

ANALISIS MEKANISME JUAL BELI MATA UANG DALAM GAME (IN GAME CURRENCY) DITINJAU DALAM PERSPEKTIF EKONOMI ISLAM

Muhammad Raihan

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
muhammadrailhan2099@gmail.com

Marliyah

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
marliyah@uinsu.ac.id

Muhammad Ikhsan Harahap

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
m.ihsan.harahap@uinsu.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana perspektif ekonomi Islam terhadap praktik jual beli mata uang dalam *game (in game currency)* yang terjadi pada Forum Jual Beli *Game Arcane Legend*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana *game Arcane Legends* itu sendiri dalam pandangan Islam serta bagaimana mekanisme jual beli mata uang dalam *game Arcane Legends* itu dilihat dalam sudut pandang ekonomi Islam. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *Game Arcane Legends* merupakan permainan atau hiburan yang diperbolehkan dalam Islam karena tidak masuk dalam jenis hiburan yang dilarang dalam Islam, yakni permainan yang mengandung bahaya, mengumbar aurat, mengandung unsur sihir, menyakiti binatang, mengandung unsur judi, dan permainan yang melecehkan atau menghina orang atau kelompok lain. Kemudian Mekanisme jual beli mata uang dalam *game (in game currency) Arcane Legends* berupa *gold* terdiri dari 2 tahap mulai dari tahap penjual memperoleh dan mengumpulkan mata uang tersebut di dalam *game* hingga proses jual beli antara mata uang dalam *game Arcane Legends* berupa *gold* dengan rupiah. Dalam perspektif ekonomi Islam praktik jual beli mata uang dalam *game (in game currency) Arcane Legends* tidak memenuhi salah satu dari tiga prinsip dasar ekonomi Islam itu sendiri, yakni prinsip hukum. Salah satu syarat objek yang diperjual belikan tidak terpenuhi berupa kepemilikan mata uang dalam *game Arcane legends*. Karena dalam *game online* sendiri pemilik atas segala sesuatu yang berkaitan dengan *game* tersebut adalah sang pembuat *game* itu sendiri atau *game developer*. Sehingga praktik jual beli seperti ini berpeluang besar merugikan salah satu pihak, yang tentu saja tidak sejalan dengan tujuan dari ekonomi Islam itu sendiri agar tercapainya *maqashid syari'ah*, diantaranya terpeliharanya agama (*hifz ad-din*), jiwa (*nafs*), akal (*aql*), keturunan (*nasl*), dan harta (*mal*). Karena dalam Islam yang terpenting dalam berbisnis itu adalah transparansi dan kejujuran antara pembeli dan

penjual. Harus ada kesetaraan antara kedua belah pihak yang bertransaksi untuk mencegah peluang kezaliman. Bukan hanya soal kerelaan, namun harus terpenuhi syarat dan rukunnya agar terhindar dari segala bentuk kegiatan muamalah yang mengandung penipuan, riba, gharar, ikhtikar dan lain sebagainya

Kata Kunci Jual Beli Mata Uang, *In Game Currency*, *Sharf*

I. PENDAHULUAN

Secara garis besar tujuan dari hadirnya ekonomi Islam adalah agar terpenuhi dan terpeliharanya *maqashid syari'ah* untuk mencapai *falah* atau yang biasa disebut dengan kesejahteraan dunia dan akhirat. *Maqashid* sendiri bermakna tujuan atau tujuan dari hadirnya sebuah hukum Islam. Dua hal ini bertujuan agar terpeliharanya apa yang biasa disebut dengan *maqashid syari'ah* diantaranya, agama (*hifz ad-din*), jiwa (*nafs*), akal (*aql*), keturunan (*nasl*), dan harta (*mal*) yang biasa disebut *maqasid syari'ah*. (Isnaini Harahap, 2016)

Allah SWT menjadikan jual beli untuk untuk kita hambanya sebagai anugerah kebebasan dan keleluasaan untuk manusia dalam memenuhi kebutuhan pribadinya berupa sandang, pangan, dan papan. Karena pastinya tidak ada manusia yang bisa hidup sendiri untuk memenuhi segala kebutuhannya, tanpa adanya bantuan dan hubungan dengan sesama manusia lainnya. Dalam hal ini tidak ada yang lebih tepat dalam hal hubungan antar sesama manusia melainkan dengan jalan pertukaran antara apa yang dimiliki seseorang dengan orang lain sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Maka dari itu jual beli merupakan jalan bagi penjual dan pembeli untuk melakukan kegiatan saling tolong-menolong, yang mana pembeli menolong penjual dari hasil keuntungan yang diperoleh dan penjual menolong pembeli menemukan sesuatu yang dibutuhkan si pembeli. (Abdul Rahman Ghazaly, 2010)

Penggunaan internet bukan hanya sebagai medium pertukaran informasi, teknologi juga digunakan untuk membangun berbagai perkumpulan dengan berbagai ragam topik pembicaraan. Interaksi sosial semacam ini juga terjadi pada ranah permainan *online*. Hubungan interaksi sosial diantara pemain juga mengarah pada terbentuknya kelompok-kelompok, aliansi-aliansi, atau klan-klan dalam sebuah permainan. kegiatan ekonomi tersedia juga di dunia maya ini. Para pemain melakukan transaksi berbagai barang (*item*) yang dibutuhkan dan digunakan dalam *game online*. Ada yang menukarkannya dengan jumlah uang, dan ada juga yang menggunakan alat tukar yang telah ditentukan oleh pihak developer *game online*.

Melihat semakin besarnya peminat permainan *online* dari berbagai macam jenis permainan, sebagian pemainnya mencoba memanfaatkan peluang ini sebagai kesempatan untuk mendapatkan keuntungan materil dari permainan *online* tersebut. Sering kali para pemain *game online* tersebut menjadikan *game* yang ia mainkan sebagai sumber pendapatan. Hal ini, bisa berupa menjual mata uang atau *currency* dalam *game*, barang virtual atau biasa disebut *item* untuk kebutuhan karakter di dalam *game* tersebut ataupun bisa dengan menjual akun yang telah memenuhi spesifikasi tertentu.

Diantara macam-macam transaksi dalam *game*, salah satunya adalah transaksi jual beli mata uang *game* yang ada pada *game Arcane Legends*. yang mana dalam Islam jual beli mata uang biasa disebut dengan *sharf* (*money changing*) yang biasa kita sebut

juga dengan jual beli valuta asing, dengan menjualkan nilai sesuatu dengan nilai sesuatu yang lainnya, seperti emas dengan emas dan perak dengan perak. Dalam istilah fikih jual beli *sharf* disebut dengan jual beli mata uang satu dengan mata uang lainnya. (Farid Waidi, 2020)

Jual beli mata uang dalam *game (in game currency) Arcane Legends* sendiri telah menjadi salah satu sumber penghasilan bagi beberapa pemainnya. Selain menjadi sebuah sarana penyalur hobi ataupun pengisi waktu luang, beberapa pemain dalam *game* ini memanfaatkan peluang untuk memperoleh keuntungan dengan menjual mata uang yang telah ia peroleh dan kumpulkan di dalam *game* kepada orang yang berminat membelinya dengan sejumlah harga yang telah disepakati dalam Rupiah.

Namun persoalannya apakah praktik jual beli semacam ini yang telah menjadi salah satu sumber penghasilan bagi beberapa pemain pada *game Arcane Legends* sudah berdasarkan pada prinsip dan tujuan dari ekonomi Islam itu sendiri. Oleh karena itu perlu adanya penelitian yang lebih mendalam terkait mekanisme jual beli mata uang dalam *game (in game currency) Arcane Legends* untuk menghadirkan kepastian dari perspektif ekonomi Islam dan menjawab segala keraguan yang timbul terkait sumber penghasilan yang diperoleh dari transaksi semacam ini.

II. LANDASAN TEORI

Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu bertujuan untuk menunjukkan persamaan dan perbedaan dari penelitian yang akan diteliti agar dapat memahami secara jelas masalah yang diteliti.

Tabel 1.1 Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti (Tahun), Judul Penelitian	Kesimpulan	Perbedaan dengan penelitian terdahulu
1	Alfi Husna (2019), Analisis Jual Beli Akun <i>Game Online Mobile Legends</i> Menurut Fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017 (Studi Kasus <i>Squad Saints Indo 2</i>)	Penelitian ini menggunakan metode penelitian yuridis normatif. Penelitian ini menggambarkan tentang praktik jual beli akun game online <i>Mobile Legends</i> serta analisis jual beli akun game online <i>Mobile Legends</i> menurut Fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017. Kesimpulan dari hasil penelitian ini bahwa jual beli akun game online <i>Mobile Legends</i> hukumnya mubah atau boleh karena syarat serta rukun yang menjadi dasar dari jual beli ini telah terpenuhi. Walaupun dampak negatif yang disebabkan dari bermain	Adapun perbedaan skripsi yang saya tulis dengan penelitian terdahulu dimana menganalisis objek akad berupa akun <i>Game Mobile Legends</i> secara hukum boleh atau tidaknya diperjual belikan berdasarkan fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017. Sedangkan dalam skripsi saya terfokus pada praktik jual beli yang objeknya berupa mata uang dalam <i>game Arcane Legends</i> , yang kemudian akan dilihat bagaimana sudut pandang ekonomi Islam

		game online Mobile Legends tersebut tidak serta merta membuat jual beli ini haram, karena efek yang disebabkan dari game online ini tidak membuat akad jual belinya menjadi rusak atau fasid.	terkait jual beli mata uang dalam <i>game</i> .
2	Aulia Ikhsani (2019), <i>Jual Beli Game Online dalam Perspektif Hukum Islam (Studi pada Komunitas Game Online Banda Aceh)</i>	Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif analisis. Pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana mekanisme transaksi pada jual beli <i>game online</i> dan pandangan hukum Islam terhadap jual beli <i>game online</i> . Kesimpulannya bahwa terdapat cacat pada syarat <i>nafaz</i> (terrealisasinya akad), yaitu kepemilikan <i>game online</i> tidak jelas (<i>gharar</i>) dan menurut hukum Islam <i>game online</i> tidak dapat dijadikan objek jual beli karena tidak mencukupi syarat objek, yaitu objeknya harus dapat dimanfaatkan secara <i>syara</i> '.	Adapun perbedaan skripsi yang saya tulis dengan penelitian terdahulu dimana objek yang ada di dalam transaksi jual beli berupa akun <i>game online</i> , yang kemudian ditinjau dan dianalisis berdasarkan perspektif hukum Islam. Sedangkan dalam skripsi saya yang menjadi objek dalam transaksi jual beli berupa mata uang dalam <i>game Arcane Legends</i> yang secara fungsi dan mekanismenya berbeda dengan akun <i>game</i> . Kemudian dalam penelitian ini ingin melihat bagaimana sudut pandang ekonomi Islam terkait praktik jual beli mata uang dalam <i>game</i> .
3	Mahfud Anwar Asrori (2019), <i>Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Top Up Unknown Cash pada Game Online Playerunknown's Battlegrounds di Kabupaten Ponorogo</i>	Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif naturalis. Dan menghasilkan kesimpulan, <i>pertama</i> bahwa akad yang dilakukan dalam jual beli <i>top up UC</i> pada <i>game online PUBG</i> di kabupaten Ponorogo menurut hukum Islam untuk kebolehan dan sahnya masih belum memenuhi dari rukun akad dan rukun jual beli, yaitu ketidakjelasan identitas dari pihak penyedia <i>unknown cash</i> sehingga menyebabkan transaksi tersebut tidak sah. <i>Kedua</i> ,	Adapun perbedaan skripsi yang saya tulis dengan penelitian terdahulu dimana pembahasannya ditinjau dari sudut pandang hukum Islam terhadap sah atau tidaknya akad dan objek berupa <i>UC</i> yang diperjualbelikan dalam <i>game online PUBG</i> serta penyelesaian sengketa dalam transaksi jual beli tersebut dalam tinjauan hukum Islam. Sedangkan dalam skripsi saya objek yang diperjualbelikan berupa mata uang dalam <i>game Arcane</i>

		<p>Objek yang diperjual belikan dalam jual beli <i>top up UC</i> pada <i>game online PUBG</i> di kabupaten Ponorogo dianggap tidak sah karena tidak sesuai dengan hukum Islam. Karena tidak dapat diketahui kepastian kapan objeknya bisa diterima dan objek tersebut tidak bisa diserahkan secara langsung bahkan terkadang objek tersebut tidak terkirim, sehingga merugikan salah satu pihak. <i>Ketiga</i>, terhadap penyelesaian sengketa dalam jual beli <i>top up UC</i> pada <i>game online PUBG</i> di kabupaten Ponorogo ini belum sesuai dengan hukum Islam karena dalam permasalahan ini pihak pembeli belum mengetahui identitas atau kejelasan dari pihak penjual atau penyedia <i>UC</i> yang menjadi objek dalam jual beli ini.</p>	<p><i>Legends</i>, yang kemudian akan dilihat bagaimana pandangan ekonomi Islam terkait dengan transaksi jual beli mata uang dalam <i>game</i> ini.</p>
4	<p>Fandi Ahmad Nuraimy (2018), <i>Perlindungan Hukum Bagi Pembeli dalam Transaksi Jual Beli Barang Virtual Item Game Online (Studi Terhadap Pelaku Game Online di Hardcore iCafe Malang)</i></p>	<p>Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Dimana tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui praktek jual beli barang dalam <i>game online</i>, dan perlindungan hukum bagi pembeli dalam transaksi jual beli barang virtual <i>game online</i>. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa praktek jual beli <i>item</i> dalam <i>game online</i> bisa dilakukan dengan dua cara yaitu secara <i>online</i> ataupun secara langsung (<i>cash on delivery</i>), mengenai perlindungan hukum bagi pembeli transaksi <i>online</i>, sudah diatur dalam undang-</p>	<p>Adapun perbedaan skripsi yang saya tulis dengan penelitian terdahulu dimana pembahasannya difokuskan terhadap perlindungan hukum bagi pelaku transaksi jual beli <i>item game online</i> menurut UU ITE nomor 11 tahun 2008 dan kajian mengenai sah atau tidaknya jual beli <i>item game online</i> dalam pandangan hukum Islam. Sedangkan dalam skripsi saya barang virtual yang diperjual belikan berupa mata uang dalam <i>game in game currency</i>) <i>Arcane Legends</i> yang memiliki fungsi dan mekanisme yang berbeda dengan</p>

		undang informasi dan transaksi elektronik nomor 11 tahun 2008. Akan tetapi undang-undang tersebut belum ada hukum yang mengatur transaksi <i>online</i> dalam <i>online game</i> , sehingga banyak terjadi kasus penipuan. Dan para korban kasus penipuan tidak bisa melaporkan kepada pihak yang berwajib, dikarenakan transaksi dalam <i>game online</i> tidak ada dalam undang-undang.	penjualan barang virtual lainnya seperti, akun dan <i>item game</i> . Kemudian akan dilihat bagaimana pandangan ekonomi Islam terkait dengan transaksi jual beli mata uang dalam <i>game</i> ini.
5	Raden Achmad Haryo Kusumo (2018), <i>Gain Income Dari Game Online Tinjauan Teori Pertukaran Hak / Akad (Dalam Perspektif Ekonomi Islam)</i>	Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Disimpulkan bahwa Bisnis yang terkait dengan <i>game online</i> seperti yang telah dijelaskan dalam bab-bab sebelumnya, sesungguhnya secara akad tidak ditemukan kontradiksi karena subjek (<i>Al- 'Aqid</i>) baik penjual maupun pembeli, atau objek barang (sesuatu yang di akad <i>i / ma'qud alaih</i>) sudah jelas, subjek samasama memiliki tujuan tertentu, dan objek barang juga jelas dan terukur, bukan merupakan sesuatu yang tidak diketahui atau abstrak. Oleh karena itu. Bisnis ini dapat dihukumi halal.	Adapun perbedaan skripsi yang saya tulis dengan penelitian terdahulu dimana pembahasannya mengenai penjualan barang-barang virtual dalam sebuah <i>game</i> ditinjau berdasarkan akad jual beli pada umumnya (jual beli <i>muthlaq</i>), yakni jual beli barang dengan uang. Sedangkan dalam skripsi saya pembahasannya mengenai penjualan barang virtual berupa mata uang dalam <i>game (in game currency) Arcane Legends</i> , sehingga dalam praktiknya dilandasi oleh jual beli mata uang (uang dengan uang) dalam Islam (<i>sharf</i>). Kemudian akan dilihat bagaimana pandangan ekonomi Islam terkait dengan transaksi jual beli mata uang dalam <i>game</i> ini.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yang melakukan pengumpulan data pada suatu permasalahan yang ada dengan tujuan untuk memperoleh penafsiran atas fenomena yang terjadi yang menjadikan peneliti sebagai instrumen terpenting sehingga hasil dari penelitian kualitatif akan condong pada penekanan makna daripada generalisasi. (Albi Anggito, 2018)

Sementara untuk jenis penelitian menggunakan penelitian deskriptif kualitatif, dimana suatu gejala, kejadian dan peristiwa yang terjadi akan dideskripsikan. Dan perhatian yang dipusatkan atas permasalahan aktual yang terjadi sebagaimana adanya saat berlangsungnya penelitian. (Salim, 2019)

Sumber data dalam penelitian ini yang pertama diperoleh dari Coky Apriyanto selaku admin sekaligus pendiri Forum Jual Beli *Game Arcane Legends*, Iskandar selaku anggota Forum Jual Beli *Game Arcane Legend*, serta Bapak Prof. Dr. Muhammad Yasir Nasution selaku Pakar Ekonomi Islam.

Variabel dalam penelitian ini yaitu :

Uji kredibilitas atau validitas internal, *dependability* atau reliabilitas, *transferability* atau validitas eksternal dan *confirmability* atau objektivitas. (Wijaya, 2018)

Dalam penelitian kualitatif agar data dapat dipertanggungjawabkan sebagai penelitian ilmiah, maka uji keabsahan data perlu dilakukan untuk menguji *credibility* atau kepercayaan, diantaranya:

1. Hubungan yang lama antara peneliti dengan yang diteliti dalam kegiatan mengetahui mekanisme jual beli mata uang dalam *game (in game currency)*. Pengamatan secara mendalam terhadap proses-proses yang dilakukan pelaku transaksi jual beli mata uang dalam *game (in game currency)* di dalam Forum Jual Beli *Game Arcane Legend*.
2. Melakukan pengamatan secara cermat dengan meningkatkan ketekunan saat mengamati. Sehingga rangkaian peristiwa dapat direkam dengan pasti dan sistematis. Akan didapatkan deskripsi yang akurat dan sistematis dari hasil pengamatan yang dilakukan dengan penuh ketekunan.
3. Triangulasi, uji kredibilitas ini dilakukan dengan mengecek data dari berbagai cara, sumber dan waktu. Uji kredibilitas data dilakukan dengan teknik yang berbeda terhadap satu sumber yang sama. Apabila data diperoleh dari hasil wawancara maka perlu pengecekan juga melalui observasi dan dokumentasi atau kuesioner. Jika ditemukan data yang berbeda-beda dari tiga metode pengujian yang dilakukan maka perlu dilakukan diskusi lebih lanjut untuk menghasilkan kepastian data.
4. Peneliti mencari data yang berbeda dan bertentangan dengan data yang telah ditemukan melalui analisis kasus negatif. Jika tidak ditemukan data yang bertentangan dan berbeda lagi, berarti data yang ditemukan sudah dapat dipercaya.

IV. HASIL PENELITIAN

Berdasarkan Fatwa Majelis Tarjih dan Tajdid Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 14 Tahun 2011 Tentang Hukum Game Online yang menyatakan bahwa dalam Islam, psikologis dan hiburan merupakan dua hal yang natural dalam diri manusia. Islam tidak mengajarkan agar seseorang menjauhi kesenangan dan hiburan. Sebaliknya, Islam justru mengajarkan bahwa mencari ketenangan, beristirahat, mencari hiburan bisa dilakukan, namun harus sesuai dengan porsinya. Karena hukum asal dari *game* adalah boleh sesuai dengan kaidah fikih. Namun demikian, tidak semua hiburan (*al-lahwu*) mendapatkan tempat dalam agama Islam. Dalam penelitian ini mengenai *game Arcane Legends* setidaknya tidak melewati batas-batas hiburan atau permainan yang dilarang dalam agama Islam menurut Yusuf al-Qardhawi.

Dalam Islam kegiatan ekonomi dan bisnis bukan hanya semata-mata bertujuan untuk memperoleh keuntungan yang sebanyak-banyaknya, namun hadirnya ekonomi Islam bertujuan untuk membangun sistem ekonomi yang berkeadilan agar terpenuhi dan terpeliharanya *maqasid syari'ah* sehingga tercapai falah atau kesejahteraan dunia dan akhirat. Pada praktik jual beli mata uang dalam *game Arcane Legends* berupa *gold* setidaknya ada beberapa prinsip-prinsip dasar ekonomi Islam yang harus terpenuhi seperti akidah, hukum, dan moral. Namun pada praktiknya ternyata dari tiga prinsip dasar ekonomi Islam tersebut salah satunya tidak terpenuhi, yakni hukum. Karena pada dasarnya jual beli semacam ini harus memenuhi syarat dan rukun dalam jual beli alat tukar (*sharf*) yang mengatur mulai dari mekanisme dan syarat-syarat objek yang diperjual belikan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Prof. Dr. Muhammad Yasir Nasution bahwa ketidak sempurnaan dalam kepemilikan mata uang dalam *game Arcane Legends* berupa *gold* berpeluang besar merugikan salah satu pihak. Hal ini tentu saja tidak sejalan dengan tujuan dari ekonomi Islam itu sendiri yakni agar tercapainya *maqashid syari'ah*, diantaranya terpeliharanya agama (*hifz ad-din*), jiwa (*nafs*), akal (*aql*), keturunan (*nasl*), dan harta (*mal*).

V. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian, Dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. *Game Arcane Legends* merupakan permainan atau hiburan yang diperbolehkan dalam Islam. Hal ini dikarenakan *Arcane Legends* tidak masuk dalam 6 jenis hiburan yang dilarang dalam Islam, yakni permainan yang mengandung bahaya, permainan yang mengumbar aurat, permainan yang mengandung unsur sihir, permainan yang menyakiti binatang, permainan yang mengandung unsur judi, dan permainan yang melecehkan atau menghina orang atau kelompok lain. Hal ini juga diperkuat dengan *basic* permainan *Arcane Legends* sendiri yang merupakan *game* petualangan serta *rating* dari dari *International Age Rating Coalition* (IARC) menunjukkan bahwa *game Arcane Legends* bukan merupakan permainan atau hiburan yang mengandung bahaya, ditunjukkan dengan *rating* 12+ yang berarti *Arcane Legends* merupakan *game* yang melibatkan karakter fantasi dan kekerasan non-grafis yang merupakan penggambaran tindakan yang tidak nyata dan bukan merupakan simulasi aksi langsung yang divisualisasikan ke dalam *game*.
2. Mekanisme jual beli mata uang dalam *game (in game currency) Arcane Legends* berupa *gold* terdiri dari 2 tahap, mulai dari tahap memperoleh mata uang, dimana penjual dengan menggunakan karakter *level* 71 harus melakukan *farming* atau

proses pencarian dan pengumpulan *gold* pada *map Deep Marsh* dan *Elite Vardan Valley Gates* menggunakan perlengkapan (*items*) dalam *game* khusus untuk *farming*. Kemudian pada tahap selanjutnya setelah *gold* yang ingin dijual terkumpul, barulah penjual akan mempromosikannya di dalam Forum Jual Beli *Game Arcane Legend*. Jika ada yang berminat membeli *gold* tersebut, maka kedua belah pihak akan melakukan negoisasi harga hingga terjadi kesepakatan diantara mereka. Setelah kedua belah pihak sepakat mengenai harganya, kemudian pembeli akan melakukan transfer ke rekening penjual dalam rupiah, yang selanjutnya penjual dan pembeli akan bertemu di dalam *game* untuk melakukan penyerahan mata uang dalam *game Arcane Legends* berupa *gold* dengan menggunakan fitur *trade* dalam *game*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, Albi, J. S. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif. In *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jejak.
- Isnaini Harahap & M. Ridwan. (2016). *The Handbook of Islamic Economics* (2016th ed.). FEBI UIN-SU Press.
- Rahman, A. G. dkk. (2010). Fiqh Muamalat. In *Fiqh Muamalat*. Kencana.
- Salim, H. (2019). Metode, Pendekatan, dan Jenis. In *Penelitian Pendidikan*. Kencana.
- Wajdi, Farid, S. K. L. (2020). Hukum Ekonomi Islam. In *Hukum Ekonomi Islam*. Sinar Grafika.
- Wijaya, H. (2018). Analisis Data Kualitatif Ilmu Pendidikan Teologi. In *Analisis Data Kualitatif*. Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.