

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, mengubah semua bentuk kegiatan dilingkungan masyarakat awam. Dalam kreativitas yang dimiliki oleh seseorang menjadikan dorongan untuk selalu berkembang dalam penemuan kecanggihan teknologi sekarang yang berguna untuk meningkatkan perekonomian dan kemakmuran masyarakat. Salah satu perkembangan ilmu teknologi tersebut yaitu internet. Internet ialah sebuah jaringan komunikasi global yang menghubungkan jaringan komputer ke jaringan komputer lain yang ada diseluruh dunia untuk mengakses suatu data dengan mudah dan cepat.¹ Salah satu manfaat dari sebuah internet yang terjadi saat ini digunakan sebagai sarana hiburan maupun kebutuhan sehari-hari seperti bermain, belajar dan bekerja. Sedangkan saat ini masyarakat cenderung menggunakan *internet* untuk bermain *game* sehingga disebut dengan *game online*.

Pada pertengahan tahun 1990 ada sebuah jenis *game* yang dirilis oleh *developer* yaitu *game nexian*, sejak saat itu membuat tingkat pemain *game* di Indonesia meningkat. Dan saat itu juga ada sebuah *game* yang populer di lingkungan masyarakat yaitu *ragnarok*.² Pesatnya peminat *game online* menjadikan *developer* membuat berbagai macam jenis *game online*. Pada berkembangnya jenis *game online* memiliki keunggulan yang tidak bisa ditemukan pada *game offline*. Pada *game online* pemain dapat bermain dengan jumlah pemain yang tidak terbatas dan keuntungan dari *game online* dapat dijadikan sebagai peluang bisnis dengan pemain lain. Oleh karena itu

¹Jorgi. Andri Flageo, "Profil Para *Gamers* Di Kota Pekanbaru (Studi Tentang Perubahan Sosial Penggemar *Game online* Di Warnet Market Net Jalan Durian, Pekanbaru)", Jom FISIP, Volume 2, Nomor 2, (Tahun 2015).

²Choiru. Fajril, "Tantangan Industri Kreatif-*Game online* di Indonesia". *Dalam Jurnal Komunikasi* .Vol 1 No. 5,(Juli 2012), 443.

perkembangan tersebut membawa hadirnya industri *game center* yang akan menyediakan berbagai layanan bagi para pecinta *game online*.

Pada umumnya *game online* dapat diartikan sebagai jenis permainan yang memanfaatkan jaringan komputer maupun *gadget* dan jaringan internet sebagai akses untuk bermain. Saat ini *game online* menjadi sebuah trend baru bagi masyarakat sehingga dari beberapa kalangan masyarakat juga memainkannya. Pada *game online* seseorang tidak lagi bermain sendiri melainkan dapat bermain dengan beberapa orang secara bersamaan meskipun di tempat yang berbeda (*multiplayer*). *Game online* juga menawarkan nuansa baru bagi para pemainnya, di mana interaksi sosial dengan orang lain lebih kuat serta kesenangan untuk bermain menjadi meningkat. Sehingga, membuat para *developer* meningkatkan fitur pada *game online* seperti pada *game mobile legend, higgs domino island, free fire, PUBG* dan lainnya. Selain itu dari kemunculannya *game online* mempengaruhi sebagian perekonomian masyarakat dikarenakan dalam kegiatan ini juga menimbulkan transaksi jual beli yaitu dengan menjual maupun membeli *item* yang ada pada *game online*. Sehingga, dari beberapa kalangan masyarakat berantusias mempraktikkan jual beli ini karena menurut mereka *game online* tidak hanya dijadikan sebagai sarana hiburan akan tetapi juga bisa dijadikan penghasil uang.

Dalam Islam praktik jual beli disebut dengan *al-bai'* yang artinya menjual maupun menukar sesuatu dengan sesuatu yang lain. Dengan kata lain, jual beli adalah pertukaran barang atas dasar kesepakatan bersama atau pengalihan harta dengan cara tertentu dan sesuai dengan ketentuan syariat hukum Islam. Umumnya lawan dari *al-bai'* yaitu *al-syira* yang artinya membeli. Dengan begitu dalam pengertiannya secara umum yang diketahui oleh masyarakat yaitu jual sekaligus beli. Allah berfirman:

الَّذِينَ يَأْكُلُونَ الرِّبَا لَا يَقُومُونَ إِلَّا كَمَا يَقُومُ الَّذِي يَتَخَبَّطُهُ الشَّيْطَانُ مِنَ الْمَسِّ
ذَلِكَ بِأَنَّهُمْ قَالُوا إِنَّمَا الْبَيْعُ مِثْلُ الرِّبَا وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا فَمَنْ جَاءَهُ

مَوْعِظَةٌ مِّن رَّبِّهِ فَانْتَهَىٰ فَلَهُ مَا سَلَفَ وَأَمْرُهُ إِلَى اللَّهِ وَمَنْ عَادَتْ فَأُولَٰئِكَ أَصْحَابُ
النَّارِ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ ﴿٢٧٥﴾

Orang-orang yang memakan riba tidak dapat berdiri melainkan seperti berdirinya orang yang kemasukan setan karena gila. Yang demikian itu karena mereka berkata bahwa jual beli sama dengan riba. Padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. Barang siapa mendapat peringatan dari Tuhan-nya, lali dia berhenti, maka apa yang telah diperolehnya dahulu menjadi miliknya dan urusannya (terserah) kepada Allah. Barang siapa mengulangi, maka mereka itu penghuni neraka, mereka kekal didalamnya. (QS. al-Baqarah: 275).³

Ayat al-Qur'an di atas telah menjelaskan bahwa diperbolehkannya bagi seseorang untuk melakukan transaksi jual beli, selama jual beli tersebut tidak ada unsur yang melanggar dari ketentuan syariat Islam. Berkembangnya suatu teknologi membuat beban seseorang lebih ringan, terutama kepada para pelaku bisnis yaitu jual beli khususnya jual beli *online*. Saat ini transaksi jual beli *online* sangat berkembang secara cepat dan mudah, masyarakat menyebutnya dengan *e-commerce*, dalam undang-undang nomor 11 tahun 2008 yang dimaksud dengan pertukaran elektronik adalah kegiatan yang sah yang dilakukan dengan menggunakan komputer atau sarana elektronik lainnya.⁴ Berkembangnya cara jual beli tersebut membuat produk yang akan dijual menyesuaikan dengan kebutuhan masyarakat dimulai dari kebutuhan pokok baik *primer, sekunder dan tersier*.

Pada dunia *game online* saat ini juga membutuhkan kebutuhan tersebut misalkan dalam dunia *game online* yaitu *diamond, koin* maupun *item* lain yang dapat mengakses maupun menaikkan level pada *game online*, salah satunya yaitu *game higgs domino island*. *Developer* biasanya membuat *game* yang bertipe *free to play* dan *premium*. Yang dimaksud dengan *free to play* yaitu sebuah *game* yang tidak membebaskan biaya kepada pemainnya untuk sebuah pemasukan dari iklan atau penjualan dalam *game*, seperti pembayaran untuk

³Departemen Agama RI, Al-Qur'an Dan Terjemahnya (Bandung: CV. Diponegoro), 36.

⁴Undang-undang nomor 11 Tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik (ITE) pasal 1 angka 2

peningkatan dalam *game* itu sendiri dari kemampuan khusus maupun barang khusus. Sedangkan *premium* yaitu *game* yang dapat di akses dengan mengenakan biaya khusus yang mana pemain dapat menikmati fitur yang tersedia dalam *game* tersebut. Adapun saat ini *game* yang menguasai pasar *game online* Indonesia yaitu *premium game*.

Saat ini *game online* memiliki berbagai macam jenis dari yang *offline* maupun yang *online*. Namun, untuk saat ini dari banyaknya pengguna *game* rata-rata memainkan *game* yang berbasis *online*, karena *game online* tidak hanya sekedar untuk bermain saja, melainkan dapat menghasilkan keuntungan. Sehingga dalam sebuah *game* terdapat fitur untuk para pemain agar dapat melakukan transaksi jual beli antar sesama pemain lainnya. Adapun yang diperjual belikan dalam *game* tersebut berupa *diamond*, *koin* dan *item*. *publisher* dan *developer* melakukan pembatasan pada jual-beli item yang terdapat pada sebuah *game*, tak semua item dapat diperjual belikan. Terdapat pula pihak dari *publisher* maupun *developer* menyediakan sebuah *platform* bagi pemainnya untuk bisa melakukan sebuah transaksi jual beli dengan sesama pemain, agar terhindar dari penyalahgunaan penjualan *item* di luar kendalinya *publisher* dan *developer*.

Dari jenis *game online* terpopuler yang muncul di tengah-tengah kehidupan masyarakat, seperti *game mobile legends*, *dota 2*, *free fire*, *higgs domino island* dan masih banyak lagi jenis *game online* lainnya. Dari semua jenis *game* di atas merupakan contoh dari beberapa *game* yang tidak hanya bisa dimainkan seorang diri, melainkan dapat dimainkan secara bersama-sama meskipun tempat para pemain berbeda. Meningkatnya popularitas dan majunya teknologi membuat *game* yang dahulu hanya dijadikan sebagai hiburan diwaktu luang dan santai, saat ini *game* dapat dijadikan sebagai transaksi jual beli. Salah satunya yang saat ini terpopuler dikalangan masyarakat yaitu jual beli koin maya di *game higgs domino island*.

Game higgs domino island merupakan sebuah *game* yang sudah tersedia di *IOS* maupun *android* yang di dalamnya terdapat berbagai jenis macam *game* yang bernuansa permainan khas Indonesia seperti *domino*, *gaple*, *remi*, *ludo*,

cangkulan hingga *slot* dan masih banyak lagi jenisnya. Dalam permainan *game higgs domino island* syarat utama untuk memainkannya yaitu memiliki koin maya, pada *game* tersebut juga sudah menyediakan (bonus) koin maya secara terbatas, jadi bagi para pemain saat menggunakan koin-koin tersebut dengan cara cuma-cuma akan habis dalam waktu sekejap hanya untuk memainkan 1 macam permainan permainan ini belum termasuk permainan yang lain. Satu kali menjalankan permainan ini para pemain bisa menghabiskan beberapa ratus ribu koin hingga jutaan koin, sehingga koin-koin tersebut terkuras dalam waktu sekejap, karena dalam permainan ini tak semua orang akan beruntung mendapatkan timbal balik koin lebih banyak lagi melaikan semakin habis. Dan pada akhirnya para pemain mencari alternatif lain untuk bisa memiliki koin maya dengan mudah yaitu dengan bertransaksi jual beli kesesama pemain yang lebih beruntung mendapatkan koin maya yang disebut dengan sistem *real money trading*.

Real money trading ialah sebuah perdagangan barang virtual yang mana menghasilkan uang secara nyata. Dan barang-barang yang diperjual belikan tidak selalu yang berbentuk secara fisik. Sehingga sebagian orang melakukan permainan *game online* ini disela-sela waktu luang.⁵ Dalam hal ini menimbulkan peluang bagi para pemainnya untuk bertransaksi. *Game online higgs domino island* menyediakan beberapa fitur kirim koin antar pemain, maka dengan itu para pemain tertentu dapat berjualan koin maya itu kepada pemain lain yang membutuhkan. Praktik ini biasa dilakukan antara pengguna satu dengan pengguna lainnya, di mana mereka bekerja sama untuk membeli *virtual property* pada *game* yang dimiliki oleh pengguna lainnya, dengan membayar sejumlah uang yang ditentukan dan disepakati dari kedua belah pihak. Dalam hal ini cenderung kurangnya dari segi keamanan dan banyak sekali penipuan. Karena banyak sekali oknum tertentu yang memanfaatkan jual beli pada *game online* sebagai keuntungan pribadi dengan unsur penipuan.

⁵ Syaiful Imron, "https://ipankint.com/game/mengenal-transaksi-rmt-dalam-game", (diakses pada 25 Februari 2021).

Higgh domino island merupakan *game* domino dengan fitur lokal yang saat ini banyak dimainkan oleh para pemain *game online*. Permainan ini merupakan permainan yang mudah, jika sudah ahli dalam menguasai fitur-fiturnya pemain akan mendapatkan hadiah melimpah berupa koin maya.⁶ Pemain *higgh domino island* dalam praktiknya banyak dijumpai pada tempat-tempat layanan penyedia *internet* atau *wi-fi* seperti warung kopi yang menyediakan fasilitas tersebut. Adapun mayoritas latar belakang dari para pemain *higgs domino island* itupun berbeda-beda antara lain pelajar sekolah hingga orang dewasa. Umumnya para pemain cenderung melakukan permainan ini hanya sekedar menghabiskan waktu luang untuk mencari hiburan. Tak hanya itu *game online* ini juga termasuk kategori *game online* yang dapat menghasilkan pundi-pundi rupiah bagi pemainnya yaitu dengan menjual koin yang dimenangkan.

Dalam hal ini dapat dilihat di warga serta banyaknya pemain di beberapa tempat seperti warung kopi maupun tempat yang menyediakan *wi-fi*. Meski permainan diperuntukkan buat remaja, tidak sedikit pula orang berusia yang memainkannya apalagi tidak sedikit yang menjadikannya sebagai mata pencaharian. Sedangkan itu, benda yang jadi objek dalam akad jual-beli dalam riset ini merupakan barang maya yang dinamakan koin dalam permainan *higgs domino island*. Tak jarang dari semua pemain bisa mendapatkan koin sehingga permainan *online* ini dapat menimbulkan efek yang negatif, meski bisa bersosialisasi dalam permainan *online* dengan pemain yang lain pemain juga dapat mendapatkan koin dengan mudah serta kilat, ialah dengan membeli koin kepada orang yang lebih beruntung. Inilah yang menimbulkan terbentuknya transaksi koin maya diantara para pengguna. Sesungguhnya terdapat metode yang dapat menaikkan kekayaan mereka dengan membeli pada *owner* dari *game* tersebut. Tetapi harga yang sangat besar dan metode yang susah memprediksi pengguna untuk membeli pada sesama pemain yang menawarkan

⁶<https://www.bluestacks.com/id/blog/game-guides/higgs-domino-island/gameguides-jenis-permainan-hdi-untuk-pemula-id.html>, di akses pada 20 mei 2021

harga yang bersahabat. Memandang dari fenomena ini orang juga mulai memainkan permainan ini secara masal.

Sebenarnya *game higgs domino island* sudah ada sejak lama yang menawarkan beberapa hadiah seperti pulsa dengan cara mengumpulkan beberapa kupon sudah ditentukan pada *game* setiap kali menang. Namun semenjak kemunculan jenis *slot higgs domino island*, sehingga *game* ini menjadi ramai untuk dimainkan. Karena dalam *game* ini para pemain berkesempatan menang dan mendapatkan hadiah dengan jumlah yang lebih besar. Sehingga para pemain dapat menjual lagi beberapa koin ke sesama pemain dari penghasilan tersebut dengan fitur yang berada dalam *game*. Bahkan saat ini *game online* dapat menghasilkan keuntungan dengan cara menjual barang-barang dalam *game* tersebut, mayoritas calon pembeli jika ingin membeli barang yang akan dijual dalam *game* ini dari rekan pemain maupun kenalan saat bermain yang sama-sama memiliki hobi yang sama yaitu bermain *game online higgs domino island*.

Pada praktiknya jual beli sistem *real money trading* dalam *game higgs domino island* pengimplementasiannya tak jauh berbeda dengan praktek jual beli pada umumnya. Dalam transaksinya terikat dengan serah terima atas kepemilikan suatu barang yang berlaku pada *game higgs domino island* seperti koin. Dalam jual beli ini objek yang diperjual belikan merupakan benda *virtual*, perbedaan dari jual beli pada umumnya yang mana dalam transaksi ini muncul karena adanya suatu kerelaan dari kedua belah pihak yang sama-sama saling membutuhkan sama lain. Dengan adanya media transaksi *modern* sebagai salah satu sarana metode pembayarannya.

Meskipun *game higgs domino island* merupakan suatu game hiburan dan sebuah permainan itu diperbolehkan dalam Islam, tetapi dalam Islam juga mengharamkan setiap permainan yang dicampuri unsur ketidakjelasan maupun merugikan salah satu pihak, dalam permainan ini tak lepas dari untung rugi bagi pemainnya. Oleh karena itu tidak halal seorang muslim menjadikan sebuah permainan yang mengandung unsur tersebut sebagai alat mencari uang dalam situasi apapun. Dengan adanya jual beli benda *game online*, Sehingga

dalam jual belinya yang berupa benda *virtual* sudah berkembang dalam berbagai kegiatan transaksi muamalah. Jika penjualan dari sistem tersebut memenuhi rukun dan syarat-syaratnya jual beli, maka jual beli tersebut berhukum sah atau halal dalam ajaran hukum Islam. Namun, dalam Islam jual beli yang mengandung unsur ketidakjelasan, unsur paksaan, terdapat batasan waktu, ada unsur kebencian dan ada unsur merusak, hal tersebut tidak diperbolehkan untuk diperjual belikan. Tak hanya itu, dalam Islam sesuatu yang masih terdapat perselisihan antara halal dan keharamannya, maka dapat dilihat dari hasil kemudharatan dan kemanfaatannya. Dikarenakan keburukan dan kerugian menjadi sesuatu yang dilarang bagi orang Islam. Oleh sebab itu, jika dalam jualbbeli tersebut terdapat unsur kerusakan yang lebih besar dari unsur kemanfaatannya, maka jual beli tersebut dilarang untuk dipraktikkan, begitu sebaliknya jika manfaatnya lebih besar dari kerusakannya, maka jual beli tersebut diperbolehkan. Adapaun inti dari sahnya jual beli juga terdapat pada persyaratan ijab qobul dari masing-masing penjual dan pembeli. Jika terdapat ketidak sesuaian antara *ijab* dan *qobul*, maka, jual beli tersebut tidak berlaku dan tidak sah.

Jual beli dalam Islam sangatlah mudah, apabila jual beli tersebut sesuai dengan rukun dan syaratnya. Maka hal tersebut disebut sebagai transaksi jual beli yang sah dan halal. Rukun dan syarat jual beli merupakan prinsip dasar yang harus dipahami dan diterapkan agar pembeli dan penjual tidak ikut serta melakukan praktek jual beli yang dilarang dalam syari'at Islam. Oleh karena itu, dalam transaksinya jual beli sistem ini, transaksinya harus di praktikkan sesuai dengan hukum syari'at Islam. Hal tersebut merupakan salah satu syarat untuk menjadikan sistem ini *real money* trading menjadi sah. Namun, belum ada ketentuan hukum sistem tersebut. Selain itu, terdapat kelemahan lainnya, yaitu: pasar modal tidak memiliki izin penuh terhadap sistem *real money* trading baik pemain yang berasal dari kelas ekonomi tinggi, sedang, maupun rendah.

Berdasarkan ketentuan pada dunia *game online* bahwa *developer* sebagai pihak pemilik sepenuhnya atas *virtual property* dan sebagai pengembang fitur

yang terdapat pada setiap *game online*. akan tetapi dalam prakteknya *virtual property* seperti koin maya, *item*, maupun *diamonds* yang terdapat di dunia *game* seringkali diperjual belikan oleh sesama pemain *game online* di dunia nyata dengan menggunakan uang asli .praktik ini sudah terjadi di Indonesia, terutama game yang saat ini banyak digunakan para pelaku bisnis *game online* sebagai ajang berbisnis yaitu pada *game higgs domino island* jual beli koin maya dengan sistem *real money trading* di desa Wadak Lor kecamatan Duduksampeyan kabupaten Gresik juga mempraktikkan kegiatan sistem ini. Dasar dari permasalahan ini yaitu para pemain merasa jika kepemilikan sesuatu yang ada pada *game online* merupakan sepenuhnya hak miliknya, sehingga para pemain merasa berhak untuk melakukan suatu perjanjian maupun jual beli yang berobjekkan benda *virtual* tersebut. Perlu kita ketahui sebenarnya para pemain tidak memiliki hak atas kepemilikan benda *virtual* yang ada pada *game online*, melainkan para pemain hanya dapat menguasai dan memakai benda *virtual property*. Sedangkan atas kepemilikan *virtual property* pada *game online higgs domino island* tersebut pemilik asli adalah pihak *developer*.

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa subjektivitas pemain adalah kunci utama terjadinya sistem *real money trading*. Meskipun terus menerus dipengaruhi oleh faktor eksternal, pemain masih mempraktikkan sistem ini. Di Indonesia yang mayoritas penduduknya beragama Islam, penjualan sistem *real money trading* sangat populer dipraktikkan, dalam jual beli ini dapat dilakukan secara *offline* maupun *online*. Sehingga hal ini menimbulkan permasalahan dikalangan umat Islam terutama masyarakat Desa Wadak Lor. Diantaranya permasalahan ini terdapat pada adanya unsur taruhan, kerugian bagi salah satu pihak dan merugikan diri sendiri terutama kewajiban sebagai seorang muslim.

Dari pemaparan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian lebih lanjut mengenai praktik jual beli koin maya sistem real money trading (yang dipraktikkan dalam jual beli oleh pemain *game online higgs domino island* dan bagaimana jika hal demikian di lihat dari sudut pandang hukum ekonomi Islam. Oleh karena itu, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul: “Praktik Jual Beli Dengan Sistem *Real Money Trading*

Pada *Game higgs domino island* Ditinjau Dari Hukum Ekonomi Islam (Studi Kasus di Warkop Desa Wadak Lor Kecamatan Duduksampeyan Kabupaten Gresik).”

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian yang telah dipaparkan di atas, untuk itu penulis memfokuskan penelitian dalam fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana praktik jual beli koin dengan sistem *real money trading* pada *game higgs domino island*?
2. Bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap praktik jual beli dengan sistem *real money trading* di *game higgs domino island*?

C. Tujuan Penelitian

Dari fokus penelitian di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui praktik jual beli koin sistem *real money trading* pada *game higgs domino island*.
2. Untuk mengetahui pandangan hukum ekonomi Islam terhadap praktik jual beli sistem *real money trading* pada *game online higgs domino island*.

D. Kegunaan Penelitian

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran yang berarti bagi perkembangan hukum Islam, khususnya bidang hukum ekonomi Islam.
2. Dapat menambah wawasan bagi para akademisi dan peneliti mengenai hukum jual beli sistem *real money trading*.
3. Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana strata satu dalam bidang hukum ekonomi Islam.

E. Telaah Pustaka

Untuk menunjang penelitian dan menghindari dilakukannya plagiarisme terhadap penelitian pada objek yang sama atau mengulang penelitian yang

sudah ada, peneliti melakukan tinjauan dari beberapa pustaka terkait dengan judul penelitian sebelumnya, sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Rizka Arum Puspita mahasiswi IAIN Pekalongan, 2019, dengan judul “Jual-beli *Software Account Game online Mobile Legends* Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah”. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini ialah bahwa praktek jual-beli *software account game online mobile legends* memiliki hukum yang sah dan boleh dilakukan karena telah sesuai dengan prinsip-prinsip akad jual-beli yang terdapat pada syari’at Islam. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian berupa deskriptif evaluatif atau penelitian lapangan (*field Research*).⁷
2. Penelitian oleh Nur Khasanah mahasiswi UIN Sunan Ampel, 2009, dengan judul “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual-beli Benda Maya Dalam *Game online*”. Hasil yang diperoleh dari penelitiannya ini ialah bahwa praktek jual-beli yang terdapat pada *game online* yang ditinjau dari hukum islam tidak sesuai mengenai hukum islam pada proses transaksi. Jenis penelitian yang digunakan yaitu literar atau kepustakaan (*bibliographie Research*).⁸
3. Penelitian oleh Sonny Andrian mahasiswa IAIN Surakarta, 2018, dengan judul “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Transaksi Jual-beli *Game online Dota 2*”. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini ialah bahwa transaksi *game online dota 2* dalam kegiatan jual-beli sah. Namun dalam hukum ekonomi islam diharamkan karena rukun dan manfaatnya tidak sesuai dengan syari’at Islam.⁹
4. Penelitian oleh Mohammad Soleh 2018, dengan judul “Analisis Jual-beli Akun *Game online* ditinjau dari Ekonomi Syariah (Study Kasus Komunitas

⁷Rizka Arum Puspita, “Jual-beli *SoftwareAccountGame online Mobile Legends* Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah”, (Skripsi Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri Pekalongan, 2019).

⁸Nur Khasanah, “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual-beli Benda Maya Dalam *Game online*”,(Skripsi Fakultas Agama Universitas Agama Islam Sunan Ampel, 2009).

⁹Sonny Andrian, “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Transaksi Jual-beli *Game online Dota 2*”, (Skripsi IAIN Surakarta,2018).

Pemain *Game online Mobile Legends* di Kecamatan Pare Kediri)”. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini bahwa dalam praktek jual-beli akun *game online mobile legends* sesuai dengan syarat dan rukunnya jual-beli dalam islam.¹⁰

Dari beberapa penelitian di atas yang dilakukan oleh mahasiswa, dapat disimpulkan dari beberapa uraian di atas, bahwa penelitian skripsi yang pertama, hukum dari jual beli software pada akun akun *game online mobile legends* ditinjau dari hukum ekonomi syariah, skripsi yang kedua membahas mengenai jual beli benda maya dalam *game online* yang ditinjau dari hukum ekonomi islam, skripsi yang ketiga yang memfokuskan penelitian pada transaksi *game online dota 2* ditinjau pada hukum Islam. Kemudian skripsi yang keempat mengenai analisis praktek jual-beli pada permainan (*game online*) *mobile legends*.

Dapat dilihat dari beberapa penelitian di atas bahwa hasil argument skripsi oleh keempat penulis di atas memiliki perbedaan dengan yang akan diteliti oleh peneliti yang berjudul “Praktik Jual Beli Dengan Sistem *Real Money Trading* Pada *Game Higgs Domino Island* Ditinjau Dari Hukum Ekonomi Islam (Studi Kasus Di Warkop Desa Wadak Lor Kecamatan Duduksampeyan Kabupaten Gresik)”. Yang membedakan dari penelitian sebelumnya yaitu pada penelitian ini peneliti lebih menitikberatkan pada bagaimana tinjauan hukum ekonomi Islam pada praktik jual beli koin pada *game higgs domino* dengan sistem *real money trading* (RMT).

¹⁰Mohammad Soleh, “AnalisisJual-beli Akun *Game online* ditinjau dari Ekonomi Syariah”, (*Study Kasus Komunitas Pemain Game online Mobile Legends di Kecamatan Pare Kediri, 2018*)