai dengan UU ITE karena tidak adanya itikad baik dalam jual beli tersebut. Dari jual beli *Account Clash of Clans Via Online* tersebut akan mengakibatkan dampak yang merugikan pada para Grammers dan pembeli.

3. Dalam penyelenggaraan jual beli *Account Clash of Clans Via Online* menurut UU ITE, sebagai berikut:
  - a. Transaksi Elektronik yang dituangkan ke dalam kontrak Elektronik mengikat para pihak.

Hal ini akan mengikat para penjual dan pembeli jual beli *Account Clash of Clans Via Online* dan sesuai dengan Undang-Undang yang berlaku. Dalam jual beli *Account Clash of Clans* ini berlangsung para pembeli dan penjual yang masih melakukan jual beli

ini masih terikat kontrak Elektronik. Setelah para pihak menyelesaikan transaksi tersebut maka Kontrak Elektronik tersebut sudah selesai.

Dalam jual beli Account *Clash of Clans* Via *Online* ini para pihak sudah melakukan negosiasi baik lewat SMS ataupun lewat media lain. Hal tersebut telah sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

- b. Para pihak yang melakukan Transaksi Elektronik harus menggunakan sistem elektronik yang telah disepakati.

Dalam hal ini penjual dan pembeli Account *Clash of Clans* Via *Online* melakukan proses jual beli sesuai dengan yang disepakati.

- c. Penjual atau pembeli dapat melakukan transaksi elektronik sendiri, melalui pihak yang dikuasakan olehnya, atau melalui agen elektronik.

Dalam jual beli Account *Clash of Clans* Via *Online* ini bisa juga diwakilkan oleh pihak tertentu seperti ke REKBER untuk lebih aman dan menghindari piha-pihak yang curang. Karena REKBER ini bertanggungjawab atas transaksi yang dikelolanya. Dan dalam peraturan perundang-undangan seperti ini diperbolehkan.

Jika dilakukan sendiri maka segala akibat hukum dalam pelaksanaan transaksi elektronik menjadi tanggung jawab para pihak yang bertransaksi dan jika dilakukan melalui pemberian kuasa, segala akibat hukum dalam pelaksanaan transaksi elektronik menjadi tanggung jawab pemberi kuasa atau jika dilakukan oleh agen





