

**JUAL BELI MATA UANG ZENNY GAME ONLINE RAGNAROK X
NEXT GENERATION MENURUT PERSPEKTIF HUKUM ISLAM
(STUDI KASUS RYN SHOP DI SURABAYA)**



SKRIPSI

**DISUSUN DAN DIAJUKAN KEPADA FAKULTAS SYARI'AH DAN
HUKUM UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN SYARAT
MEMPEROLEH GELAR SARJANA STRATA SATU DALAM ILMU
HUKUM ISLAM**

OLEH:

MUHAMMAD YULIANTO WIBOWO

15380017

PEMBIMBING:

Dr. Abdul Mughits, S.Ag., M.Ag.

**HUKUM EKONOMI SYARIAH
FAKULTAS SYARI'AH DAN HUKUM**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2022

PERNYATAAN KEASLIAN DAN BEBAS PLAGIASME

PERNYATAAN KEASLIAN DAN BEBAS PLAGIASME

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Yulianto Wibowo
NIM : 15380017
Prodi : Hukum Ekonomi Syariah
Fakultas : Syariah dan Hukum

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/ karya saya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya, dan bebas dari plagiasme. Jika dikemudia hari terbukti bukan karya sendiri atau melakukan plagiasi maka saya siap ditindak sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 13 Maret 2022

10 Syakban 1443

Saya yang menyatakan

STATE ISLAMIC UNIVE
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Muhammad Yulianto Wibowo

NIM 15380017



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 512840 Fax. (0274) 545614 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-724/Un.02/DS/PP.00.9/05/2022

Tugas Akhir dengan judul : JUAL BELI MATA UANG ZENNY GAME ONLINE RAGNAROK X NEXT GENERATION MENURUT PERSPEKTIF HUKUM ISLAM (STUDI KASUS RYN SHOP DI SURABAYA)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : MUHAMMAD YULIANTO WIBOWO
Nomor Induk Mahasiswa : 15380017
Telah diujikan pada : Senin, 23 Mei 2022
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Abdul Mughits, S.Ag., M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 62908e372cfc1



Penguji I

Saifuddin, SHL., MSI.
SIGNED

Valid ID: 62907ec8de24e



Penguji II

A Hashfi Luthfi, M.H.
SIGNED

Valid ID: 62908d82df6ef



Yogyakarta, 23 Mei 2022
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Syari'ah dan Hukum

Prof. Dr. Drs. H. Makhrus, S.H., M.Hum.
SIGNED

Valid ID: 62942d5619821

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi saudara Muhammad Yulianto Wibowo

Kepada Yth.,
Dekan Fakultas Syari'ah dan Hukum
UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Setelah membaca, meneliti, dan mengoreksi serta menyarankan perbaikan
seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Muhammad Yulianto Wibowo
NIM : 15380017
Judul : "Jual Beli Mata Uang Zenny dalam Game Ragnarok X Next
Generation dalam Perspektif Hukum Islam"

Sudah dapat diajukan kepada Prodi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah)
Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu
syarat memperoleh gelar sarjana strata satu dalam Ilmu Hukum Islam.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi atau tugas akhir saudara tersebut diatas
dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Yogyakarta, 13 Maret 2022. M

10 Syakban 1443 H



Dr. Abdul Mughits, S.Ag., M.Ag.

NIP 197609202005011002

ABSTRAK

Berbagai macam bisnis yang dilakukan pada game online Ragnarok X Next Generation ini ada berbagai macam objek, mulai dari jasa *daily odin*, *mission board*, *auto grinding odin*, *habisin stamina*, *jual beli akun*, hingga jual beli *Zenny* di dalam *game* itu sendiri. Adapun transaksi yang dilakukan dalam jual beli *Zenny*, yang dimana wujud barangnya sendiri masih berbentuk virtual maka dari itu penulis menjadikan Ryn sebagai subjek penelitian karena bertindak sebagai penjual *Zenny* dalam *game* Ragnarok X Next Generation.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan praktik jual beli mata uang (*Zenny*) dalam *Game Ragnarok X Next Generation* dan untuk mengkaji hukum jual beli *Zenny* dalam *game* Ragnarok X Next Generation menurut hukum Islam. Teori yang digunakan adalah akad *jual beli*, akad *as-Salam*, dan *Konsep Harta dalam Islam*, sedangkan metodenya dengan jenis penelitian lapangan (*field research*) dengan sifat deskriptif-analitik. Pendekatannya menggunakan *Fiqh Muamalah*, dengan membandingkan data yang diperoleh dilapangan dengan data kepustakaan. Pengumpulan data diperoleh dari hasil wawancara dan observasi dilapangan.

Hasil dari penelitian ini adalah Pertama, Jual beli mata uang (*Zenny*) *game* Ragnarok X Next Generation dilakukan dengan dua macam cara. Cara yang pertama yaitu secara online dan cara yang kedua yaitu secara *cod*. Akan tetapi penjual biasanya menggunakan cara online dikarenakan terlalu jauh untuk bertemu langsung. Pada dasarnya kedua cara jual beli tersebut kembali pada kesepakatan akad yang dilakukan oleh pihak-pihak yang berakad. *Kedua*, dalam jual beli ini termasuk jual beli *salam* karena transaksi yang dilakukan yaitu pihak penjual menyerahkan *Zenny* terlebih dahulu setelah adanya pembayaran terlebih dahulu dari pihak pembeli. Bahkan terkadang pembeli menanyakan ketersediaan stok *Zenny* kepada penjual atau juga melakukan pesan order terlebih dulu kepada penjual, apabila stok sudah tersedia maka penjual akan memberitahu ke pembeli bahwa pesannya sudah tersedia. Dilihat dari rukun dan syaratnya transaksi jual beli *Zenny* dikatakan sah menurut hukum Islam. Menurut imam hanafi *Zenny* dapat digolongkan sebagai harta, karena *Zenny* tersebut dapat diserahkan terimakan dari pihak penjual ke pihak pembeli.

KATA KUNCI: *Jual Beli, Zenny Game Ragnarok X*

ABSTRACT

There are various kinds of business carried out in the online game *Ragnarok X Next Generation*, ranging from daily odin services, mission boards, auto grinding odin, spending stamina, buying and selling accounts, to buying and selling Zenny in the game itself. The transactions carried out in the sale and purchase of Zenny, which is where the form of the goods themselves are still virtual, therefore the author makes Ryn the subject of research because he acts as a Zenny seller in the game *Ragnarok X Next Generation*.

The purpose of this study is to describe the practice of buying and selling currency (Zenny) in the *Ragnarok X Next Generation* Game and to examine the law of buying and selling Zenny in the *Ragnarok X Next Generation* game according to Islamic law. The theory used is the sale and purchase contract, as-Salam contract, and the concept of property in Islam, while the method is a field research with descriptive-analytic nature. The approach uses *Fiqh Muamalah*, by comparing the data obtained in the field with library data. Data collection was obtained from the results of interviews and field observations.

The results of this study are First, buying and selling currency (Zenny) game *Ragnarok X Next Generation* is done in two ways. The first way is online and the second way is COD. However, sellers usually use the online method because it is too far to meet in person. Basically, the two ways of buying and selling return to the contract agreement made by the contracting parties. Second, this sale and purchase includes the sale and purchase of greetings because the transaction is carried out, namely the seller submits Zenny first after there has been an advance payment from the buyer. Sometimes buyers even ask the seller for the availability of Zenny's stock or also place an order first to the seller, if the stock is available, the seller will notify the buyer that the order is available. Judging from the pillars and conditions, Zenny's buying and selling transactions are said to be legal according to Islamic law. According to Imam Hanafi Zenny can be classified as a treasure, because Zenny can be handed over from the seller to the buyer.

KEYWORDS: *Buy and Sell, Zenny Game Ragnarok X*

MOTTO

Terlihat baik secara Fisik

Di bunuh secara Mental

Dihakimi oleh Ekspektasi

Dihajar oleh Realita

Dan aku tetap Tertawa



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Penyusun mempersembahkan karya ini untuk:

Diri saya sendiri sebagai pedoman untuk bermasyarakat

Kepada bapak saya Budi Sujanto dan ibu saya Eny Yuliati yang telah sabar dalam menghadapi saya dan mendidik saya serta mendoakan anaknya

Dan kepada kakek, nenek dan sodara saya yang selalu mendoakan dan memberi motivasi saya untuk menjadi anak yang berguna untuk masyarakat dan lingkungan sekitar.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Berdasarkan Transliterasi Arab Indonesia, pada Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 158/1997 dan 0543b/U/1987

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	bâ'	B	Be
ت	tâ'	T	Te
ث	śâ'	Ś	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	hâ'	Ĥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	khâ'	Kh	ka dan ha
د	Dâl	D	De
ذ	Žâl	Ž	zet (dengan titik di atas)
ر	râ'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Şâd	Ş	es (dengan titik di bawah)

ض	Dâd	Ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭâ'	Ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓâ'	Ẓ	zet (dengan titik dibawah)
ع	'ain	'	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	ge dan ha
ف	fâ'	F	Ef
ق	Qâf	Q	Qi
ك	Kâf	K	Ka
ل	Lâm	L	El
م	Mîm	M	Em
ن	Nûn	N	En
و	Wâwû	W	We
هـ	hâ'	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	yâ'	Y	Ye

B. Konsonan Rangkap

Konsonan rangkap yang disebabkan oleh syaddah ditulis rangkap.

contoh :

نَزَّلَ	Ditulis	Nazzala
بِهِنَّ	Ditulis	Bihinna

C. Ta' Marbūṭah di akhir Kata

1. Bila dimatikan ditulis h

المائدة	Ditulis	<i>al-Mā'idah</i>
علة	Ditulis	'illah

(ketentuan ini tidak diperlukan bagi kata-kata Arab yang sudah terserap dalam bahasa Indonesia, seperti salat, zakat dan sebagainya kecuali dikehendaki lafal lain).

2. Bila diikuti dengan kata sandang 'al' serta bacaan kedua itu terpisah maka ditulis dengan h.

كرامة الأولياء	Ditulis	Karâmah al-auliyâ'
----------------	---------	--------------------

3. Bila *Ta' Marbūṭah* hidup atau dengan harakat fathah, kasrah dan ḍammah ditulis t atau h.

زكاة الفطر	Ditulis	Zakâh al-fiṭri
------------	---------	----------------

D. Vokal Pendek

ـَ فعل	fathah	Ditulis ditulis	A fa'ala
ـِ ذكر	kasrah	Ditulis ditulis	I Ẓukira
ـُ يذهب	ḍammah	Ditulis ditulis	U Yaẓhabu

E. Vokal Panjang

1	fathah + alif فلا	Ditulis ditulis	Â Falâ
2	fathah + ya' mati تنسى	Ditulis ditulis	Â Tansâ
3	kasrah + ya' mati تفصيل	Ditulis ditulis	Î Tafsîl
4	ḍammah + wawu mati أصول	Ditulis ditulis	Û Uṣûl

F. Vokal Rangkap

1.	Fathah + ya' mati غيرهم	ditulis ditulis	ai <i>Gairihim</i>
2.	Fathah + wawu mati قول	ditulis ditulis	au <i>Qaul</i>

G. Kata Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata Dipisahkan dengan Apostrof

أنتم	Ditulis	A'antum
أعدت	Ditulis	U'iddat
لإن شكرتم	Ditulis	La'in syakartum

H. Kata Sandang Alif dan Lam

Bila diikuti huruf Qomariyyah ditulis dengan menggunakan huruf “l”

القرآن	Ditulis	Al-Qur'ân
القياس	Ditulis	Al-Qiyâs

1. Bila diikuti huruf Syamsiyyah ditulis dengan menggunakan huruf Syamsiyyah yang mengikutinya, dengan menghilangkan huruf l (el) nya.

السماء	Ditulis	As-Samâ'
الشمس	Ditulis	Asy-Syams

I. Penulisan Kata-kata dalam Rangkaian Kalimat

Ditulis menurut penulisnya

ذوي الفروض	Ditulis	Ẓawî al-furûḍ
أهل السنة	Ditulis	Ahl as-sunnah

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah Swt atas segala nikmat, rahmat, karunia, dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"JUAL BELI MATA UANG ZENNY DALAM GAME RAGNAROK X NEXT GENERATION MENURUT PERSPEKTIF HUKUM ISLAM."** Shalawat serta salam tidak lupa selalu tercurahkan kepada Beliau Baginda Nabi Muhammad *Shallallah 'Alaihi Wassalam* beserta para sahabat. Semoga kelak kita mendapat syafa'at dari Beliau di hari kiamat. Amin.

Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat menyelesaikan program pendidikan strata satu (S1) prodi Hukum Ekonomi Syariah pada Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Selama menyelesaikan skripsi ini tentu saja tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak baik yang bersifat moril atau materil. Pada kesempatan yang berbahagia ini, penulis sampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Phil. Al Makinm S.Ag., M.A. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Drs. H, Makhrus, S.H., M.Hum., selaku Dekan fakultas Syari'ah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Dr. Gusnam Haris, S.Ag., M.Ag., selaku Ketua Program Studi Hukum Ekonomi Syariah dan A. Hashfi Luthfi, M.H., selaku Sekretaris Program Studi

Hukum Ekonomi Syari'ah fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

4. Dr. Abdul Mughits, S.Ag., M.Ag., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang tak hentinya memberikan motivasi, kritik, saran dan masukan untuk perbaikan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Drs. H. Syafaul Mudawam, MA., MM., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberikan masukan dan dorongan dalam hal akademik.
6. Seluruh Dosen Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama masa perkuliahan.
7. Segenap pegawai dan staff di lingkungan Program Studi Hukum Ekonomi Syariah fakultas Syari'ah Dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
8. Kedua orang tua saya, bapak Budi Sujanto dan ibu Eny Yulianti yang telah membesarkan saya, mendidik saya, mendoakan saya dan menyemangati saya dalam setiap langkah hidup ini, terutama dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Sanak saudara dan kerabat saya yang jauh dan dekat yang telah memberikan saya materil dan non materil untuk kehidupan saya.
10. Keluarga HES (Muamalah) 2015 yang telah memberikan semangat kepada saya untuk segera menyelesaikan masa perkuliahan saya.
11. Seluruh keluarga Scoot Linting dan Keluarga Discord ITS FREE FOR YOU yang telah menemani, memberikan masukan, memberi semangat kepada saya mengerjakan tugas akhir dan segera diwisuda

12. Tidak lupa untuk para pihak yang telah memberikan dukungan kepada penyusun, yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Semoga Allah Swt selalu melindungi dan meridhio langkah kita semua, Amiin Yaa Rabbal'aalamiin.

Kepada semua yang telah memberikan ilmu dan pengalaman kepada penyusun, semoga bermanfaat dan semoga dibalas kebaikannya oleh Allah Swt . Penyusun menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna baik dari segi penyusunan bahasan maupun dalam segi kepenulisan. Oleh karena itu kritik dan saran dari pembaca sangat membantu untuk menyusun demi perbaikan skripsi ini.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 6 maret 2022

3 Syakban 1443 H

Penulis

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Muhammad Yulianto Wibowo

Daftar isi

PERNYATAAN KEASLIAN DAN BEBAS PLAGIASME	i
PENGESAHAN	iii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
ABSTRAK	iv
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	viii
KATA PENGANTAR	xiii
Daftar isi	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Batasan Masalah	10
D. Tujuan dan kegunaan penelitian	10
E. Telaah Pustaka	11
F. Kerangka Teori	14
G. Metode Penelitian	18
1) Jenis penelitian	19
2) Sifat penelitian	19
3) Subjek dan Objek Penelitian	19
4) Sumber Data	20
5) Metode pengumpulan data	21
6) Analisis Data	23
H. Sistematika Pembahasan	24
BAB II	27
LANDASAN TEORI	27
A. Jual beli	27
1. Pengertian Jual beli	27
2. Dasar Hukum Jual-beli	31
3. Rukun dan Syarat Jual-beli	34

4.	Hak dan Kewajiban dalam Transaksi Jual-beli	39
5.	Macam-macam Jual beli	42
6.	Jual-beli yang di Haramkan oleh Islam	44
B.	Akad as-Salam	47
1.	Pengertian Akad as-Salam	47
2.	Dasar Hukum Akad as-Salam	48
3.	Rukun dan Syarat Akad as-Salam	49
C.	Konsep Harta dalam Islam	52
BAB III		59
Gambaran Umum Tentang Game Online dan Profil Ryn Shop		59
1.	Pengertian dan Sejarah Perkembangan Game Online	59
2.	Kelebihan dan Kekurangan Game Online	66
A.	Kelebihan dalam game online	66
B.	Kekurangan	67
3.	Dampak Positif dan Negatif Bermain Game Online	68
a.	Dampak Positif	68
b.	Dampak Negatif	69
4.	Macam-Macam <i>Game Online</i>	69
A.	Berdasarkan Jenis Permainannya	69
B.	Berdasarkan Cara Bayar	69
C.	Berdasarkan Grafisnya	73
5.	Sejarah Game Ragnarok X Next Generation	74
6.	Profil Rynshop	80
7.	Cara Transaksi Jual Beli Zenny	81
a.	Ketentuan Harga	81
b.	Proses Transaksi Zenny Dalam Game Ragnarok X Next Generation	81
BAB IV		83
TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP JUAL-BELI ZENNY DALAM GAME RAGNAROK X NEXT GENERATION		83
A.	Pelaksanaan Praktik Jual-beli Zenny Dalam Game Ragnarok X Next Generation ..	83
B.	Analisis Hukum Islam Terhadap Jual beli Zenny dalam Game Ragnarok X Next Generation	91
1.	Jual Beli pada Praktik Jual Beli Zenny dalam Game Online Ragnarok X Next Generation	91
2.	Konsep Harta dalam Islam	95
BAB V PENUTUP		100

A. Kesimpulan	100
B. Saran	101
DAFTAR PUSTAKA	102



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia adalah makhluk sosial yang diciptakan oleh Allah Swt dengan sempurna yang memiliki banyak kemampuan dan kebutuhan, yang mana manusia tersebut memerlukan interaksi sosial (bermasyarakat, jual beli, gotong royong dan bantu membantu apabila sedang kesusahan) ke manusia yang lain. Apabila manusia diciptakan dengan sendirian, maka kebutuhan untuk bertahan hidup tidak mungkin bisa dilakukan sendiri. Oleh karenanya manusia harus memerlukan keterlibatan manusia yang lain dalam keadaan sekarang. Dengan adanya interaksi, maka manusia mampu memenuhi kebutuhan untuk bertahan hidup dan dapat mencapai keinginan yang ia inginkan. Bagi seorang manusia muslim, dalam kewajibannya harus selalu mendekati diri kepada Allah Swt, karena beliau adalah zat Yang Maha Esa. Allah Swt, pada dasarnya menciptakan manusia untuk saling berinteraksi sosial kepada manusia lainnya dan ingat satu hal, manusia tidak bisa hidup sendirian.¹

Ajaran yang diajarkan kepada umat muslim yang dibawa oleh Nabi Muhammad Saw mempunyai sifat yang universal bukan hanya bersifat

¹ Arief, Abd. Salam, *Pembaharuan Pemikiran Hukum Islam: Antara Fakta dan Realita* (Yogyakarta: LESFI, 2003).

komprehensif. Komprehensif yang dimaksud di sini ialah ajaran yang mengatur dan mencakup seluruh aspek kehidupan, baik dalam sisi ritual dan sisi sosial (hubungan antara makhluk satu dengan makhluk lainnya). Sedangkan arti dari universal ialah apa yang kita kerjakan setiap saat atau berulang dalam satu waktu dapat di pakai kapan saja, maupun dipakai sampai hari akhir (kiamat). Dalam syariat Islam juga sudah di jelaskan tetapi juga diatur mengenai ibadah (hubungan manusia dengan Allah) dan hukum-hukum Islam. Tetapi juga terdapat aturan yang mengatur bidang muamalah (kehidupan sosial) bagi umat manusia, dalam bidang muamalah sendiri adalah salah satu aspek yang sangat penting dalam meningkatkan kesejahteraan manusia.¹

Sistem yang dirumuskan oleh Islam sangat berbeda dengan sistem Islam yang lainnya. Seperti contohnya sistem dalam ekonomi Islam yang menjadikan sumber dan panduan bagi setiap muslim. Diibaratkan seperti akar dari pohon yang menjadi titik tumpu berdirinya sebuah hukum. Islam juga mempunyai tujuan-tujuan syariah (Maqasyid Syariah) sebagai acuan dalam melaksanakan kegiatan ekonomi dan menjadikan umat muslim dapat hidup sejahtera dan lebih baik. Dalam syariah itu sendiri juga mempunyai nilai untuk persaudaraan dan keadilan sosio-ekonomi, adapun hal lainnya juga seimbang seperti kepuasan materi dan kepuasan rohani.²

Sesungguhnya manusia memerlukan harta untuk kelangsungan hidup, maka dari itu, banyak manusia berlomba-lomba untuk memperoleh harta

¹ Ida Friatna, *Konsep Laba dalam Sistem Ekonomi Islam* (Banda Aceh: Pena, 2012), hlm. 1.

² M. Umer Chapra, *Islam dan Tantangan Ekonomi* (Surabaya: Risalah Gusti, 1999), hlm. 3.

kekayaan. Adapun cara yang paling sederhana ialah dengan melakukan perdagangan (jual beli). Perdagangan adalah kegiatan proses jual beli atau tukar menukar barang yang telah disepakati oleh kedua belah pihak. Dalam kegiatan berdagang yang dianjurkan dalam Islam ialah harus adil dan tidak merugikan pihak yang lainnya, sehingga tidak ada unsur dzalim ataupun curang. Pada agama Islam juga melarang adanya kecurangan yang mengandung unsur *garar* dan melarang adanya riba. Adanya status transaksi, ukuran, timbangan, kualitas, harga dan manfaat untuk para pelaku ekonomi itu, perdagangan yang baik dan sangat dianjurkan dalam agama Islam.³ Dalam adanya anjuran seperti itu maka di dalam berdagang menimbulkan rasa kejelasan tersendiri bagi para pembeli maupun para pelaku usaha.

Kegiatan perdagangan adalah sistem jual beli dengan tujuan untuk mencari keuntungan (laba) dengan mengumpulkan kekayaan. Jual beli barang merupakan transaksi yang banyak diminati oleh manusia dalam dunia perniagaan (bisnis) bahkan secara umum adalah bagian penting dalam aktivitas usaha yang tidak ada hentinya dilakukan oleh masyarakat. Jual beli mempunyai jenis yang diharamkan dan yang dihalalkan dalam agama Islam. Karena itu, menjadi suatu tanggung jawab bagi kita sebagai umat muslim untuk mengetahui beberapa hal yang sah dalam usaha jual beli tersebut, dan mengetahui mana yang halal dan mana yang haram dari kegiatan jual beli itu.⁴

³ Ida Friatna, *Konsep Laba dalam System Ekonomi Islam* (Banda Aceh: Pena, 2012), hlm. 69.

⁴ Shalah ash-Shawi dan Abdullah al-Muslih, *Fikih Ekonomi*, cet. V (Jakarta: Darulhaq, 2015), hlm. 87.

Dalam perdagangan secara Islam, dijelaskan bahwa transaksi jual beli ada yang bersifat fisik atau wujud, seperti dengan menghadirkan sebuah benda untuk dijadikan sebuah objek. ketika terjadi transaksi atau tanpa menghadirkan benda tersebut dengan cara memesan dan harus dinyatakan benda tersebut secara konkret atau nyata, baik diserahkan secara langsung atau dikemudian hari sampai batas waktu tertentu.⁵ Pada agama Islam transaksi ini disebut dengan jual beli *as-salam*. Dengan berkembangnya zaman semakin pesat, jual beli *salam* sudah sangat populer di kalangan masyarakat dan sudah tersebar luas, apalagi dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat. Masyarakat mampu melakukan kegiatan tersebut dimanapun dan kapanpun.

Manusia membutuhkan sesuatu yang dapat membantu untuk kelangsungan dan bertahan hidup seperti ilmu pengetahuan. Apabila manusia memiliki ilmu pengetahuan manusia dapat menciptakan sebuah teknologi. Seiring berjalannya waktu manusia telah menciptakan barang atau benda yang digunakan untuk mempermudah kehidupan manusia. Dengan berkembangnya dunia teknologi dan komunikasi yang semakin canggih, manusia telah dikenalkan dengan adanya teknologi dunia maya yang dikenal dengan istilah internet. Adanya internet masyarakat mampu mendapatkan informasi yang cepat, aktual, transparan dan tidak memerlukan banyak waktu untuk mengetahui kejadian dilapangan, bahkan dengan adanya internet masyarakat juga dapat berinteraksi dengan sesama manusia dan dapat bertransaksi secara

⁵ Husein Shaharah Siddiq dan Muhammad Adh-Dharil, *Transaksi dan Etika Bisnis Islam* (Jakarta: Visi Insani Publishing, 2005), hlm. 14.

langsung dan cepat ke berbagai seluruh penjuru dunia. Dengan adanya internet manusia dapat melakukan berbagai kegiatan dengan skala global (tidak terbatas dalam satu tempat). Sehingga kegiatan yang dilakukan melalui internet merupakan kegiatan yang tanpa batas, dimana seseorang dapat berhubungan dengan siapapun dan berada dimanapun dan kapanpun.

Teknologi internet sangat berpengaruh pesat dalam kehidupan, contohnya dalam dunia perdagangan (bisnis). Masyarakat banyak menggunakan teknologi internet untuk berbelanja kebutuhan hidup, karena mudah dan nyaman tidak perlu menunggu lama atau dating ke tempat perbelanjaan yang menjual barang yang kita inginkan. Cukup dengan menggunakan *gadget* dan koneksi internet, kini kita merasa semakin gampang dan dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Adapun manfaat lainnya yang di dapat di dalam teknologi internet ialah: kita bisa menonton sebuah film atau video, mendengarkan music, dan bermain *game*. padahal pada zaman dahulu masyarakat masih bermain permainan tradisional, seperti: bermain kelereng, bermain layangan, gobak, sodor, bermain petak umpat, dan lain lain. Saat ini banyak anak kecil sudah mulai bisa menggunakan *gadget* dan bisa bermain *game* yang tersambung dengan koneksi internet. Hampir rata-rata anak kecil saat ini sudah melupakan permainan tradisional, fungsi adanya permainan tradisional ialah dapat membangun tali silaturahmi dan membangun rasa empati. Dengan adanya kemajuan teknologi *game* dengan bermodalkan *gadget* dan koneksi internet ini laku di pasaran yang dinamakan *Game Online*. *Game* ini bisa dimainkan siapapun, dimanapun, dan kapanpun.

Game yang memiliki kemudahan akses dan tidak memerlukan banyak aturan ialah *game online*. Kita sudah cukup memiliki *device* (alat) yang memadai dan terkoneksi dengan jaringan internet. Permainan apa saja yang kamu inginkan sudah tersedia banyak. Mulai dari permainan yang gratis dan berbayar. Berbagai macam jenis *game* yang tersedia di pasar aplikasi disediakan dalam berbagai macam jenis, mulai dari permainan petualangan, strategi, membangun kota, menjadi seorang gubernur, menjadi pemilik sebuah restoran, sampai dengan bermain saham dan yang lainnya.

Game online itu sendiri juga bisa dapat menjadi media pembelajaran. Apabila terlalu berlebihan memainkannya akan menjadi kecanduan terutama kepada anak-anak dan remaja. Dalam kehidupan sehari-hari *game online* ini banyak diminati dari berbagai macam kalangan. Mulai dari anak-anak, pelajar, guru, dokter, artis, bahkan pejabat. Sehingga *game online* bukan hanya untuk menjadi sebuah hiburan saat setelah beraktifitas seharian / bosan, melainkan juga bisa dijadikan sebagai ladang penghasilan dari memainkannya. Banyak sekali para pemain yang sudah meraup keuntungan dari bermain *game online*. Tidak hanya bagi para pemain *game online* saja yang bisa meraup keuntungan, akan tetapi para pihak perusahaan penyedia layanan *game online*, *game center* (tempat yang menyediakan *game*) juga bisa mendapatkan keuntungan. Biasanya para *player* (sebutan untuk orang yang bermain *game*) bermain *game* kemudian menjual barang yang ia dapat dari *game* tersebut ke *player* lain. Dari situ muncullah *player* lainnya untuk mencari sumber penghasilan tambahan.

Seharusnya, yang dijual adalah suatu benda berharga yang artinya: benda tersebut dapat dimanfaatkan dalam kehidupan manusia sebagaimana maksud dan tujuan dari adanya muamalah itu sendiri. Jual beli dilakukan atas objek atau benda yang berbentuk atau terlihat fisiknya dan dapat digunakan untuk melengkapi kebutuhan sehari-hari. Pada saat ini di era modern banyak manusia yang melakukan jual beli dengan objek yang memberikan hiburan atau kesenangan semata yang tidak memikirkan manfaat bagi kelangsungan hidupnya, bahkan sampai bisa melalaikan tanggung jawab manusia dari kewajibannya untuk sebuah objek yang akan didapatkan atau ditukarkannya.

Harga mungkin bersifat subjektif sesuai dengan minat dari orang, dari sini penjual mencoba untuk menarik pembeli dengan barang yang ia jual dengan cara memposting banyak sekali barang yang akan dijual dan disertakan harganya. Terkadang ada juga barang yang harganya sangat fantastis sampai terkadang seharga sebuah mobil atau rumah baru, nyatanya banyak juga yang tertarik untuk membeli sebuah barang tersebut walau harus mengeluarkan banyak uang untuk mendapatkannya. Ini dikarenakan begitu mudahnya bagi seseorang untuk melakukan transaksi jual beli barang *game* tanpa harus berfikir atau mengeluarkan sebuah ide untuk memproduksi sebuah objeknya, penjual dan pembeli cukup membuat kesepakatan masalah harga dan melakukan tawar menawar, kemudian pihak penjual menjelaskan spesifikasi dan tata cara memindahkan barang tersebut melalui aplikasi game (*chat dunia*), *whatsapp*, ataupun *discord* tanpa harus membuat janji atau bertatap muka terlebih dahulu. Apabila harga sudah sepakat, maka pihak pembeli mentransfer sejumlah uang

ke rekening bank pihak penjual, dan pihak penjual menyerahkan barang yang telah disepakati tersebut kemudian transaksi pun selesai. Para pemain mencoba berbisnis jual beli barang *game* dan mereka sangat senang dan menikmati hasil dari jual beli barang, selain bisa bermain untuk memuaskan batin mereka, mereka juga bisa mendapatkan uang dari hasil mereka jualan.⁶

Problematika yang terjadi adalah apakah secara syara' jual beli barang game online ini sah untuk dijadikan objek jual beli atau tidak. Dalam hukum Islam jual beli ialah perjanjian tukar menukar benda atau barang yang mempunyai nilai secara sukarela diantara kedua belah pihak dimana yang satu menjual benda-benda dan pihak lain menerimanya sesuai dengan perjanjian atau ketentuan yang telah dibenarkan dan disepakati oleh syara'.⁷ Adapun yang dimaksud dengan sesuai ketetapan hukum ialah memenuhi syarat, rukun dan hal lain yang ada kaitannya dengan jual beli sehingga bila syarat dan rukunnya tidak terpenuhi berarti tidak sesuai dengan kehendak syara'. Jumhur ulama menyatakan bahwa rukun jual beli ada empat, yaitu penjual, pembeli, sigah (ijab dan kabul), dan benda atau barang yang diperjual belikan. Sedangkan yang masuk dalam syarat jual beli adalah orang yang bertransaksi harus berakal, barang yang diperjualbelikan harus dapat dimanfaatkan oleh manusia, diserahkan pada saat akad sedang berlangsung atau pada waktu yang telah

⁶ Hasil wawancara dengan Yuda, selaku seorang pemain game di Surabaya pada tanggal 25 September 2021 di Rolag Café Surabaya.

⁷ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, cet. IX (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 69.

ditentukan bersama, dan harga yang disepakati kedua belah pihak harus jelas jumlahnya, serta adanya unsur kerelaan antara kedua belah pihak.⁸

Dalam jual beli barang game online ini, barang yang diperjualbelikan bukanlah berbentuk fisik atau nyata melainkan hanya berbentuk *Zenny* (mata uang yang digunakan dalam *game*) dari Game Ragnarok X Next Generation. barang yang berbentuk *Zenny* tersebut, merupakan barang yang berbentuk virtual yang hanya bisa digunakan di dalam *game* Ragnarok X Next Generation. *Zenny* ini banyak sekali yang memperjualbelikan di *Discord* atau di dalam *game* tersebut. Dari sini muncul beberapa keraguan atas hukum Islam mengenai transaksi jual beli *Zenny*.

Berdasarkan urian di atas, maka penulis merasa tertarik untuk menulis suatu karya tulis yang berjudul “Jual Beli *Zenny* dalam game online Ragnarox X Next Generation Dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Kasus Ryn Shop di Surabaya).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang akan dibahas mengenai akad jual beli *Zenny* (mata uang yang digunakan dalam game) dalam perspektif hukum Islam yakni:

1. Bagaimana praktik jual beli *Zenny* (mata uang yang digunakan dalam game) di *game* Ragnarok X Next Generation?

⁸, hlm. 69.

2. Bagaimana pandangan hukum Islam terhadap jual beli *Zenny* (mata uang yang digunakan dalam game) di *game* Ragnarok X Next Generation?

C. Batasan Masalah

Untuk mempermudah di dalam memahami skripsi ini dan tidak menyimpang dari permasalahan. Maka penulis sengaja membatasi pokok permasalahan hanya mengenai akad jual beli *Zenny* (mata uang dalam game) dalam perspektif hukum Islam.

D. Tujuan dan kegunaan penelitian

1. Tujuan

Berdasarkan dari permasalahan yang diajukan dalam proposal penelitian ini, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengkaji pelaksanaan transaksi jual beli *Zenny* (mata uang yang digunakan dalam *game*) dalam *game online* Ragnarok X Next Generation.
- b. Untuk mendeskripsikan pandangan hukum Islam terhadap jual beli *Zenny* (mata uang yang digunakan dalam *game*) dalam *game online* Ragnarok X Next Generation.

2. Kegunaan

Dari penelitian yang akan dilakukan penulis, dapat diambil beberapa kegunaan diantaranya:

a. Kegunaan Teoritis

Hasil dari penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan sumbangan bagi pengembangan khazanah dan kepustakaan Islam pada bidang Muamalat khususnya yang berkaitan dengan masalah jual beli barang *game online*.

b. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan berguna sebagai acuan yang dapat memberikan informasi mengenai pandangan hukum islam terhadap jual beli *Zenny* (mata uang yang digunakan dalam *game*) dalam *game online* Ragnarok X Next Generation yang dimana adalah benda maya. Yang dimana untuk penyelesaian masalah masalah yang berkaitan dengan bidang muamalah pada umumnya dan jual beli pada khususnya.

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi rujukan serta acuan bagi akademisi terutama untuk mahasiswa jurusan Hukum Ekonomi Syariah.

E. Telaah Pustaka

Dalam telaah pustaka ini penulis ini akan mendeskripsikan beberapa karya ilmiah yang pernah ada sebelumnya, dengan tujuan untuk menghindari terjadinya kesamaan dalam penulisan karya ilmiah ini, maka penulis melakukan penelusuran terhadap penelitian-penelitian sebelumnya diantaranya sebagai berikut:

Pertama, menurut penelitian yang dilakukan oleh Alfi Husna dalam penelitiannya yang berjudul “Analisis Jual Beli Akun *Game Online Mobile*

Legends Menurut Fatwa DSN MUI No 110 tahun 2017". Pada penelitian ini membahas tentang praktik jual beli akun *game online Mobile Legend* serta analisis jual beli akun *game online Mobile Legend* menurut fatwa DSN MUI nomor 110 tahun 2017. Adapun dalam skripsi ini penulis menggunakan metode normatif empiris yang dimana implementasi normatifnya sesuai dengan yang terjadi di masyarakat. Selanjutnya dalam menarasikan pembahasan penulis menggunakan metode deskriptif analitis. Hasil dari penelitian ini adalah mubah hukumnya karena telah memenuhi syarat dan rukun dari dasar jual beli.⁹

Kedua, menurut penelitian yang dilakukan oleh Arif Yusuf dalam penelitiannya yang berjudul "*Jual Beli Account Game Online dalam Perspektif Hukum Islam*". Pada penelitian ini membahas tentang mekanisme dan akad jual beli menurut hukum Islam. Adapun dalam skripsi ini penulis menggunakan metode normatif empiris yang dimana implementasi dan normatifnya sesuai dengan yang terjadi di masyarakat. Selanjutnya dalam menarasikan pembahasan penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menurut hukum islam hukumnya mmubah dikarenakan objeknya berada dalam dunia maya dan syarat objeknya tidak jelas.¹⁰

Ketiga, menurut penelitian yang dilakukan oleh Aulia Ikhsani dalam penelitiannya yang berjudul "*Jual Beli Game Online dalam Perspektif Hukum*

⁹ Alfi Husna, "Analisis Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Menurut Fatwa Dsn Mui Nomor 110 Tahun 2017: Studi Kasus Squad Saints Indo 2." *Skripsi*, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. (2019)

¹⁰ Arif Yusuf, "Jual Beli Account Game Online dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Kasus di Budi Bodong Traitor Purwokerto)", *Skripsi*, Fakultas Syariah IAIN Purwokerto, 2018.

Islam”. Pada penelitian ini membahas tentang praktek jual beli *game online* dalam perspektif hukum Islam. Adapun dalam skripsi ini penulis menggunakan metode normatif empiris yang dimana implementasi normatifnya sesuai dengan yang terjadi di masyarakat. Selanjutnya dalam menarasikan pembahasan penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini menurut hukum Islam tidak sah dan jual beli yang dilakukan adalah haram hukumnya.¹¹

Keempat, menurut penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Nasir yang dalam penelitiannya berjudul “Kedudukan Rukun dan Syarat dalam Transaksi Jual Beli Menurut Jumhur Ulama”. Pada penelitian ini membahas tentang ketentuan rukun dan syarat dalam transaksi jual beli yang disebutkan jumhur ulama, dan transaksi *E-Commerce* sesuai dengan ketentuan hukum jual beli menurut hukum Islam. Adapun dalam skripsi ini penulis menggunakan metode normatif empiris yang dimana implementasi normatifnya sesuai dengan yang terjadi di masyarakat. Selanjutnya dalam menarasikan pembahasan penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah sah hukumnya menurut hukum Islam dikarenakan telah memenuhi rukun dan syarat yang ada. Kemudian menurut hukum positif jual beli yang

¹¹ Aulia Ikhsani, “Jual Beli Game Online dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Kasus Pada Komunitas Game Online Banda Aceh)”, *Skripsi*, Fakultas Syaria’ah dan Hukum UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2019.

dilakukan sah hukumnya karena telah memenuhi unsur-unsur yang ada dalam jual beli.¹²

F. Kerangka Teori

1. Jual Beli

a. Pengertian jual beli

Jual beli menurut bahasa yaitu *bai'* (البيع) artinya “menjual, mengganti dan menukar (sesuatu dengan sesuatu yang lain)”¹³ menurut Ulama Hanafiyah jual beli adalah menukar benda dengan dua mata uang (emas dan perak) dan semacamnya, atau tukar menukar barang dengan uang atau semacamnya menurut cara yang khusus¹⁴. Sedangkan menurut Ulama Malikiyah, Syafi'iyah, dan Hanabilah jual beli adalah pertukaran harta dengan harta, dalam bentuk pemindahan hak milik dan pemilikan¹⁵

Dari pengertian diatas dapat diambil garis besar bahwa jual beli adalah tukar menukar atau peralihan kepemilikan dengan cara pergantian menurut bentuk yang diperbolehkan oleh syara'.¹⁶

¹² Muhammad Nasir, “Kedudukan Rukun dan Syarat dalam Transaksi Jual Beli Menurut Jumhur Ulama (Analisis terhadap Transaksi E-Commerce)”, *Skripsi*, Fakultas Syarish dan Hukum UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2019.

¹³ M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam*, cet. II (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 113.

¹⁴ Ahmad Wardi Muslich, *Fikih Muamalat* (Jakarta: kreasindo Media Cita, 2010).

¹⁵ Nasrun Haroen, *Fikih Muamalah*, cet. II (Jakarta: gaya Media Pratama, 2007), hlm.112.

¹⁶ Amir Syarifuddin, *Garis Garis Besar Fikih* (Jakarta: Kencana, 2003) hlm. 193.

b. Rukun jual beli

- 1). Pelaku jual beli
- 2). Objek jual beli
- 3). Ijab kabul
- 4). Tujuan jual beli¹⁷

c. Syarat jual beli

- 1). Subjek
- 2). Objek
- 3). Ijab kabul¹⁸

2. Jual beli as Salam

a. Pengertian jual-beli Salam

Jual beli pesanan (*indent*) dalam Fiqh Islam disebut *as-Salam*, Bahasa penduduk Hijaz atau *as-Salaf* bahasa penduduk Irak. Secara terminologi *as-Salam* adalah menjual suatu barang yang penyerahannya ditunda, atau menjual sesuatu barang yang ciri-cirinya disebutkan dengan jelas dengan pembayaran modal terlebih dahulu, sedangkan barangnya diserahkan dikemudian hari.¹⁹

¹⁷ Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah: Fiqh Muamalah* (Jakarta: Gaya Media Pratama, 2007) hlm. 115.

¹⁸ Ahmad Azhar Bashir, *Asas-asas Hukum Muamalat*, cet. I (*Hukum Perdata Islam*), (Yogyakarta: Oxford University Press, 2000), hlm. 65-66.

¹⁹ Abdul Rahmān al-Jazīrī, *Al-Fiqh 'alā al-Mazāhib al-Arba'ah*, cet. III (Beirūt: Dār Al-Kita Al-Ilmiyah, 2006), hlm. 520..

Ulama Syafi'iyah dan Hanbali mendefinisikannya *as-Salam* adalah akad yang disepakati dengan menentukan ciri-ciri tertentu dengan membayar harganya terlebih dahulu, sedangkan barangnya diserahkan kemudian dalam suatu majelis akad.²⁰ Ulama Maliki yang mendefinisikannya *As-Salam* yaitu dengan suatu akad jual beli yang modalnya dibayar terlebih dahulu, sedangkan barangnya diserahkan kemudian²¹

As-Salam juga dapat didefinisikan sebagai transaksi atau akad jual beli dimana barang yang diperjualbelikan belum ada ketika transaksi dilakukan, dan pembeli melakukan pembayaran dimuka sedangkan penyerahan barang baru dilakukan dikemudian hari atau akad jual beli barang pesanan dengan pengiriman di kemudian hari oleh penjual dan pelaksanaannya dilakukan oleh pembeli pada saat akad disepakati sesuai dengan syarat-syarat tertentu.²²

Jual beli yang mendapat berkah dari Allah Swt adalah jual beli yang jujur, yang tidak curang, Tidak mengandung unsur penipuan dan pengkhianatan.²³

b. Rukun dan Syarat Jual Beli *As-Salam*

1). Rukun Jual Beli *As-Salam*

²⁰ Wahbah az-Zuhaili, *al-Fiqh al-Islami wa Adillatuh, Juz IV* (Damaskus: Darul Fikr, 2008), hlm. 359.

²¹ M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam*, cet. II (Jakarta: PT. RajaGrafindo, 2004), hlm. 143.

²² Sri Nurhayati Wasilah, *Akuntansi Syariah di Indonesia* (Jakarta: Salemba Empat, 2008), hlm. 180.

²³ Muhammad Syafi'I Antonio, *Bank Syari'ah dari Teori Praktik* (Jakarta: Gema Insani, 2007), hlm. 109.

- a) Penjual dan pembeli
- b) Objek jual beli *As-Salam*
- c) Ucapan Ijab dan kabul

2). Syarat jual beli *As-Salam*

- a) Orang yang berakad
- b) Pembayaran atau harga
- c) Barang
- d) Waktu dan tempat penyerahan barang
- e) Ijab dan kabul

3. Konsep Harta dalam Islam

a. Pengertian harta dalam islam

Diketahui bahwa jual beli adalah pertukaran harta (benda) dengan harta, maka sudah sewajarnya untuk mengetahui hakikat dari harta tersebut.²⁴ Harta dalam bahasa arab disebut *al-mal* yang berarti condong, cenderung dan miring. Sedangkan menurut istilah Imam Hanafi harta adalah sesuatu yang di gandrungi tabiat manusia dan memungkinkan untuk disimpan hingga dibutuhkan.²⁵ Menurut sebagian ulama lainnya, bahwa yang dimaksud dengan harta ialah segala sesuatu yang mempunyai nilai, dan diwajibkan ganti rugi atas orang yang merusak atau melenyapkannya.²⁶

²⁴ Abu Umar Dubyani bin Muhammad ad-Dubyan, *Al-Mu'amalah al-Maalayah Ashalah wa Mu'asharah* (Riyadh: Maktabah Malik Fahd al-Wathaniyah, 2011), Jilid I, hlm 109.

²⁵ M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam*, cet.II (Jakarta: Raja Grafindo Perssada, 2004), hlm 55.

²⁶ *Ibid.*, hlm 56.

b. Macam-macam pembagian harta

- 1). harta *mutaqawwim* dan *ghair mutaqawwim*
- 2). harta *mitsli* dan *mal qimi*
- 3). harta *istihlaki* dan harta *isti'mali*
- 4). harta *manqul* dan harta *ghair manqul*
- 5). harta *'ain* dan harta *dayn*
- 6). harta *al-'ain* dan mal *al-nafi'i*
- 7). harta *mamluk*, *mubah*, dan *mahjur*
- 8). harta yang dapat dibagi dan tidak dapat dibagi
- 9). harta pokok dan harta hasil
- 10). harta *khas* dan harta *'am*

G. Metode Penelitian

Penggunaan metodologi dalam setiap penelitian ilmiah sangat diperlukan supaya suatu penelitian menjadi lebih terarah dan sistematis.²⁷ Oleh karena itu dalam penelitian skripsi ini penyusun menggunakan metodologi sebagai berikut:

²⁷ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2007), hlm. 63-82.

1. Jenis penelitian

Untuk memperoleh data yang lengkap dalam penelitian ini, jenis penelitian yang penyusun gunakan adalah penelitian lapangan (*field research*)²⁸. Penelitian yang dilakukan dengan secara rinci, satu subjek tunggal, satu kumpulan dokumen atau satu kejadian tertentu. penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menghasilkan data deskriptif berupa kalimat tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.

2. Sifat penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif analitik. Deskriptif analitik yaitu menjelaskan, memaparkan, menguraikan, dan membandingkan serta menganalisis data yang diperoleh sehingga dapat mudah dipahami dan disimpulkan dengan fakta yang terjadi dilapangan.

3. Subjek dan Objek Penelitian

a. Subjek penelitian

Subjek penelitian adalah subjek yang dituju oleh peneliti dan menjadi pusat perhatian atau sasaran peneliti²⁹. Dalam penelitian ini tokoh utama peneliti adalah orang-orang yang terlibat dalam jual beli Zenny (mata uang yang digunakan dalam *game*) *game* Ragnarok X Next Generation dalam pandangan hukum Islam.

²⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 283.

²⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), hlm. 122.

b. Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³⁰ Dalam penelitian yang akan saya lakukan, yang menjadi objek penelitian adalah transaksi jual beli Zenny (mata uang yang digunakan dalam *game*) dalam *game* Ragnarok X Next Generation.

4. Sumber Data

a. Sumber Data Primer

Data primer adalah data yang diambil peneliti melalui wawancara dan observasi terhadap informasi penelitian. Data diambil di kota Surabaya, untuk mendapatkan informasi langsung tentang cara jual beli Zenny (Mata uang yang digunakan dalam *game*) dalam *game online* Ragnarok X Next Generation.

b. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh melalui telaah atau penelitian baik mempelajari, memahami, mencatat, mengkaji, dan mengolah data yang telah didapatkan (studi pustaka) baik berupa buku, jurnal, majalah, dan buku lainnya.

³⁰ Sugiyono, *Metode penelitian Bisnis*, cet. VIII (Bandung: Alfabeta, 2005), hlm. 38.

5. Metode pengumpulan data

a. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam³¹ metode ini merupakan alat pengumpul informasi langsung untuk berbagai jenis data social baik yang terpendam maupun yang memanifestasikannya.

Agar dalam penelitian ini didapat data yang lebih mendalam, wawancara secara langsung dengan para pihak yang bertransaksi sehingga bisa memberikan data mengenai proses jual beli *Zenny* dalam *game* Ragnarok X Next Generation dan para pihak yang dirasa mampu mendukung penelitian ini. Wawancara juga dilakukan agar peneliti mampu mengetahui hal-hal yang lebih mendalam sudut pandang pelaku dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi. Dan mengetahui alasan para pemain melakukan jual beli *Zenny* (mata uang yang digunakan dalam *game*) di *game* Ragnarok X Next Generation.

b. Observasi

³¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 194.

Observasi atau yang biasa disebut dengan pengamatan dan pencatatan dengan sistematis atas fenomena–fenomena yang diteliti³² meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap seluruh objek dengan menggunakan seluruh panca indra.³³ Dengan obeservasi langsung ke objek penelitian,³⁴ diharapkan penyusun akan mampu memahami konteks data mengenai proses jual beli *Zenny* (mata uang yang digunakan dalam *game*) di *game* Ragnarok X Next Generation

c. Dokumentasi

Dokumen adalah cara mencari data mengenai hal–hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya.³⁵

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, penggunaan dokumen dalam penelitian ini merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara. Karena hasil penelitian akan lebih dirasa valid apabila didukung oleh pengumpulan dokumen yang dianggap perlu.³⁶ dokumen yang akan dijadikan pendukung

³² Sutrisno hadi, *Metodologi Research jilid II* (Yogyakarta: Andi,1989), hlm. 151.

³³ Suharsimi, Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta,2002), hlm. 156.

³⁴ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: ALFABETA, 2007), hlm. 63-82.

³⁵ Suharsimi, Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka cipta, 2002), hlm. 231.

³⁶ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: ALFABETA, 2007), hlm. 63-82.

adalah *account game online* yang menawarkan penjualan *Zenny*, foto / tangkapan layar *game online*.

6. Analisis Data

Analisis pada penelitian ini menggunakan analisis model interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman. Analisis data ini terdiri dari 3 alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu A. reduksi data (*Data Reduction*), B. penyajian data (*Data Display*), C. Penarikan kesimpulan/verifikasi (*Conclusion Drawing/Verification*).

a. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema serta polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.³⁷

b. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data atau menyajikan data. Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *Flowchart* dan sejenisnya. Dalam hal ini Miles dan Huberman menyatakan bahwa yang paling sering digunakan untuk

³⁷ *Ibid.*, hlm. 38.

menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.³⁸

c. Penarikan Kesimpulan / Verifikasi (*Conclusion Drawing / Verification*)

Langkah ketiga dalam analisi data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.³⁹

Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena seperti telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan.

H. Sistematika Pembahasan.

Untuk mempermudah penyusun dalam menyusun skripsi, maka penyusun mengkatagorikan susunan sebagai berikut:

Bab pertama, membahas tentang pendahuluan, terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, telaah pustaka, kerangka teori, metode penelitian, dan sistematika

³⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2010), hlm. 31.

³⁹ *Ibid.*, hlm. 345.

penelitian. Sehingga dari bab ini akan diperoleh gambaran tentang pembahasan skripsi secara keseluruhan.

Bab kedua, membahas landasan teori tentang jual beli dalam Islam. Berisi tentang pengertian akad as-Salam, jual beli, dasar hukum jual beli, rukun dan syarat jual beli dalam Islam. hak dan kewajiban dalam transaksi jual beli, macam macam jual-beli, jual-beli yang diharamkan oleh Islam, konsep harta dalam Islam.

Bab ketiga, akan menguraikan tentang pengertian dan sejarah perkembangan *game online* kelebihan dan kekurangan *game online*, dampak positif dan negatif bermain *game online*, macam-macam *game online*, sejarah *game* Ragnarok X Next Generation, profil dari rynshop cara transaksi jual beli *Zenny* (mata uang di dalam *game*) di dalam *game* Ragnarok X Next Generation yaitu mengenai penentuan harga dan proses penyerahan *Zenny* dalam *game* Ragnarok X Next Generation.

Bab keempat, membahas tentang hasil analisa dan pembahasan. Bab ini terdiri dari tiga sub yaitu, tinjauan hukum Islam terhadap jual beli *Zenny* (mata uang di dalam *game*) di dalam *game* Ragnarok X Next Generation, Analisis pelaksanaan transaksi jual beli *Zenny* (mata uang di dalam *game*) di tinjau dari perspektif hukum Islam. Diharapkan penyusun mampu menemukan jawaban permasalahan yang menjadi tujuan utama penelitian ini.

Bab kelima, membahas tentang penutup yang terdiri dari kesimpulan sebagai rangkuman dari pembahasan skripsi ini dan serta saran atas semua

permasalahan. Pada bagian akhir skripsi ini dicantumkan pula daftar pustaka dan lampiran-lampiran.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan seluruh uraian yang ada dalam skripsi ini penulis dapat beberapa kesimpulan mengenai analisis jual beli mata uang *zenny* game Ragnarok X Next Generation menurut perspektif Hukum Islam sebagai berikut:

1. Jual beli *Zenny* merupakan hal yang asing bagi orang yang masih awam akan tetapi sudah biasa di kalangan para pemain game. Jual beli *Zenny* tidak jauh berbeda dengan jual beli *online* lainnya. Dalam jual beli *Zenny*, ijab dan kabul dilakukan dengan 2 cara, yaitu dengan bertemu langsung dan dengan sistem transfer antar rekening bank. Yang dilandasi dengan perjanjian tempat dan waktu apabila ingin bertransaksi. Objek transaksi yang digunakan ialah mata uang *Zenny* dalam *game* Ragnarok X Next Generation. Objek tersebut harus milik sendiri yang dimiliki oleh penjual. Apabila sudah selesai bertransaksi maka objek harus dipindah tangankan dari pihak penjual dan pembeli dengan mengirim sejumlah *Zenny* yang sudah disepakati.
2. Pandangan menurut hukum Islam terhadap praktik jual beli mata uang *Zenny* game Ragnarok X Next Generation memiliki hukum sah, karena penjual dan pembeli telah memenuhi rukun dan syarat jual beli menurut islam, adanya orang yang berakad, ijab kabul, ada barang yang diperjual

belikan dan ada nilai tukar pengganti barang. Dilihat dari pelaksanaan jual beli mata uang *Zenny* , jual beli tersebut termasuk dalam jual beli salam karena transaksi yang digunakan memakai sistem online dan sistem *Booking* (pemesanan) dimana pihak penjual menyerahkan *Zenny* setelah adanya pembayaran terlebih dahulu dari pihak pembeli. Dan dalam akadnya, rukun serta syarat jual beli salam dalam jual beli *Zenny* pun telah terpenuhi.

B. Saran

1. Untuk para penjual *Zenny* diharapkan memilih pembeli yang benar benar layak untuk melakukan transaksi. Dikarenakan saat ini banyak player remaja yang belum cukup umur.
2. Untuk para pemain *game online* diharapkan dalam bermain *game* khususnya *game online* untuk tidak berlebihan sampai melupakan kewajiban yang harus dipenuhi. Bermain *game* boleh tetapi harus mengingat tugas atau kewajiban yang harus dilakukan atau sudah mengerjakannya terlebih dahulu.
3. Untuk kepentingan riset Fiqh muamalah, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam penelitian jual beli mata uang *Zenny* , dikarenakan ruang lingkup yang diteliti masih banyak.

DAFTAR PUSTAKA

1. Al-Qur'an

Al-Qur'an dan terjemahannya, Departemen Agama RI, Yayasan Penyelenggaraan Penterjemah Al-Qur'an, 1986

2. Hadis dan ilmu hadis

Al-Hafidh, Imam Ibnu Hajar al'Asqalānī. (2008). *Bulūgh al-Marām min Adillat al-Ahkām*, Penerjemah: Dani Hidayat, Tasikmalaya: Pustaka Al-Hidayah.

3. Fikih dan ushul fikih

Abdullah, Sohari Sahrani dan Ru'fah. (2011). *Fikih Muamalah*, cet. I, Bogor: Ghalia Indonesia.

Ad-Dubyani, Abu Umar Dubyani bin Muhammad. (2011). *Al-Mu'amalah al-Maaliyah Ashalah wa Mu'asharah*, jilid I, Riyadh: Maktabah Malik Fahd al-Wathaniyah.

Adh- Dharil, Husein Shaharah Siddiq. (2005). *Transaksi dan Etika Bisnis Islam*, Jakarta: Visi Insani Publishing.

Al-'Anazi, Abdullah. (1997). *Taisir Ilm Ushul Fiqh*, Beirut: Muassasah Ar-Rayyan.

Al-Fauzan, Saleh. (2005). *Fikih Sehari-hari*. Jakarta: Gema Insani.

Al-Fauzan, Shahih. (2013). *Al-Mulakhkas al-Fiqh*, juz II, Jakarta: Pustaka Ibnu Katsir.

Al-Jazīrī, Abdul Rahmān. (2006). *Al-Fiqh 'alā al-Mazāhib al-Arba'ah*, cet III, Beirūt: Dār Al-Kita Al-Ilmiyah.

Al-Khalafi, Abdul Azhim bin al-Badawi. (2007). *al-Mursyid al-Wajīz*, Penerjemah: Ma'ruf Abdul Jalil, Jakarta: Pustaka As-Sunnah.

Al-Muslih, Shalah ash-Shawi. Abdullah. (2015) *Fikih Ekonomi*, cet. V, Jakarta: Darulhaq.

- Al-Qalyubi, Shihabuddin Ahmad bin Ahmad bin Salamah. (2010). *Hāsyiyatā al-Qalyūbī wa Umaira*, Kairo: Darut Taufiqiyah Lit Turats.
- Al-Qarniy, Abd. Al-Hafizh Faraghlly. (1987). *Al-Buyu fi al-Islam*, cet 1, Kairo: Tnp.
- Antonio, Muhammad. Syafi'i. (2007). *Bank Syari'ah dari Teori Praktik*, Jakarta: Gema Insani.
- Arief, A. S. (2003). *Pembaruan Pemikiran Hukum Islam: Antara Fakta dan Realita*. Yogyakarta: LESFI
- Artiyanto, M. Saleh. (2018). *Jual Beli dalam Perspektif Ekonomi Islam*. Jakarta: Gaya Media.
- Ascarya. (2007). *Akad dan Produk Bank Syariah*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aziz, Muhammad Azzam Abdul. (2014). *Fiqh Muamalat: Sistem Transaksi dalam Islam, dari Nizham Muamalah fi al-Fiqh al-Islamiyah*, cet IV, Penerjemah: Nadirsyah Hawari, Jakarta: Amzah.
- Az-Zuhailī, Wahbah, (2008). *al-Fiqh al-Islāmī wa Adillatuh*, juz IV Damaskus: Dār al-Fikr.
- Bashir, Ahmad Azhar. (2000). *Asas-Asas Hukum Muamalat (Hukum Perdata Islam)*, Cet 1, Yogyakarta: Oxford University Press.
- Binjai, Abdul Halim Hasan. (2006). *Tafsir Ahkam*, cet. 1, Jakarta: Kencana.
- Chapra, M. Umar. (1999). *Islam dan Tantangan Ekonomi*, Surabaya: Risalah Gusti.
- Friatna, I. (2012). *Konsep Laba Dalam Sistem Ekonomi Islam*, Banda Aceh: PENA.
- Hamzah, Muhammad Abd. Al-Rouf. (2006). *Al-Bai al-Fiqh al-Islāmī*, t.t: al-Syarifah al-Isytisyarah.
- Hasan, F. (2018). *Fiqh Muamalah dari Klasik Hingga Kontemporer: Teori dan Praktik*, Malang: UIN-Maliki Malang Press.
- Hasan, M. Ali. (2004). *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam*, Cet. II, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Haroen, N. (2007). *Fiqh Mu'amalah*, cet. II Jakarta: Gaya Media Pratama.
- Hidayat, Enang. (2015). *Fiqh Jual Beli*, Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Husna, A. (2019). *Analisis Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Menurut Fatwa Dsn Mui Nomor 110 Tahun 2017: Studi Kasus Squad Saints Indo 2*, Skripsi: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Ikhsani, A. (2019). *Jual Beli Game Online Dalam Perspektif Hukum Islam: Studi Pada Komunitas Game Online Banda Aceh*, Skripsi: Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.
- Khairi, Miftahul. (2009). *Ensiklopedia Fiqh Muamalah dalam Pandangan 4 Madzhab*, cet. I, Yogyakarta: Maktabah al-Hanif.
- Khoyi'ah, Siah. (2014). *Fikih Muamalah Perbandingan*, Bandung: Pustaka Setia.
- Lubis, Suharwadi K. (2000). *Hukum Ekonomi Islam*, Jakarta: Sinar Grafika.
- Manzhur, Ibnu. (t.t). *Lisān al-‘Arab*, Kairo: Dār al-Ma’arif.
- Mardani. (2007). *Fiqh Ekonomi Syariah: Fiqh Muamalah*, Jakarta: Gaya Media Pratama.
- Mardani. (2012). *Fiqh Ekonomi Syari'ah: Fiqh Muamalah*, Jakarta: Kencana.
- Muhammad. (2009). *Model-Model Akad Pembiayaan di Bank Syariah (Panduan Teknis Pembuatan Akad atau Perjanjian Pembiayaan pada Bank Syariah)*, Yogyakarta: UII Press.
- Mujiatun, Siti. (2018). Jual Beli dalam Pandangan Islam, *Jurnal Bisnis dan Manajemen Islam*, 2.
- Muslich, Ahmad Wardi. (2010). *Fikih Muamalat*, Jakarta: Kreasindo Media Cita.
- Mustofa, Imam. (2014). *Fiqh Muamalah Kontemporer*, Yogyakarta: Stain Jusi Metro Lampung.
- Nasir, Muhammad. (2019). *Kedudukan Rukun dan Syarat dalam Transaksi Jual Beli Menurut Jumhur Ulama: Analisis terhadap Transaksi E-Commerce*, Skripsi: Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.
- Nawawi, Ismail. (2012). *Fiqh Muamalah Klasik dan Kontemporer*, Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sabiq, Sayyid. (1998). *Fikih Sunnah XII*, Bandung: Al-Ma’arif.
- Sarwat, A. (2018). *Fiqh Jual Beli*, Jakarta: Rumah Fikih Publishing.
- Shobirin. (2015). Jual Beli dalam Pandangan Islam, *Jurnal Bisnis dan Manajemen Islam*, 3(2).

- Suhendi, Hendi. (2014). *Fiqh Muamalah*. Cet IX. Jakarta: Rajawali Pers.
- Susiawati, Wati. (2017). Jual Beli dalam Kontek Kekinian, *Jurnal Ekonomi Islam*, 3.
- Syaifullah, (2014). Etika Jual Beli dalam Islam, *Jurnal Studia Islamika*, 9(2).
- Syarifuddin, Amir. (2003). *Garis Garis Besar Fikih*, Jakarta: Kencana.
- Wasilah, Sri Nurhayati. (2008). *Akutansi Syariah di Indonesia*, Jakarta: Salemba Empat.
- Yusuf, A. (2018). *Jual Beli Account Game Online dalam Perspektif Hukum Islam: Studi Kasus di Budi Bodong Traitor Purwokerto* Skripsi: Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.

4. Peraturan perundang-undangan

Kitab Undang-Undang Hukum: KUHP, KuHP, KuHP, Penerbit 2017

5. Sumber lainnya

- Arikunto. Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- B, Kustiawan A. A. dan Utomo A. W. (2019). *Jangan Suka Game Online : Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, Solo: Media Grafika.
- Hadi, Sutrisno. (1989). *Metodologi Research*, Jilid. II, Yogyakarta: Andi.
- Sadily, Jhon M Echols dan Hasan. (2010). *Kamus Inggris Indonesia*, Jakarta: Gramedia Utama.
- Sugiyono. (2007). *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2005). *Metode Penelitian Bisnis*, cet. VIII, Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: ALFABETA.

6. Website

<http://kbbi.kemikbud.go.id>. <http://kbbi.kemikbud.go.id> diakses 29 November 2021.

Data dari server discord Asamuda Gaming <https://discord.gg/7CbbaNMG> diakses pada tanggal 06 Februari 2022.

Bejo Pro Gamer, Ragnarok X Next Generation ROX, Guide Zeny Crystal Diamond <https://www.youtube.com/watch?v=11IzOZMrIKs> diakses pada tanggal 08 Februari 2022.

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/02/24/aplikasi-berbasis-audio-discord-punya-300-juta-pengguna> diakses pada tanggal 05 Februari 2022.

<https://review.bukalapak.com/techno/apa-itu-ragnarok-x-next-generation-115324> diakses pada tanggal 4 November 2021.

<https://ggwp.id/media/geek/game/ragnarok-x-next-rilis-hari-ini-download> diakses pada tanggal 11 Oktober 2021.

https://id.wikipedia.org/wiki/Ragnarok_Online diakses pada tanggal 4 November 2021.

<https://simpledukasi.blogspot.com/2016/03/pengertian-game-online-dan-contohnya.html> diakses pada tanggal 4 November 2021.

<https://forum.wavegame.net/showthread.php/30371-Sejarah-danperkembangan-game-online&sa=U&ved=2a> diakses pada tanggal 3 November 2021.

<https://pelayananpublik.id/2020/02/02/pengertian-game-online-sejarah-hingga-jenisnya/> diakses pada tanggal 4 November 2021.

<https://gamebrott.com/12-daftar-game-ragnarok-online-hingga-saat-ini-yang-mungkin-pernah-kamu-mainkan> diakses pada tanggal 11 oktober 2021.

<https://www.google.com/url?q=https://muhfarhanblog.wordpress.com//2017/05/02/perkembangangame-online-di-indonesia-dari-masa-ke-masa/&sa=U&ved> diakses pada tanggal 2 November 2021.

<https://tekno.tempo.co/read/1068578/ini-5-game-online-tertua-di-indonesia-nomor-1-masih-eksis/full&view=ok> diakses pada tanggal 4 November 2021.

<https://mojok.co/terminal/mengenang-kejayaan-ragnarok-online-game-online-paling-fenomenal-di-indonesia/> diakses pada tanggal 4 November 2021.

<http://www.kotakgame.com/gamebox/detail.php?g=565&dt=565t> diakses pada tanggal 2 November 2021.

<https://www.scribd.com/doc/258917024/Game-Center> diakses pada tanggal 29 Oktober 2021.