

## BAB IV

### **ANALISIS HUKUM ISLAM TERHADAP KEPEMILIKAN *ITEM* VIRTUAL DARI TRANSAKSI *REAL MONEY TRADING GAME* *ONLINE WORLD OF WARCRAFT***

Kalangan profesional hukum telah menyelidiki masalah *item* virtual dalam sejumlah publikasi internasional mengenai *virtual property*. Dalam penelitian ini, hukum Islam menjadi bahan pertimbangan dalam menganalisis kepemilikan *item* virtual yang diperoleh melalui transaksi *real money trading* dalam *game online* World of Warcraft.

Joshua A.T. Fairfield mendefinisikan *virtual property* sebagai kode yang dihasilkan secara *online* dan melalui sistem komputer; properti ini berada di dunia maya dan diperlakukan seperti halnya benda-benda di dunia nyata.<sup>1</sup> Sementara itu, Dr. Richard A. Bartle mendefinisikan *virtual property* sebagai benda-benda virtual, mata uang virtual, karakter virtual, objek virtual, akun virtual, dan hal-hal lain seperti keanggotaan, lisensi, dan peta.<sup>2</sup> Benda virtual ini bisa dianggap sebagai benda non-fisik atau benda tidak nyata. Di dunia maya, interaksi dengan benda-benda virtual ini biasanya terjadi melalui teknologi dan internet. Sebutan lain untuk dunia maya atau tidak nyata ini adalah dunia siber.

Benda-benda virtual dapat mempengaruhi aspek sosial, ekonomi, dan budaya dalam kehidupan manusia, meskipun benda-benda tersebut tidak benar-

---

<sup>1</sup> Fairfield, "Virtual Property," hlm. 1052-1053.

<sup>2</sup> Richard A Bartle, "Pitfalls of Virtual Property," hlm. 5-7.

benar ada. Oleh karena itu, diperlukan untuk menggolongkan *virtual property* dan memastikan apakah properti tersebut memenuhi syarat sebagai properti atau harta menurut hukum Islam, mengingat tidak adanya peraturan yang berkaitan dengan *virtual property*.

Adapun, definisi harta dalam bahasa Arab disebut *al-mâl*, yang merupakan akar kata dari lafaz ميل – يميل – مال yang berarti condong, cenderung, dan miring.<sup>3</sup> Disebutkan demikian karena secara tabiat, manusia cenderung ingin memiliki dan menguasai harta. Adapun terkait harta para ulama memberikan penjabaran yang terbagi ke dalam dua kelompok utama.<sup>4</sup> Kelompok pertama yakni mazhab hanafi mendefinisikan harta sebagai “sesuatu yang digandrungi tabi’at manusia dan memungkinkan untuk disimpan hingga dibutuhkan.”<sup>5</sup> Dari definisi ini dapat disimpulkan bahwa sesuatu yang tidak bernilai dan tidak bisa untuk disimpan untuk digunakan ketika dibutuhkan tidak dapat disebut sebagai harta<sup>6</sup>. Sedangkan kelompok kedua yakni Mazhab Jumhur *fuqaha*, yakni mazhab Maliki, Syafi’I, dan Hambali mendefinisikan harta yang kurang lebih sama yang kemudian peneliti simpulkan sebagai benda atau objek yang memiliki nilai guna, ekonomi dan legal yang diakui oleh masyarakat dan syariat, serta dapat dimanfaatkan secara sah, diperjualbelikan, dan jika dirusak wajib diganti nilainya. Dari kedua kelompok di

---

<sup>3</sup> Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, 2008, hlm. 9.

<sup>4</sup> Wahbah al-Zuhaili, *Al-Fiqh al-Islâmi wa Adillatuh*, hlm. 40-42.

<sup>5</sup> Wahbah al-Zuhaili, hlm. 41.

<sup>6</sup> Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, 2008, hlm. 9.

atas dapat disimpulkan unsur-unsur yang harus ada pada harta ialah sebagai berikut :

- a. Sesuatu tersebut memang patut untuk dimiliki serta mendapat izin dari syari'at untuk memilikinya, atau dengan kata lain tidak ada larangan dari syari'at untuk memilikinya .
- b. Manfaat yang diperbolehkan oleh syari'at serta dapat diterima nilainya di mata masyarakat.

Berdasarkan definisi harta dan *virtual property* yang diberikan di atas, dapat dikatakan bahwa *virtual property* adalah benda yang dibuat menggunakan teknologi dan konsep manusia yang terhubung melalui jaringan internet sehingga dapat eksis di dunia maya. Meskipun tidak memiliki bentuk fisik, *virtual property* dapat dianggap ada dan memberikan keuntungan secara ekonomi. Pembelian dan penjualan *item* virtual adalah salah satu contoh dari banyaknya tindakan di dunia maya yang menyerupai tindakan di dunia nyata. Mengingat *virtual property* memiliki nilai yang sama dengan benda yang ada di dunia nyata, memberikan keuntungan dan tidak dilarang oleh syara', maka *virtual property* dapat disamakan dengan *harta* sebagaimana istilah tersebut didefinisikan dalam hukum Islam.

Adapun, kepemilikan dalam hukum Islam dapat dipahami sebagai hak khusus yang mengecualikan orang lain untuk bertindak atas properti pemiliknya kecuali dibatasi oleh halangan syariat.<sup>7</sup> Ketika sesuatu dimiliki, berarti pemiliknya memiliki kendali atas benda tersebut, yang memberi mereka kebebasan untuk memanfaatkannya sesuka hati dan memperoleh hak-hak atas benda yang ada.

---

<sup>7</sup> Abd Rahman Ghazaly, *Fiqh Muamalat*, hlm. 46.

Untuk dapat mendapatkan hak milik dalam hukum Islam dapat ditempuh dengan cara bekerja, pewarisan, pemberian harta negara kepada rakyat, dan harta yang diperoleh tanpa kompensasi harta atau tenaga.<sup>8</sup> Bekerja maksudnya berbagai macam aktivitas dalam berbagai bentuk yang memiliki hasil yang berbeda seperti, menghidupkan tanah mati, menggali kandungan bumi, berburu, jual beli, mudarabah, ijarah, dan lain sebagainya. Pewarisan maksudnya pengalihan hak kepemilikan dari orang yang telah meninggal dunia kepada ahli warisnya, yang memberi mereka kepemilikan yang sah atas aset yang diwariskan. Pemberian harta negara kepada rakyat maksudnya negara mengalokasikan properti dari kas umum untuk memenuhi kebutuhan rakyat, seperti menyediakan dana untuk usaha pertanian atau melunasi utang. Harta yang diperoleh tanpa kompensasi harta atau tenaga maksudnya perolehan individu sebagian mereka dari sebagian yang lain, atas sejumlah tertentu dengan tanpa kompensasi harta atau tenaga apapun.

Berdasarkan uraian di atas, maka akan menimbulkan pertanyaan apakah *virtual property* juga dapat dijadikan objek yang dapat dilekati hak milik. Sebelumnya telah dijelaskan bahwa *virtual property* merupakan benda yang berasal dari konsep-konsep yang dihasilkan oleh kecerdasan manusia, dikembangkan melalui teknologi yang terhubung dengan internet, dan ada dalam dunia maya. Sehingga *virtual property* muncul sebagai benda maya yang dihasilkan oleh kecerdasan manusia yang menggunakan teknologi komputer dan internet.

---

<sup>8</sup> Abdullah Abdul al-Husain al-Tarîqî, *Ekonomi Islam: Prinsip, Dasar dan Tujuan*, hlm. 57-126.

Oleh karena itu, *virtual property* adalah benda hasil kreasi individu, maka individu yang menciptakan benda tersebut dapat memperoleh hak kepemilikan atas kreasi tersebut.<sup>9</sup> Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *virtual property* dapat dianggap sebagai objek yang dapat dikenakan hak kepemilikan. Hal ini hampir serupa dengan Allah Swt. yang menciptakan manusia dan segala benda yang ada di dunia. Seperti yang dinyatakan dalam Q.S. al-Mâidah/5:120 yang berbunyi

“Hanya milik Allah kerajaan langit dan bumi serta apa pun yang ada di dalamnya. Dia Mahakuasa atas segala sesuatu.”<sup>10</sup>

Praktik jual beli terhadap *virtual property* juga menegaskan bahwa *virtual property* dapat dianggap sebagai objek hak milik, karena salah satu metode untuk memperoleh hak milik atas suatu objek adalah melalui pertukaran yang didasarkan pada dasar hukum tertentu, termasuk di antaranya adalah transaksi jual-beli. Pemain yang ingin meningkatkan kemampuan karakternya dengan cepat, namun tidak ingin melalui proses panjang untuk mendapatkan *item* tersebut, bisa membeli *item* langsung dari pemain lain dengan uang nyata. Praktik ini disebut *real money trading*.

*Real Money Trading (RMT)* adalah praktik di mana pemain menjual *item* virtual yang mereka dapatkan dalam *game online* kepada pemain lain di dunia nyata dengan menggunakan mata uang sungguhan.<sup>11</sup> Proses ini biasanya dilakukan

---

<sup>9</sup> “Konsep dan Kedudukan Hak Kekayaan Intelektual dalam Hukum Islam | Salimiya: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam,” hlm. 46, diakses 13 Juni 2024, <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/salimiya/article/view/87>.

<sup>10</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya Edisi Penyempurnaan 2019*, hlm. 172.

<sup>11</sup> Urschel, “Understanding Real Money Trading in MMORPGs,” hlm. 6.

melalui berbagai platform perdagangan online yang beroperasi di luar kontrol langsung pengembang game. Platform ini bisa berupa situs web khusus, forum diskusi, atau bahkan media sosial. Di sana, pemain dapat memposting *item* yang ingin mereka jual, menetapkan harga, dan bernegosiasi dengan pembeli potensial.

Sebagai contoh, dalam *game online* World of Warcraft, pemain dapat memperoleh *item* yang sangat langka dan berharga, seperti senjata atau baju zirah dengan statistik tinggi. Pemain yang ingin meningkatkan kemampuan karakternya dengan cepat, namun tidak ingin melalui proses panjang untuk mendapatkan *item* tersebut, bisa membeli *item* langsung dari pemain lain dengan uang nyata.

Proses transaksi ini melibatkan beberapa langkah.<sup>12</sup> Pertama, penjual memposting *item* yang ingin dijual di platform perdagangan *online*. Pembeli yang tertarik kemudian akan menghubungi penjual untuk menanyakan detail lebih lanjut dan menegosiasikan harga. Pembeli kemudian mengirimkan pembayaran kepada penjual melalui metode yang disepakati. Penjual biasanya menunggu konfirmasi bahwa pembayaran telah diterima sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya.

Setelah pembayaran dikonfirmasi, penjual dan pembeli akan bertemu di dalam permainan untuk menyelesaikan transaksi. Dalam WoW, biasanya dilakukan melalui mekanisme perdagangan langsung yang dikenal sebagai *face to face trade*. Kedua pemain akan berada di lokasi yang sama dalam permainan, dan penjual akan mengundang pembeli untuk membuka jendela perdagangan. Penjual kemudian memasukkan item yang dijual ke dalam jendela perdagangan, memungkinkan

---

<sup>12</sup> Warcraft Wiki contributors, "Trade."

pembeli untuk memeriksa *item* tersebut sebelum menyelesaikan transaksi. Setelah pembeli menerima *item*, perdagangan ditutup dan transaksi selesai.

Kepemilikan dalam hukum Islam menekankan bahwa seseorang memiliki otoritas atau hak khusus yang mengecualikan orang lain untuk bertindak atas properti miliknya kecuali dibatasi oleh halangan hukum.<sup>13</sup> Dalam syariat Islam ulama fiqih meembagi kepemilikan menjadi dua macam yaitu kepemilikan sempurna dan kepemilikan tidak sempurna. Kepemilikan sempurna mengacu pada kepemilikan yang mencakup objek fisik dan manfaatnya, yang memungkinkan kontrol atas bentuk dan kegunaannya. Jenis kepemilikan ini dapat diperoleh dengan berbagai cara, seperti dengan membeli sesuatu. Menurut Zuhaily dalam Nawawi<sup>14</sup>, pemilik *milkul tamman* memiliki otoritas mutlak atas properti, yang memungkinkan mereka untuk terlibat dalam kegiatan seperti investasi, penyewaan, dan melakukan transaksi lainnya. Pemilik properti memiliki wewenang untuk menghibahkan, mewakafkan, atau menyewakannya. Namun, pemilik tidak bertanggung jawab untuk memberikan penggantian jika properti rusak, akan tetapi, dari sisi agama, pemilik akan mendapatkan sanksi, karena merusak harta benda merupakan perbuatan yang hukumnya haram. Sedangkan, kepemilikan tidak sempurna (*milkun naqishah*) menurut Zuhaily dalam Nawawi<sup>15</sup>, *milkun naqishah* mengacu pada kepemilikan yang terbatas pada satu aspek dari properti. Ini dapat berarti memiliki objek hanya untuk manfaatnya tanpa benar-benar memiliki objek itu sendiri, atau

---

<sup>13</sup> Abd Rahman Ghazaly, *Fiqh Muamalat*, hlm. 46.

<sup>14</sup> Ismail Nawawi, *Fikih Muamalah Klasik dan Kontemporer : Hukum Perjanjian, Ekonomi, Bisnis dan Sosial*, hlm. 58.

<sup>15</sup> Ismail Nawawi, hlm. 59.

memiliki objek tanpa kendali atas manfaatnya. Dalam hal ini, seseorang dapat memiliki objek fisik tanpa manfaat yang menyertainya, atau seseorang dapat memiliki manfaat tanpa memiliki substansi fisiknya.

Kepemilikan properti tanpa manfaat mengacu pada memiliki properti tanpa menikmati manfaatnya. Sebagai contoh, jika seorang pemilik mobil mewariskan mobilnya kepada orang lain selama satu tahun, setelah pemiliknya meninggal dunia, mobil tersebut secara fisik menjadi milik ahli warisnya. Selama periode satu tahun yang ditentukan dalam surat wasiat, ahli waris tidak mendapatkan manfaat dari mobil tersebut, sementara penerima wasiat hanya menikmati manfaat mobil tanpa memiliki objek fisik itu sendiri. Milik *naqish* yang berupa penguasaan terhadap zat barangnya (properti) dikenal sebagai milik *raqabah*, sedangkan milik *naqish* yang berupa penguasaan atas kegunaannya saja disebut milik manfaat atau hak guna pakai, dengan cara *'ariyah*, wakaf, dan *washiyah*.

Kepemilikan manfaat melibatkan hak untuk menggunakan properti orang lain sesuai dengan hukum Syariah. Jenis kepemilikan ini dapat diperoleh melalui lima alasan yang sah, yang tercantum di bawah ini:

- a. Menurut mazhab Hanafi dan Maliki, *'ariyah* adalah pemindahan kepemilikan suatu manfaat tanpa imbalan dalam bentuk apa pun.<sup>16</sup> Penerima manfaat (*musta'ir*) diperbolehkan meminjamkannya kepada pihak lain, namun dilarang menyewakannya (*ijarah*) karena *'ariyah* dianggap sebagai kontrak yang tidak mengikat (akad *ghairu lazim*). Sedangkan, menurut mazhab Syafi'I dan Hanbali, *'ariyah* adalah

---

<sup>16</sup> Rachmat Syafei, *Fiqh Muamalah*, hlm. 139.

memperbolehkan orang lain untuk mengambil manfaat tanpa kompensasi apapun.<sup>17</sup>

- b. Ijarah adalah perjanjian yang mengalihkan kepemilikan manfaat dengan imbalan.<sup>18</sup> Penyewa diberikan akses terhadap manfaat yang berasal dari barang yang disewakan tetapi tidak memiliki hak apa pun terkait bentuk fisiknya. Hak kepemilikan hanya terletak pada hak untuk menikmati manfaatnya. Penyewa dapat menggunakan manfaat untuk keperluannya sendiri atau untuk kepentingan orang lain.
- c. Wakaf adalah jenis perwalian di mana harta milik seseorang ditujukan untuk kepentingan penerima manfaat tertentu,<sup>19</sup> yang dikenal sebagai *mauquf alaih*. Pengalihan kepemilikan manfaat terjadi dari pemberi wakaf (*waqif*) kepada penerima manfaat (*mauquf alaih*), yang diizinkan untuk menggunakan nilai manfaat tersebut untuk tujuan pribadi atau tujuan lainnya.
- d. Istilah *washiyyah bil manfa'ah* mengacu pada kontrak di mana seseorang mewariskan manfaat kepada orang lain (*mushi bih*). Penerima wasiat berhak menggunakan nilai manfaat untuk tujuan pribadi atau tujuan lain, dengan atau tanpa kompensasi.
- e. *Al-ibâhah* adalah izin yang diberikan kepada seseorang untuk mengonsumsi barang atau memanfaatkannya, seperti hak untuk

---

<sup>17</sup> Rachmat Syafei, hlm. 140.

<sup>18</sup> Abu Azam al-Hadi, *Fikih Muamalah Kontemporer*, hlm. 80.

<sup>19</sup> *Fiqh Ekonomi Syariah: Fiqh Muamalah*, hlm. 354.

memakan buah-buahan, mengoperasikan kendaraan, atau mengakses fasilitas umum seperti jalan dan jembatan. Otorisasi ini secara eksklusif diberikan kepada individu yang diberikan izin dan tidak dapat didelegasikan kepada orang lain untuk menikmati manfaatnya.<sup>20</sup>

Adapun apabila dikaitkan dengan *virtual property* dapat diambil kesimpulan bahwa *virtual property* tersebut yang dapat dimiliki pemain hanya manfaatnya saja karena benda tersebut tidak nyata dan akan hilang apabila game tersebut tutup sehingga dapat dikatakan objek tersebut termasuk ke dalam kepemilikan tidak sempurna. Pemain hanya mendapatkan hak guna pakai *item* virtual dan dapat digunakan selama di dalam dunia virtual yang artinya terbatas serta terdapat *term of service* yang diberikan oleh pengembang game kepada pemain yang hendak mendaftar.

Berdasarkan teori kepemilikan dalam hukum Islam mengenai hak guna pakai yang berupa penguasaan atas kegunaannya. Proses kepemilikannya haruslah sesuai dengan syara'. Hakikatnya kepemilikan sesungguhnya dalam hukum Islam ialah hak Tuhan sebagai pencipta-Nya.<sup>21</sup> Pendiri dan pengembang game sebagai pencipta *item* virtualnya sendiri tidak pernah memberikan izin tertulis bahwa para pemain yang berada dalam *virtual world* berhak mengklaim kepemilikan terhadap *item* virtual. Sebaliknya, bahkan melarang pemain terlibat dalam transaksi *real money trading* yang merupakan transaksi jual beli *item* virtual yang menggunakan

---

<sup>20</sup> Ismail Nawawi, *Fikih Muamalah Klasik dan Kontemporer : Hukum Perjanjian, Ekonomi, Bisnis dan Sosial*, hlm. 59.

<sup>21</sup> Daenuri, "Sistem Ekonomi Kapitalis, Sosialis dan Islam," hlm. 88-89.

uang sungguhan karena memberikan dampak yang negatif seperti merusak ekosistem *game*, menyuburkan tindakan ilegal dan penipuan, dan lain sebagainya yang bisa berujung kepada penutupan *game* selamanya.

Meskipun para pemain berargumen bahwa mereka telah menginvestasikan waktu dan usaha mereka untuk mendapatkan item tersebut, dan mengklaim kepemilikan *item* virtual serta berhak melakukan apa pun terhadap *item* tersebut termasuk melakukan jual beli untuk keuntungan mereka sendiri.<sup>22</sup> Namun, pada dasarnya pencipta dan pengembang *game online* yang tetap memiliki hak kepemilikan *item* virtual tersebut karena pemain hanya mendapatkan hak guna pakai dan dilarang untuk mengambil keuntungan secara ekonomi dari *item* tersebut.

Oleh karena itu kepemilikan item virtual dari transaksi *real money trading game online* world of warcraft menurut persepektif hukum Islam dianggap tidak sah karena proses kepemilikannya yang tidak sesuai syara'. Hal tersebut dikarenakan transaksi *real money trading* bukan dilakukan oleh pemiliknya yakni pengembang tetapi hanya antara pemain yang tidak memiliki hak kepemilikan sempurna atas *item* virtual yang menjadi objek jual-beli serta transaksi tersebut dapat merusak ekosistem *game*, menyuburkan tindakan ilegal dan penipuan, dan lain sebagainya yang pada akhirnya dapat berujung kepada penutupan *game* selamanya.

---

<sup>22</sup> Shen, "Who Owns the Virtual Items?," hlm. 12.