

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Allah Swt. memberikan manusia kecerdasan dan kemampuan berpikir agar mereka dapat mengembangkan dan meningkatkan kualitas hidup serta kehidupan sesuai dengan perintah dan ketentuan-Nya. Salah satu cara yang dilakukan manusia untuk mencapai kemakmuran adalah melalui interaksi sosial dan ekonomi yang disebut muamalah. Muamalah menjadi wadah bagi manusia untuk berinteraksi, berdagang, dan saling memberikan manfaat dalam memajukan kehidupan mereka. Satu dari sekian banyak jenis kegiatan muamalah adalah perdagangan atau jual beli. Hal ini sebagaimana firman Allah Swt. dalam Q.S. al-Baqarah/2:275. Allah Swt. berfirman:

وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا

“Dan Allah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba”¹

Seiring dengan perubahan zaman, kemajuan teknologi telah memberikan dorongan bagi manusia untuk mengembangkan praktik transaksi jual beli mereka ke dalam berbagai jenis. Salah satu contohnya adalah melalui media *game online*,

¹ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya Edisi Penyempurnaan 2019*, Cet.1 (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), hlm. 61.

yaitu sebuah permainan yang dapat dilakukan dalam bentuk jaringan komputer.² Berdasarkan Kitab *al-Mausû'ah al-Fiqhiyyah al-Kuwaitiyyah* diterangkan bahwa hukum bermain *game* ada empat yaitu mubah, sunah, makruh, dan haram tergantung dari bagaimana kegiatan pada permainan tersebut berlangsung dan bagaimana pengaruhnya. Sebagai contoh, sebuah permainan hukumnya mubah apabila tidak ditemukan unsur kemudharatan yang terdapat di dalamnya semisal melakukan aktivitas bermain hanya untuk mencari hiburan sejenak tanpa melupakan kewajiban beribadah, adapun hukumnya sunah apabila dalam aktivitasnya dapat melatih diri seperti kelincahan memanah, berpedang, hingga berkuda, kemudian hukumnya makruh semisal permainan mengadu hewan yang dipercaya dapat menghibur diri namun dapat menyakiti makhluk hidup yang lain, dan terakhir hukumnya haram apabila dalam aktivitas bermain tersebut ditemukan unsur kemudharatan seperti bertaruh nasib.³

Adapun salah satu ulama terkemuka yaitu Yûsuf al-Qardhâwî telah menuliskan pernyataan bahwa hukum asal segala sesuatu adalah mubah, yang dapat dimaknai menjadi adanya kebolehan dalam melakukan suatu aktivitas selama tidak ada nas yang melarangnya.⁴ Demikian dapat disimpulkan bahwa bermain *game* sebagai salah satu bentuk aktivitas manusia pada dasarnya adalah mubah, namun

² Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online terhadap Remaja," *Jurnal Curere* 1, no. 1 (17 Oktober 2017): hlm. 30, <https://doi.org/10.36764/jc.v1i1.20>.

³ Kementerian Wakaf dan Urusan Agama Kuwait, *al-Mausu'ah al-Fiqhiyah al-Kuwaitiyyah*, vol. 35 (Kuwait: Dar as-Safwah, 1984), hlm. 268.

⁴ Muhammad Yûsuf Qardhâwî, *Halal dan Haram dalam Islam*, trans. oleh Mu'ammal Hamidy, Ed. Revisi (Surabaya: Bina Ilmu, 2007), hlm. 362.

tidak menutup kemungkinan hukum tersebut bisa berubah tergantung dari perbuatan ataupun pengaruh dalam permainan tersebut.

Dalam dunia *game online* yang meliputi berbagai jenis permainan, World of Warcraft telah menjadi salah satu permainan yang menonjol. Di dalam lingkungan permainan ini, terdapat sebuah fenomena yang signifikan, yaitu terdapatnya transaksi *Real Money Trading (RMT)*.⁵ Adapun, transaksi *Real Money Trading* mengacu pada transfer *item* dalam *game online* yang diperoleh melalui layanan *game online MMORPG* untuk sesama pemain dan memperdagangkannya dengan uang tunai.⁶ Yang dalam hal ini pemain dapat menjual atau membeli *item-item game* menggunakan mata uang nyata, yang sering kali melibatkan platform pihak ketiga atau situs web tertentu yang memfasilitasi transaksi ini.

Berdasarkan Fatwa Majelis Tarjih dan Tajdid Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 14 Tahun 2011 Tentang Hukum *Game Online* yang menyatakan bahwa dalam Islam, psikologis dan hiburan merupakan dua hal yang natural dalam diri manusia. Islam tidak mengajarkan agar seseorang menjauhi kesenangan dan hiburan. Sebaliknya, Islam justru mengajarkan bahwa mencari ketenangan, beristirahat, mencari hiburan bisa dilakukan, namun harus sesuai

⁵ Putra Andika, "Real money trading on virtual property from the perspective of the United States Copyright Law" (Master's thesis, Tilburg, Tilburg University, 2012), hlm. 5, <http://arno.uvt.nl/show.cgi?fid=128364>.

⁶ Ung-gi Yoon, "Real Money Trading in *MMORPG* items from a legal and policy perspective," *Journal of Korean Judicature* 1 (2008): hlm. 437.

dengan porsinya. Karena hukum asal dari game adalah boleh sesuai dengan kaidah fikih.⁷

Item virtual mengacu pada aset atau barang-barang yang terdapat dalam lingkungan permainan *online* seperti World of Warcraft. Ini bisa berupa senjata, peralatan, karakter, atau bahkan mata uang dalam *game*. Meskipun hanya memiliki eksistensi dalam dunia permainan, *item* virtual ini sering memiliki nilai dalam komunitas pemain dan dapat menjadi objek transaksi dalam praktik *RMT*.⁸

Meskipun *item-item* tersebut hanya ada dalam dunia permainan serta tidak memiliki substansi fisik di dunia nyata, pemain seringkali merasa memiliki dan menginvestasikan waktu, usaha, bahkan uang riil dalam perolehan *item-item* tersebut.⁹ Namun, status kepemilikan *item* virtual sering kali ambigu dan bergantung pada regulasi perusahaan pengembang serta perjanjian lisensi pengguna akhir yang harus disetujui oleh pemain. Beberapa pemain mungkin menganggap diri mereka memiliki hak eksklusif atas *item* virtual yang mereka peroleh dengan usaha mereka, sementara perusahaan pengembang dapat mengambil tindakan terhadap pemain yang terlibat dalam praktik-praktik seperti *Real Money Trading (RMT)*.

⁷ Anonim Berkata, "Hukum Game Online," *MTT* (blog), 24 Februari 2019, <https://tarjih.or.id/hukum-game-online/>.

⁸ Rina Yulius, "Analisis perilaku pengguna dalam pembelian item virtual pada game online," *Journal of Animation and Games Studies* 3, no. 1 (2017): hlm. 4-5.

⁹ Leah Shen, "Who Owns the Virtual Items?," *Duke Law & Technology Review* 9 (2011 2010): hlm. 2.

Blizzard sebagai sebuah perusahaan pengembang sekaligus pemegang hak cipta salah satu *game MMORPG* terpopuler di dunia yakni World of Warcraft telah melarang *RMT* karena dianggap merusak ekonomi dalam *game*, merugikan pemain lain, dan menciptakan ketidakseimbangan dalam lingkungan permainan. Larangan ini secara khusus disebutkan dalam ketentuan penggunaan atau perjanjian lisensi pengguna akhir (*End User License Agreement/EULA*) yang harus disetujui oleh pemain sebelum bermain WoW.¹⁰

Dalam hukum Islam, kepemilikan adalah hak seseorang untuk memiliki dan mengendalikan suatu barang atau aset.¹¹ Sebagaimana yang dinyatakan dalam Q.S. al-Hadid/57: 7

آمِنُوا بِاللَّهِ وَرَسُولِهِ وَأَنْفِقُوا مِمَّا جَعَلَكُمْ مُسْتَخْلَفِينَ فِيهِ ۗ فَالَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَأَنْفَقُوا لَهُمْ أَجْرٌ كَبِيرٌ

“Berimanlah kepada Allah dan Rasul-Nya serta infakkanlah (di jalan Allah) sebagian dari apa yang Dia (titipkan kepadamu dan) telah menjadikanmu berwenang dalam (penggunaan)-Nya. Lalu, orang-orang yang beriman di antaramu dan meinfakkan (hartanya di jalan Allah) memperoleh pahala yang sangat besar.”¹²

Dalam kasus *item* virtual dalam *game*, konsep kepemilikan menjadi kompleks. Secara prinsip, idealnya kepemilikan *item* virtual yang diperoleh dalam

¹⁰ “Blizzard End User License Agreement - Legal – Blizzard Entertainment,” diakses 14 September 2023, <https://www.blizzard.com/en-us/legal/fba4d00f-c7e4-4883-b8b9-1b4500a402ea/blizzard-end-user-license-agreement>.

¹¹ Eka Murlan, “Konsep Kepemilikan Harta Dalam Ekonomi Islam Menurut Afzalur Rahman Di Buku Economic Doctrines Of Islam” (PhD Thesis, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2011), hlm. 37.

¹² Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya Edisi Penyempurnaan 2019*, hln. 795.

permainan adalah sah sebagai hak milik pemain tersebut. Ini mengikuti prinsip bahwa pemain telah mengeluarkan usaha dan waktu untuk memperoleh *item* tersebut dan oleh karena itu memiliki hak untuk menggunakannya.¹³

Namun, dalam praktiknya, kepemilikan *item* virtual dalam *game* seperti World of Warcraft sering kali tunduk pada ketentuan perusahaan pengembang. Perusahaan tersebut dapat mengambil tindakan terhadap pemain yang terlibat dalam *RMT*, termasuk penghapusan *item-item* tersebut atau pemblokiran akun pemain.¹⁴

Transaksi *Real Money Trading* dalam *game online* seperti World of Warcraft menghadirkan kompleksitas terkait kepemilikan *item* virtual. Secara prinsip, kepemilikan *item* virtual adalah hak pemain yang diperoleh secara sah dalam permainan. Namun, dalam prakteknya, perusahaan pengembang memiliki kontrol atas *item-item* virtual ini, dan pemain tunduk pada ketentuan perusahaan tersebut.

Oleh karena itu, berdasarkan uraian tersebut di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian untuk mengkaji mengenai **“Analisis Hukum Islam terhadap Kepemilikan *Item* Virtual dari Transaksi *Real Money Trading Game Online World of Warcraft*”**

¹³ Shen, “Who Owns the Virtual Items?,” hlm. 12.

¹⁴ Simone Darakjian, “Online Gaming and the Pay-To-Win Problem: Legal Deterrence or Industry Self-Regulation?,” *Loyola of Los Angeles Entertainment Law Review* 36, no. 3 (2016): hlm. 226.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka terdapat permasalahan inti yang telah dirumuskan, yakni bagaimana kepemilikan *item* virtual dari transaksi *real money trading game online* World of Warcraft menurut perspektif hukum Islam?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, peneliti memiliki sebuah tujuan dalam penelitian ini yakni untuk menganalisis perspektif hukum Islam mengenai kepemilikan *item* virtual dari transaksi *real money trading game online* World of Warcraft.

D. Signifikansi Penelitian

1. Secara Teoritis

diharapkan penelitian ini dapat berkontribusi sebagai pengetahuan dalam memperkaya khazanah ilmu pengetahuan peneliti dan pembaca dalam bidang ilmu hukum khususnya hukum Islam, memperkaya khazanah kepustakaan UIN Antasari Banjarmasin, serta sebagai bahan informasi sebagai solusi atas pemecahan masalah kepemilikan, menambah wawasan, keilmuan serta pemahaman mendasar mengenai kepemilikan *item* virtual dari transaksi *real money trading*.

2. Secara Praktis

diharapkan penelitian ini dapat memberikan pemahaman khususnya kepada peneliti dan pembaca pada umumnya tentang menjadikan Hukum Islam sebagai pedoman dasar dalam bermuamalah.

E. Definisi Operasional

Demi menghindari terjadinya multi-tafsir atau kesalahpahaman terhadap judul yang akan diteliti, maka diperlukan sebuah definisi operasional untuk memberikan penjelasan lebih lanjut terkait pengertian yang terkandung dalam judul penulisan yakni:

1. Hukum Islam

Hukum Islam yang dimaksud mengacu pada fiqh muamalah yang khususnya membahas mengenai kepemilikan harta yang didasarkan atas syariah Islam dengan sumber hukum utamanya adalah al-Qur'an dan Sunnah serta buku-buku fiqh karya para ulama.

2. Kepemilikan *Item* Virtual

Kepemilikan *Item* Virtual mengacu pada hak hukum seorang pemain atas *item* virtual yang merupakan *item* atau *gold* dalam game yang dibeli dari penjual dalam transaksi *real money trading*.

3. *Real Money Trading*

Real Money Trading mengacu pada transfer *item* dalam *game online* yang diperoleh melalui layanan *face to face trade* dalam *game online* World of Warcraft untuk sesama pemain dan memperdagangkannya dengan uang tunai.

4. *Game Online World of Warcraft*

Game Online World of Warcraft yang dimaksud adalah permainan daring MMORPG atau *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* yang dapat diartikan sebagai permainan yang memiliki banyak pemain dengan karakter khususnya sendiri dalam satu waktu dan satu dunia virtual dengan segala ekosistemnya yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Blizzard Entertainment.

F. Kajian Pustaka

Kajian Pustaka memiliki tujuan untuk menggambarkan keterkaitan antara masalah yang ingin diteliti oleh peneliti saat ini dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Melalui hal inilah terlihat adanya hubungan pada masalah yang telah diteliti namun dilihat dari sudut pandang yang berbeda. Adapun penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penulisan saat ini, yaitu:

Pertama, Penelitian yang dilakukan di Kabupaten Barito Kuala Provinsi Kalimantan Selatan untuk Skripsi Fajar Aulia Tahun 2022 yang berjudul, “Pendapat Ulama Kabupaten Barito Kuala terhadap Praktik Jual Beli Akun *Game Online* Free Fire lewat Grup Facebook”. Kesimpulan Penelitian Skripsi tersebut adalah praktik jual beli *akun game online* Free Fire lewat grup Facebook menurut pendapat Ulama Kabupaten Barito Kuala menghasilkan tiga kesimpulan, *pertama*, hukumnya haram apabila tidak dilakukan dalam satu tempat, mengandung unsur *gharar* dan penipuan. *Kedua*, hukumnya makruh jika objeknya membawa kepada hal yang mudharat bagi penggunaanya karena dari segi praktik jual belinya boleh. *Ketiga*, hukumnya mubah jika transaksi tersebut menggunakan jasa admin agar terhindar dari penipuan dan

unsur *gharar*.¹⁵ Terdapat persamaan pada penelitian tersebut dengan penelitian peneliti yaitu kajiannya tentang jual beli yang berhubungan dengan *game online*. Adapun perbedaan yang ditemukan ialah penelitian tersebut berfokus pada pendapat ulama dan objek yang dijual yakni *akun game online* Free Fire sedangkan peneliti berfokus pada bagaimana persepektif hukum Islam terhadap kepemilikan *item* virtual dari transaksi *real money trading*.

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Thayyib Salam yang berjudul *Praktik Top Up Game Online* di Kalangan Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin. Kesimpulan Penelitian tersebut adalah secara garis besar terdapat dua cara praktik *top up*, pertama dilakukan dengan cara bertransaksi langsung antara penjual dan pembeli tanpa ada pihak ketiga yang membantu transaksi tersebut, kedua, praktik *top up* dilakukan dengan cara bertransaksi melalui sistem otomatis dari *marketplace* seperti Shopee, Tokopedia, Bukalapak, dan lain sebagainya serta melibatkan pihak ketiga dalam transaksi tersebut. Adapun untuk tinjauan hukum Islam terhadap praktik *top up game online* di kalangan mahasiswa tersebut sudah memenuhi sahnya sebuah transaksi jual beli.¹⁶ Terdapat persamaan pada penelitian tersebut dengan penelitian peneliti yaitu mengenai praktik yang berhubungan dengan *game online*. Adapun perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian peneliti yakni penelitian tersebut berfokus pada praktik *top up* yang dilakukan oleh

¹⁵ Fajar Aulia, "Pendapat Ulama Kabupaten Barito Kuala Terhadap Praktik Jual Beli Akun Game Online Free Fire Lewat Grup Facebook" (Skripsi, Banjarmasin, UIN Antasari, 2022), hlm. 55, <https://idr.uin-antasari.ac.id/20910/>.

¹⁶ Muhammad Thayyib Salam, "Praktik Top Up Game Online di Kalangan Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin" (Skripsi, Banjarmasin, UIN Antasari, 2022), hlm. 80, <https://idr.uin-antasari.ac.id/21143/>.

kalangan Mahasiswa Antasari Banjarmasin sedangkan penelitian peneliti berfokus pada bagaimana persepektif hukum Islam terhadap kepemilikan *item* virtual dari transaksi *real money trading*.

Ketiga, Artikel Jurnal yang ditulis oleh Leah Shen yang dipublikasikan oleh Jurnal Duke Law & Technology Review yang berjudul *Who Owns The Virtual Items?* Kesimpulan dari penelitian tersebut ialah pasar untuk *item virtual* adalah pasar yang besar namun berkembang dengan kurangnya perlindungan hukum. Kurangnya perlindungan ini memungkinkan *cheaters dan scammers* untuk berkembang di antara komunitas *online*, dan mengakibatkan keadaan yang tragis. Meskipun *item* virtual dapat diperlakukan sebagai properti pribadi yang nyata, *item virtual* juga menunjukkan beberapa elemen properti intelektual. Oleh karena itu, kombinasi aturan mungkin yang terbaik untuk memperlakukan *item* virtual. Selanjutnya, dalam analisis normatif tentang siapa yang harusnya memiliki hak yang lebih besar atas *item* virtual, jelas bahwa pemain memiliki hak tertentu atas *item* virtual yang telah mereka bantu ciptakan.¹⁷ Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian peneliti yakni pada objek yang diteliti yakni *item* virtual. Adapun perbedaannya ialah peneliti berfokus untuk menganalisis kepemilikan *item virtual* menurut persepektif Hukum Islam.

Keempat, Artikel Jurnal yang ditulis oleh Muhammad Rusfi yang dipublikasikan oleh Jurnal Al-‘Adalah dengan judul Filsafat Harta: Prinsip Hukum Islam terhadap Kepemilikan Harta. Kesimpulan dari penelitian tersebut ialah Kepemilikan seseorang terhadap harta itu bukanlah kepemilikan mutlak. Manusia

¹⁷ Shen, “Who Owns the Virtual Items?,” hlm. 13.

hanya pemegang hak pakai selama hidup di dunia ini dan sebagai alat untuk mencintai Allah Swt. dan menjalankan syariah-Nya. Oleh karena itu, tidaklah pantas bagi manusia dalam mencari harta kekayaan melampaui batas-batas yang telah ditetapkan oleh Allah dan Rasul-Nya. Dengan demikian terdapat prinsip-prinsip hukum Islam yang ditaati dalam mencari dan memanfaatkan harta tersebut.¹⁸ Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian peneliti ialah pada Hukum Islam yang membahas mengenai Kepemilikan harta. Adapun perbedaannya ialah peneliti lebih berfokus pada kepemilikan harta virtual yang didapatkan dari transaksi *real money trading*.

Kelima, Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Yuha Dzulqaezar yang berjudul Perlindungan Hukum Pelaku *Real Money Trading* pada *Game Online* Di Indonesia. Dengan kesimpulan bahwa tidak tercapainya kepastian hukum pada transaksi *real money trading* karena Undang-Undang yang mengatur transaksi *online* hanya mengatur secara umum bukan secara khusus mengenai *real money trading*. Tidak adanya kepastian hukum tersebut mengakibatkan kekosongan hukum dan membuat tidak maksimalnya perlindungan hukum kepada para pihak transaksi *real money trading*.¹⁹ Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian peneliti ialah mengenai *real money trading* pada *game online*. Adapun perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian peneliti mengenai fokus kajian yakni peneliti berfokus pada bagaimana persepektif hukum Islam terhadap kepemilikan *item*

¹⁸ Muhammad Rusfi, "Filsafat Harta: Prinsip Hukum Islam Terhadap Hak Kepemilikan Harta.," *Al-'Adalah* 13, no. 2 (2016): hlm. 257, <https://doi.org/10.24042/adalah.v13i2.1864>.

¹⁹ Muhammad Yuha Dzulqaezar, "Perlindungan Hukum Pelaku Real Money Trading pada Game Online di Indonesia" (Skripsi, Jakarta, UIN Syarif Hidayatullah, 2022), hlm. 61, <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/63277>.

virtual dari transaksi *real money trading* sedangkan penelitian peneliti tersebut berfokus pada perlindungan hukum pelaku *real money trading* pada *game online* di Indonesia.

G. Metode Penelitian

1. Jenis dan pendekatan Penelitian

Jenis Penelitian ini adalah penelitian hukum normatif (*normative law research*) yang digunakan untuk mencari fakta secara sistematis serta menemukan apa hukum tersebut. Penelitian hukum normatif lebih berfokus pada lingkup konsepsi hukum, asas hukum, dan kaidah hukum. Penelitian hukum normatif atau penelitian kepustakaan merupakan penelitian yang mengkaji studi dokumen menggunakan berbagai data sekunder.²⁰

Pendekatan Penelitian yang digunakan ialah pendekatan konseptual (*Conceptual Approach*). Pendekatan ini memberikan perspektif analitis bagi penyelesaian permasalahan penelitian hukum dengan cara menelaah konsep-konsep hukum yang mendasari, atau nilai-nilai yang melekat pada norma-norma peraturan yang berkaitan dengan konsep-konsep hukum tersebut.²¹

2. Bahan Hukum

Penelitian hukum normatif tidak mengenal penelitian lapangan (*field research*) karena yang diteliti adalah bahan-bahan hukum sehingga dapat dikatakan

²⁰ Muhaimin, *Metode Penelitian Hukum*, Cet. 1 (Mataram: Mataram University Press, 2020), hlm. 48, <http://eprints.unram.ac.id/id/eprint/20305>.

²¹ Suteki dan Galang Taufani, *Metode Penelitian Hukum (Filsafat, Teori dan Praktik)* (Depok: Rajawali Press, 2018), hlm. 139.

sebagai *library based, focusing on reading and analysis of the primary and secondary material*.²²

Bahan hukum atau data sekunder diperinci dalam berbagai macam tingkatan, yaitu;

- a. Bahan hukum primer adalah , yaitu bahan hukum yang terdiri atas al-Qur'an yang terkait dengan konsep kepemilikan di antaranya adalah Q.S. al-Mâidah/5:120, Q.S. an-Nûr/24:33, Q.S. al-Hadîd/57: 7, Q.S. al-Baqarah/2: 29.
- b. Bahan hukum sekunder, bahan hukum yang terdiri dari pendapat para ulama yang terkait dengan kepemilikan yang di antaranya adalah sebagai berikut:
 - 1) Wahbah al-Zuhailî dalam *Al-Fiqh al-Islâmî wa Adillatuh*
 - 2) Ibnu Arabî Al-Mâlikî dalam *Ahkâm al-Qur'an*
 - 3) Muhammad bin Idrîs al-Syâfi'î dalam *al-Umm*
 - 4) Muhammad bin Ahmad al-Khalwatî dalam *Hâsyîyah al-Khalwatî 'ala Muntaha al-'Iradat*
 - 5) Muhammad Abû Zahrah dalam *al-Milkiyah wa Nazhariyah al 'Aqd fi al-Syariah al-Islâmiyah*, dan pendapat para ahli hukum dalam artikel jurnal yang terkait dengan *item virtual dan real money trading* yang di antaranya adalah sebagai berikut:
 - 1) Joshua AT Fairfield dalam *Virtual Property*

²² Muhammad Siddiq Armia, *Penentuan Metode Pendekatan Penelitian Hukum* (Banda Aceh: Lembaga Kajian Konstitusi Indonesia (LKKI), 2022), hlm. 12, <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/22862/>.

- 2) Erlank dalam *Property in Virtual Worlds*
 - 3) Peter Brown dan Richard Raysman dalam *Property Rights In Cyberspace Games and Other Novel Legal Issues in Virtual Property*
 - 4) Richard A Bartle dalam *Pitfalls of Virtual Property*
 - 5) David Nelmark, dalam *Virtual Property: The Challenges of Regulating Intangible, Exclusionary Property Interests such as Domain Names,*
 - 6) Augustus Urschel dalam *Understanding Real Money Trading in MMORPGs*
 - 7) Ung-gi Yoon dalam *Real Money Trading in MMORPG items from a legal and policy perspective.*
- b. Bahan non-hukum, yaitu bahan penelitian yang terdiri atas buku teks bukan hukum, yang terkait dengan penelitian seperti kamus bahasa, ensiklopedia umum dan referensi lainnya. Bahan non hukum menjadi penting karena mendukung dalam proses analisis terhadap bahan hukum.²³

3. Prosedur Pengumpulan Bahan Hukum.

Prosedur pengumpulan bahan hukum untuk penelitian ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data sekunder yang meliputi bahan hukum primer dan sekunder yang relevan dengan pokok penelitian, yaitu kepemilikan, *item* virtual dan

²³ Muhaimin, *Metode Penelitian Hukum*, hlm. 59-60.

real money trading. Adapun model yang digunakan untuk pengumpulan bahan hukum adalah penelitian kepustakaan atau studi literatur. Penelitian ini dilakukan di perpustakaan atau lokasi lain yang sesuai di mana sumber-sumber data bahan hukum yang diperlukan dapat diakses.²⁴

4. Analisis Bahan Hukum

Analisis dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yang melibatkan penafsiran terhadap bahan hukum yang telah diolah. Pendekatan interpretasi dirancang untuk memastikan apakah bahan hukum menunjukkan adanya kekurangan norma hukum, inkonsistensi norma hukum atau ambiguitas norma hukum.²⁵

Tahapan-tahapan yang dilakukan peneliti dalam melakukan analisis penelitian hukum normatif adalah sebagai berikut:

- a. Mengumpulkan bahan hukum.
- b. Memahami bahan hukum secara mendalam.
- c. Memberi kode pada bagian-bagian yang relevan dengan topik penelitian.
- d. Menganalisis konsep-konsep hukum yang terkandung dalam bahan hukum.
- e. Menyusun narasi berdasarkan bahan hukum yang telah dianalisis.
- f. Menginterpretasikan hasil analisis dengan mempertimbangkan konteks supaya relevan.²⁶

²⁴ Suteki dan Galang Taufani, *Metode Penelitian Hukum (Filsafat, Teori dan Praktik)*, hlm. 217.

²⁵ Muhaimin, *Metode Penelitian Hukum*, hlm. 68.

²⁶ Muhaimin, hlm. 68.

H. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pemahaman terhadap materi pokok dibutuhkan tata urutan penulisan yang sistematis, oleh karena itu peneliti membuat lima bab yang menjadi komponen dalam penelitian ini yakni sebagai berikut

BAB I, yaitu Pendahuluan adalah gambaran secara umum mengenai permasalahan yang menjadi bagian dari isi skripsi meliputi: Latar Belakang Masalah yang berisi alasan dasar peneliti melakukan penelitian, Rumusan Masalah yang berisi pertanyaan yang ingin peneliti jawab pada hasil akhir penelitian, Tujuan Penelitian yaitu sesuatu yang ingin peneliti tuju pada penelitian dalam hal ini untuk mendapat jawaban dari pertanyaan yang telah ditulis, Definisi Operasional yang berisi definisi dari istilah-istilah yang digunakan dan batasan ilmiah dalam penelitian ini, Kajian Pustaka/Penelitian Terdahulu yang berisi persamaan dan perbedaan yang terdapat dalam penelitian sebelumnya dengan penelitian peneliti, metode Penelitian yang berisi 1) jenis dan pendekatan penelitian, 2) bahan hukum, 3) prosedur pengumpulan bahan hukum, 4) analisis bahan hukum, dan Sistematika Penulisan yang berisi aturan-aturan sebagai tata cara kepenulisan dalam penelitian.

BAB II, yaitu Deskripsi Umum suatu hukum, konsep atau teori yang berhubungan dengan penelitian dan menjadi dasar untuk membantu penafsiran suatu hukum dan membantu memberikan kerangka konseptual yang diperlukan untuk menganalisis sebuah hukum.

BAB III, yaitu Kajian dan Pemetaan Pokok Bahasan yang mencakup penjelasan mengenai pokok bahasan yang akan dikaji yaitu gambaran umum *item* virtual dan *real money trading* dalam *game online* World of Warcraft.

BAB IV, yaitu Analisis Pembahasan yang berisi analisis mendalam terhadap permasalahan hukum yang telah diidentifikasi dan didekati dalam bab sebelumnya.

BAB V, yaitu Penutup yang berisi kesimpulan dan saran dari hasil analisis kesimpulan sehingga dapat menjawab permasalahan-permasalahan yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah.