

## Praktik Real Money Trading dalam Jual Beli Fish di Game Roblox Menurut Hukum Ekonomi Syariah (Studi di akun tiktok kairluszzstore)

Arya Teja Kusuma<sup>1</sup>, Relit Nur Edi<sup>1</sup>, Miswanto<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Universitas Islam Negeri Rden Intan Lampung, Indonesia

✉ aryatejakusuma14@gmail.com

### Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah melahirkan berbagai bentuk transaksi ekonomi baru, salah satunya adalah praktik *Real Money Trading* (RMT) dalam permainan daring. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis praktik jual beli item *fish* pada game Roblox melalui akun TikTok kairluszzstore serta meninjaunya dari perspektif Hukum Ekonomi Syariah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian yuridis empiris. Data primer diperoleh melalui wawancara dengan penjual dan pembeli, sedangkan data sekunder diperoleh dari literatur fiqh muamalah, Al-Qur'an, hadis, dan sumber ilmiah lainnya. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa praktik RMT dalam jual beli item *fish* dilakukan di luar sistem resmi game, dengan mekanisme promosi melalui media sosial, kesepakatan melalui komunikasi pribadi, pembayaran menggunakan uang nyata, serta penyerahan item melalui sistem dalam game. Praktik ini bergantung pada kepercayaan antara para pihak dan tidak memiliki perlindungan transaksi yang memadai. Ditinjau dari perspektif Hukum Ekonomi Syariah, praktik tersebut belum sepenuhnya memenuhi rukun dan syarat jual beli, terutama terkait kejelasan objek, mekanisme serah terima (*taqabudh*), serta potensi adanya unsur *gharar* dan *taqlis*. Oleh karena itu, praktik ini memerlukan evaluasi agar selaras dengan prinsip keadilan, transparansi, dan kepastian hukum dalam muamalah Islam.

### ARTICLE INFO

Received  
February 12,  
2026  
Revised  
March 02, 2026  
Accepted  
April 30, 2026.

**Kata kunci:** Real Money Trading, Roblox, Jual Beli Virtual, Hukum Ekonomi Syariah

Diterbitkan oleh  
ISSN

Fakultas Syariah Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Al-Furqan Makassar  
2622-5212

Website

<https://ojs.staialfurqan.ac.id/jtm/>

Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi CC BY SA

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



## PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk sosial yang artinya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya memerlukan adanya manusia-manusia lain untuk kehidupan bermasyarakat. Dalam Islam, muamalah memegang peran krusial untuk memastikan transaksi antarmanusia berjalan adil dan tidak merugikan salah satu pihak, sebagaimana diatur secara rinci oleh Allah SWT dalam Al-Qur'an dan dijelaskan oleh Rasulullah SAW melalui As-Sunnah. Prinsip muamalah ini wajib terus digali dan diadaptasi dari masa ke masa, mengikuti dinamika perkembangan kehidupan manusia yang selalu berubah.

Salah satu bentuk muamalah yang paling umum adalah jual beli, yang dalam fiqh muamalah disebut al-bai', yaitu proses menukar atau mengganti suatu barang dengan barang lain. Lafadz al-bai' sering kali mencakup arti menjual sekaligus membeli (al-syira'). Allah SWT menegaskan kehalalan jual beli yang didasari rida (suka sama suka). Sebagaimana firman Allah SWT tentang jual beli dalam Q.S.An-Nisa: 29.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِنْكُمْ ۚ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا  
"Wahai orang-orang yang beriman, janganlah kamu memakan harta sesamamu dengan cara yang batil (tidak benar), kecuali berupa perniagaan atas dasar suka sama suka di antara kamu. Janganlah kamu membunuh dirimu. Sesungguhnya Allah Maha Penyayang kepadamu."

Perkembangan teknologi di era *modern* ini sangatlah pesat, ditandai dengan makin banyaknya kebutuhan manusia yang perlu dipenuhi serta semakin berkembangnya teknologi yang diciptakan

untuk memenuhi kebutuhan manusia, seperti halnya dalam pertanian, perdagangan dan juga hiburan. Salah satu kebutuhan manusia dalam bidang teknologi lebih khususnya dalam bidang hiburan yang saat ini marak dimainkan dan sangat digemari oleh masyarakat yaitu *Game*, baik yang bisa dimainkan secara *offline* maupun *online* yang bisa diakses secara mudah melalui smartphone, konsol bahkan komputer sekalipun. Sebelum maraknya *game online* pada saat ini, jaman dulu cuma ada *game offline* yang bisa dimainkan dan cuma khalayak masyarakat tertentu yang bisa menikmatinya dikarenakan mahalnnya harga, mulai dari console PS1 yang mahal harganya serta membutuhkan kaset (CD) untuk dapat memainkannya, hingga *game-game* komputer seperti counter strike yang hanya bisa dimainkan melalui perangkat komputer. (UBAIDILLAH, 2023)

*Real Money Trading* merupakan kegiatan jual beli aset *virtual* menggunakan uang asli (*real money*), baik berupa item, akun, maupun mata uang dalam permainan (*in-game currency*). Aktivitas ini telah berkembang pesat di berbagai platform permainan daring, salah satunya pada game Roblox, yang digemari oleh berbagai kalangan usia, terutama anak muda. Roblox adalah platform gamedan sistem pembuatan permainan yang memungkinkan pengguna untuk memprogram dan memainkan permainan yang dibuat oleh pengguna lain, dikembangkan dan diterbitkan oleh Roblox Corporation, sebuah perusahaan game asal Amerika. (Cindy Fatimah Azzahra, 2025) Roblox sebagai platform permainan daring memungkinkan pemain untuk membuat dunia permainan sendiri, sekaligus memperdagangkan berbagai item virtual, salah satunya adalah *fish* item yang bernilai fungsional dalam permainan, digunakan untuk kebutuhan karakter, memperoleh keuntungan tertentu, atau sekadar memperindah tampilan permainan.

Dalam sudut pandang Hukum ekonomi syariah, aktivitas RMT juga dapat dikaitkan dengan konsep *taqabudh* (serah terima dalam jual beli) dan 'urf (kebiasaan masyarakat). Walaupun transaksi RMT dianggap sah oleh sebagian pelaku berdasarkan kebiasaan dalam komunitas game online, perlu ditinjau lebih lanjut apakah bentuk serah terima dan perpindahan hak kepemilikan dalam transaksi *virtual* tersebut dapat dikategorikan sah menurut prinsip *taqabudh* dalam *fiqh muamalah*.

Real Money Trading (RMT) merupakan transaksi digital di luar sistem resmi game Roblox, khususnya jual beli item fish melalui akun TikTok @kairluszzstore dengan pembayaran uang nyata. Penjual mempromosikan item dan harga via konten TikTok, lalu menyepakati detail melalui pesan pribadi. Pembeli membayar via bank atau dompet digital, dan penjual menyerahkan item melalui tukar-menukar in-game. Praktik ini bergantung pada kepercayaan antarpihak, tanpa perlindungan resmi, serta melibatkan barang virtual bernilai ekonomi. Meskipun mencerminkan perkembangan ekonomi digital, praktik RMT ini masih menyimpan potensi risiko seperti penipuan, ketidakpastian objek, dan mekanisme penyerahan.

Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini adalah maskyur Tahun 2020, "Praktik *Real Money Trading* Dalam Transaksi Online Dunia Maya Menurut Perspektif Fiqh Muamalah" menyimpulkan bahwa praktik RMT pada game *Roblox*, khususnya dalam transaksi jual beli *fish*. (FERDIANTO, 2024) Persamaan antara penelitian ini adalah penelitian yang akan dilakukan memiliki persamaan karena sama-sama membahas praktik *Real Money Trading* (RMT) dalam game Roblox dengan objek jual beli item virtual berupa fish menggunakan uang nyata serta dikaji dalam perspektif fiqh muamalah. Namun, terdapat perbedaan dimana penelitian Maskyur masih bersifat umum dalam membahas praktik RMT di dunia maya, sedangkan penelitian ini lebih spesifik pada transaksi yang dilakukan melalui akun TikTok @kairluszzstore, dengan mekanisme yang lebih rinci mulai dari promosi, negosiasi, pembayaran hingga penyerahan item. Selain itu, penelitian ini juga lebih menekankan pada risiko yang muncul seperti penipuan, ketidakpastian (gharar), serta tidak adanya perlindungan resmi dalam transaksi tersebut.

Tiara Rahma Putri Tahun 2022 judul "sistem *real money trading* di aplikasi game online mobile legends perspektif hukum islam dan hukum positif" (Studi Kasus Komunitas Mobile Legends Kota Bengkulu) menyimpulkan bahwa sistem real money trading di aplikasi game online mobile legend di komunitas mobile legend kota bengkulu dan untuk mengetahui pandangan hukum islam dan hukum positif terhadap sistem *real money trading* di aplikasi *game online* mobile legends. (PUTRI, 2019) Penelitian Tiara Rahma Putri (2022) dan penelitian ini sama-sama membahas praktik *Real Money Trading* (RMT) dalam game online yang menggunakan uang nyata serta dikaji dari perspektif hukum Islam. Keduanya juga meneliti bagaimana sistem transaksi tersebut dilakukan. Perbedaannya, penelitian Tiara berfokus pada game *Mobile Legends* di komunitas Kota Bengkulu dan dikaji dari hukum Islam serta hukum positif, sedangkan penelitian ini berfokus pada game Roblox, khususnya jual beli item *fish* melalui akun TikTok @kairluszzstore

dengan penjelasan mekanisme transaksi yang lebih rinci. Selain itu, penelitian ini lebih menekankan pada risiko seperti penipuan, ketidakpastian (*gharar*), dan tidak adanya perlindungan resmi.

Achmad Ubaidillah Tahun 2025 “Praktik Jual Beli Dengan Sistem Real Money Trading Dalam *Game Growtopia*” menyimpulkan bahwa Penelitian dalam jurnal yang dibuat oleh Achmad Ubaidillah yang berjudul “Praktik Jual Beli Dengan Sistem Real Money Trading Dalam *Game Growtopia*” pada tahun 2025, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Persamaan pada penelitian ini dengan penelitian saya adalah kedua penelitian ini sama-sama membahas tentang real money trading (RMT) atau praktik jual beli dengan uang asli pada game online. Dan objek kajian yang sama-sama berupa item virtual. Sedangkan sebagai media plarfromnya, yang mana dalam kontrak antara pemain dengan pihak pengembang ada poin yang berbeda, dalam penelitian ini berfokus menggunakan sistem *real money trading* untuk menjual dan membeli *item virtual* yang ada di *game online growtopia*,(Ubaidillah, 2025) peneliti sedang berkonsentrasi pada transaksi jual beli item fish dalam *game roblox* dengan menggunakan sistem *real money trading* dan mempertimbangkan hukum ekonomi syariah.

Aulia Bella Sukma Tahun 2022 “Virtual Goods Dalam Transaksi Real Money Trading Dan Microtransaction Di Game Mobile Legends Perspektif Fiqh Muamalah” pada tahun Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Persamaan pada penelitian ini dengan penelitian saya adalah kedua penelitian ini sama-sama membahas praktik jual beli item virtual dalam game online menggunakan uang asli atau dikenal dengan istilah *real money trading* (RMT) dalam perspektif Hukum Ekonomi Syariah atau Fiqh Muamalah. (Aulia Bela Sukma, 2022) Keduanya sama-sama mengkaji keabsahan praktik jual beli tersebut dengan meninjau syarat dan rukun jual beli dalam Islam, serta mengaitkannya dengan unsur-unsur seperti kepemilikan (*milik*), kejelasan objek (*gharar*), dan potensi penipuan (*tadlis*).

Siti Chairun Nisa Tahun 2023 “Tinjauan Hukum Terhadap Tindak Pidana Penipuan Praktik Real Money Trading Pada Game Online” (Studi kasus polrestabes medan) menyimpulkan bahwa Persamaan dalam penelitian ini dengan penelitian saya terletak pada fokus utama yang sama, yaitu membahas fenomena *real money trading* (RMT) dalam game online. Keduanya sama- sama menyoroti praktik jual beli item virtual menggunakan uang asli dan menilai aspek hukumnya dari sudut pandang hukum yang berlaku di Indonesia Selain itu, kedua penelitian sama-sama berangkat dari permasalahan hukum yang muncul akibat transaksi digital dalam game yang tidak diatur secara jelas oleh hukum positif, serta menyoroti potensi pelanggaran seperti penipuan, penyalahgunaan, dan kerugian konsumen. Dari segi metodologi.(Nisa, 2023) keduanya menggunakan pendekatan hukum yang bersifat kualitatif dan deskriptif dengan menelaah data hukum, studi kasus, serta teori- teori hukum yang relevan untuk menjelaskan permasalahan penelitian.

Penemuan dari studi ini adalah dalam praktik real money trading dalam jual beli fish di akun kairuszzstore. dari permasalahan ini, pernyataan masalah studi ini dirumuskan:

1. Bagaimana praktik *Real Money Trading* dalam jual beli *fish* pada *game Roblox* di akun tiktok kairuszzstore?
2. Bagaimana Tinjauan Hukum ekonomi Syariah terhadap praktik *Real Money Trading* dalam jual beli *fish* pada *game Roblox* di akun tiktok kairuszzstore?

## METODE

Metode penelitian dalam penelitian ini meliputi jenis penelitian lapangan (*field research*) yang bertujuan mengumpulkan data langsung, yaitu pada game Roblox yang dilakukan melalui akun TikTok kairuszzstore. Penelitian lapangan ini menggunakan instrumen seperti angket, observasi, dan wawancara (via online) untuk memperoleh informasi dari responden dan informan.(Rahmadi, S.Ag., 2011) Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan yuridis empiris dengan perspektif hukum Islam. Pendekatan yuridis empiris digunakan untuk mengkaji hukum tidak hanya sebagai norma atau aturan tertulis, tetapi juga sebagai perilaku yang hidup dan diterapkan dalam masyarakat.(Hardani et al., 2020). Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji praktik real money trading dalam jual beli fish di game Roblox yang dilakukan melalui akun TikTok kairuszzstore, serta meninjaunya berdasarkan perspektif Hukum Ekonomi Syariah.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer yang diperoleh melalui hasil wawancara. dengan pemain game Roblox yang terlibat dalam praktik jual beli fish melalui akun TikTok kairuszzstore (Ahyar et al., 2020) serta data sekunder merupakan sumber yang tidak

langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat dokumen atau data siap yang tinggal diambil oleh peneliti, karena memang sudah tersedia, dari bahan- bahan pustaka. (Sugiyono, 2008)

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan kepada responden, dan jawaban-jawaban responden dicatat atau direkam. dilakukan baik secara langsung maupun tidak langsung dengan sumber data. Wawancara langsung diadakan dengan orang yang menjadi sumber data dan dilakukan tanpa perantara, baik tentang dirinya maupun tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan dirinya untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Dokumentasi berupa proses jual beli fish secara virtual di game Roblox dan profil akun TikTok kairluszzstore. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif, yang diawali dengan proses pengeditan dan penelaahan seluruh data hasil wawancara dan dokumentasi.

Informan adalah aktor kunci dalam penelitian lapangan merupakan anggota yang dihubungi peneliti dan yang menjelaskan atau menginformasikan tentang lapangan. (Nasution, 2023) Dalam penelitian ini, informan berjumlah 4 orang yang terdiri dari pelaku *Real Money Trading* (RMT) pada game Roblox, yaitu 1 penjual (admin akun TikTok @kairluszzstore) dan 3 pembeli yang terlibat dalam transaksi jual beli item *fish*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Pengertian Jual Beli al'bai

Berjualan pada Arab bahasa yaitu Al-Bai berarti menukar suatu ha dengan suatuhalatau pihak yang menjualnya. Kemudian ada nama yang memiliki arti kebalikan dari Al-ba'i, yaitu Al-syira, yang artinya menerima dengan seseorang atau menjadi pembelinya. Oleh karena itu, menurut etimologi ba'i, jual beli berarti pertukaran barang atau pemindahan harta. Sedangkan menurut terminologi ba'iatatau jual beli ialah peristiwa pertukaran signifitas yang mempengaruhi kepemilikan barang dengan barang lainnya. Jual beli dalam istilah fiqh disebut dengan al-bai' yang berarti menjual, mengganti, dan menukar sesuatu dengan sesuatu yang lain. (Hendriyadi et al., 2021) Pada umumnya jual beli hanya merujuk pada barang yang tidak ada pelayanan pada prinsipnya dengan tidak melibatkan maliyah. Pelaksanaan jual beli dengan akad *murâbahah*, penjual harus mengungkapkan biayanya pada saat akad terjadi serta penetapan marjin keuntungan yang disetujui. *Bay'al-Murâbahah* adalah menjual barang dengan harga yang ditetapkan di pasaran dengan tambahan keuntungan yang diketahui. (Rachmawati & Mumin, 2015)

Layanan kelas atau manfaat seperti maliyyah hanyalah majaz karna keberadaanya abstrak dan lebih karena itu legalitas usaha jasa. Dengan kata lain Jual beli ataupunberdagangberarti menurut bahasa Al-Ba'i, Attijarah dan AlMubilah.18 Sedangkan menurut istilah adalah tukarmenukar atau peralihan kepemilikan dengan cara pergantian menurut bentuk yang diperbolehkan oleh syara, atau menukar barang dengan barang atau barang dengan uang dengan jalan melepaskan hak milik dari seseorang terhadap orang lainnya atas kerelaan dari kedua belah pihak.

### B. Dasar Hukum Jual Beli

Pada dasarnya hukum jual beli boleh selama tidak ada dalil yang mengharamkannya. Ada beberapa ayat dalam Al-Qur'an dan hadits Rasulullah mengenai jual beli, sebagai berikut:

a. Al-Qur'an Surah Al-Baqarah ayat 275

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 مِنْ رَبِّهِ فَانْتَهَى فَلَهُ مَا سَلَفَ وَأَمْرُهُ إِلَى اللَّهِ وَمَنْ عَادَ فَأُولَئِكَ أَصْحَابُ النَّارِ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ

"orang-orang yang memakan (bertransaksi dengan) riba tidak dapat berdiri, kecuali seperti orang yang berdiri sempoyongan karena kesurupan setan. Demikian itu terjadi karena mereka berkata bahwa jual beli itu sama dengan riba. Padahal, Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. Siapa pun yang telah sampai kepadanya peringatan dari Tuhannya (menyangkut riba), lalu dia berhenti sehingga apa yang telah diperolehnya dahulu menjadi miliknya dan urusannya (terserah) kepada Allah. Siapa yang mengulangi (transaksi riba), mereka itulah penghuni neraka. Mereka kekal di dalamnya".

#### 1. Praktik *Real Money Trading* dalam jual beli *fish* pada game Roblox di akun tiktok kairluszzstore

Praktik *Real Money Trading* (RMT) dalam jual beli item *fish* pada game Roblox melalui akun TikTok kairluszzstore merupakan bentuk transaksi digital yang dilakukan di

luar sistem resmi permainan dengan menggunakan uang nyata sebagai alat pembayaran. Aktivitas ini diawali dengan promosi penjualan oleh penjual melalui konten TikTok yang menampilkan jenis dan harga item yang ditawarkan. Proses transaksi selanjutnya dilakukan melalui komunikasi pribadi antara penjual dan pembeli, seperti melalui pesan langsung, yang mencakup kesepakatan mengenai harga, jenis item, dan mekanisme penyerahan. Setelah tercapai kesepakatan, pembeli melakukan pembayaran menggunakan transfer uang nyata, baik melalui rekening bank maupun dompet digital. Penjual kemudian menyerahkan item *fish* kepada pembeli melalui sistem pertukaran dalam game.

Praktik ini memiliki karakteristik utama, yaitu dilakukan di luar platform resmi, tidak memiliki sistem perlindungan transaksi, serta bergantung pada kepercayaan antara para pihak. Selain itu, objek yang diperjualbelikan berupa barang virtual yang tidak berwujud, namun memiliki nilai ekonomi bagi pemain. Dengan demikian, praktik RMT pada akun TikTok *kairluszzstore* menunjukkan adanya perkembangan bentuk transaksi ekonomi digital, namun masih menyisakan potensi risiko seperti ketidakpastian objek, mekanisme penyerahan, dan kemungkinan terjadinya penipuan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kakak dani selaku penjual di akun TikTok *kairluszzstore*, proses membeli dan menjual item *fish* dalam permainan Roblox dilakukan secara langsung melalui interaksi pribadi di luar platform resmi permainan. Transaksi dimulai dengan promosi di media TikTok, diikuti dengan negosiasi hingga disepakati harga serta jenis item yang diperdagangkan, yang didasari oleh prinsip saling percaya. Pembayaran dilakukan dengan menggunakan uang tunai melalui transfer sebank atau qris dana, yang kemudian harus diverifikasi oleh penjual sebelum barang diserahkan. Proses penyerahan item *fish* dilakukan menggunakan fitur *trade* dalam permainan Roblox. Selama pelaksanaan, ada kemungkinan terjadi masalah seperti keterlambatan dalam pengiriman atau ketidakcocokan barang, yang diselesaikan melalui komunikasi antara kedua belah pihak. Secara keseluruhan, praktik jual beli ini dilakukan berdasarkan kesepakatan mulut tanpa adanya kontrak tertulis, sehingga aspek keamanan dan keadilan dalam transaksi sangat bergantung pada kepercayaan serta itikad baik antara penjual dan pembeli. (*Hasil Wawancara Dengan Dani Selaku Penjual Di Akun Tiktok Kairluszzstore*, n.d.)

Berdasarkan pernyataan dari Rahmat selaku pembeli item *fish* di akun *kairluszzstore*, keputusan tersebut didorong oleh kebutuhan dalam permainan serta kemudahan untuk mendapatkan item dengan cepat dan harga yang dianggap wajar. Komunikasi dilakukan melalui pesan langsung untuk mendapatkan informasi mengenai ketersediaan produk, tarif, dan cara transaksi hingga tercapai kesepakatan. Pembayaran dilakukan dengan uang tunai melalui transfer dompet digital, kemudian diikuti dengan proses penyerahan item menggunakan fitur perdagangan dalam permainan Roblox. Dari pengalaman pelanggan, item yang diterima umumnya sesuai dengan penawaran dari penjual, meskipun transaksi ini tetap tergantung pada tingkat kepercayaan antara kedua belah pihak. (*Hasil Wawancara Dengan Rahmat Selaku Pembeli Di Akun Tiktok Kairluszzstore*, n.d.)

Berdasarkan pernyataan dari Husen selaku pembeli item *fish* di akun *kairluszzstore*, informasi mengenai penjualan item *fish* diperoleh melalui konten pada akun TikTok *kairluszzstore*. Sebelum transaksi dilakukan, telah terdapat kesepakatan yang jelas terkait jenis item dan harga melalui komunikasi pesan langsung. Tingkat kepercayaan pembeli terbentuk dari interaksi dengan penjual serta tampilan konten yang meyakinkan. Dalam pelaksanaannya, terkadang terjadi kendala seperti keterlambatan penyerahan, namun dapat diselesaikan melalui komunikasi. Secara umum, transaksi ini dinilai praktis, tetapi belum sepenuhnya aman karena tidak adanya jaminan resmi, sehingga sangat bergantung pada kepercayaan para pihak. (*Hasil Wawancara Dengan Husein Selaku Pembeli Di Akun Tiktok Kairluszzstore*, n.d.)

Hasil wawancara dari Febri selaku pembeli item *fish* di akun *kairluszzstore* bahwa pemilihan pembelian item *fish* melalui akun TikTok *kairluszzstore* dilakukan karena pada developer game tidak menjual item *fish*. Proses negosiasi harga dilakukan melalui komunikasi pesan langsung hingga tercapai kesepakatan antara penjual dan pembeli. Penyerahan item dilakukan melalui fitur *trade* dalam game Roblox setelah pembayaran dikonfirmasi. Pembeli menilai transaksi tersebut cukup menguntungkan karena memberikan kemudahan dalam memperoleh item yang diinginkan. Namun demikian, dari

segi keadilan dan transparansi, praktik ini belum sepenuhnya terjamin karena tidak adanya sistem perlindungan resmi, sehingga sangat bergantung pada kepercayaan antara para pihak. (Hasil Wawancara Dengan Febri Selaku Pembeli Di Akun Tiktok Kairlusszstore, n.d.)

## 2. Tinjauan Hukum ekonomi Syariah terhadap praktik *Real Money Trading* dalam jual beli *fish* pada *game Roblox* di akun tiktok kairusszstore

Dalam transaksi jual beli, termasuk jual beli secara online, terdapat unsur-unsur pokok yang harus ada agar akad tersebut sah. (Syawal Tawakkal Asdar, Dimas Adi Saputra, Ahmad Baehaki, 2025) Rukun akad menurut jumhur ulama adalah meliputi *al-'aqidain*, *ma'qud 'alaih*, dan *Sighat*. Selain ketiga rukun tersebut, musthafa al Zarqa menambah *maudlu'ul aqdi* (tujuan akad). Ia tidak menyebut keempat hal tersebut dengan rukun, tetapi dengan *muqawimat 'aqd* (unsur-unsur penegak akad). *Al-'aqidain* (subjek perikatan), adalah para pihak yang melakukan akad. Sebagai pelaku dari suatu tindakan hukum tertentu, yang dalam hal ini tindakan hukum akad (perikatan), dari sudut hukum adalah sebagai subjek hukum. Subjek hukum sebagai pelaku perbuatan hukum sering kali diartikan sebagai pihak pengembang hak dan kewajiban. (Tuasikal, 2020) Objek akad (*al-ma'qud 'alaih*), yakni sesuatu yang menjadi sasaran transaksi dan bernilai menurut syariah. (Maulana & Muttaqin, 2025) *Sighat al'aqd* (Ijab qabul adalah formulasi ijab qabul dalam perjanjian jual beli bisa dilakukan melalui kata-kata, tulisan, atau isyarat bagi mereka yang tak mampuberbicara atau menulis. Bahkan bisa dilakukan melalui perbuatan (*fi'li*) yang menunjukkan kesepakatan kedua belah pihak, dikenal sebagai *al mu'athah*. Tidak ada tuntunan khusus dalam Al-Qur'an atau Al-Hadits mengenai bentuk atau kata-kata yang harus digunakan dalam ijab qabul. Proses ini dapat mengikuti kebiasaan (*'urf*) selama tidak melanggar syarat. (Arangga et al., 2023) transaksi juga harus memenuhi prinsip kejelasan (*transparency*). keadilan, serta terhindar dari unsur yang dilarang seperti *gharar* (ketidakpastian) *Gharar* merupakan istilah dalam hukum Islam yang merujuk pada ketidakpastian atau spekulasi yang berlebihan dalam transaksi. Secara hukum, transaksi yang mengandung unsur *gharar* dilarang karena dapat menyebabkan ketidakadilan dan potensi penipuan. (Akram Ista, Ristiyanti Ahmadul Marunta Andi Muh. Taqiyuddin, 2024) Karim mendefinisikan *tadlis* sebagai kondisi di mana salah satu pihak tidak mengetahui kondisi yang sebenarnya (*unknown to one party*) sehingga pihak lain yang memiliki informasi lebih memanfaatkan kondisi tersebut untuk mendapatkan keuntungan dengan cara menipu pihak yang tidak tahu. Berbeda dengan Karim, Fauzi menjabarkan bahwa menurut fukaha, *tadlis* ialah menutupi aib barang. *Tadlis* bukanlah perihal menjual barang yang cacat atau rusak, melainkan tindakan menyembunyikan kecacatan atau kerusakan barang sehingga informasi yang dimiliki oleh para pihak yang melakukan transaksi menjadi tidak simetris (*asymmetric information*). (Trisnaning Setya Sutjipto, 2020)

*Real Money Trading* atau (RMT) dalam game online ialah transaksi jual beli item game dengan uang asli. RMT juga bisa mencakup transaksi jual beli mata uang yang berlaku di dalam game. *Real Money Trading* dilakukan antara sesama player dalam suatu game. (Sukma, 2022) secara lahiriah unsur pihak yang berakad dan adanya kesepakatan (ijab kabul) dapat terpenuhi, karena transaksi dilakukan berdasarkan kesepakatan antara penjual dan pembeli melalui komunikasi digital. Namun demikian, persoalan utama terletak pada objek transaksi, yaitu item virtual dalam game, yang secara hukum masih diperdebatkan statusnya dalam fiqh muamalah.

Dari aspek *māl mutaqaawwim* yakni harta yang sah secara syariah karena memiliki nilai dan manfaat yang bisa diperjualbelikan, (Ridwan Safari, Femas Septiadi, Fazira Thania, 2025) item *fish* dalam game memang memiliki nilai guna (*manfa'ah*) dalam sistem permainan dan diakui oleh komunitas pengguna. Akan tetapi, kepemilikan atas item tersebut tidak bersifat sempurna (*milk tam*), karena tetap berada dalam kendali pengembang game. Pemain hanya memiliki hak akses terbatas, sehingga menimbulkan keraguan apakah objek tersebut sah untuk diperjualbelikan secara penuh. Hal ini menunjukkan bahwa salah satu syarat penting dalam jual beli, yaitu kepemilikan yang jelas, belum sepenuhnya terpenuhi.

Selanjutnya, dari aspek *taqabudh* (serah terima), praktik RMT yang dilakukan di luar sistem resmi game berpotensi menimbulkan ketidakpastian dalam proses penyerahan barang. Tidak adanya jaminan sistem yang mengikat kedua belah pihak membuka peluang

terjadinya penipuan atau kegagalan dalam penyerahan item. Kondisi ini mengindikasikan adanya unsur gharar, yang dalam hukum Islam dapat menyebabkan batalnya suatu akad apabila tingkat ketidakpastiannya signifikan.

Meskipun demikian, jika ditinjau dari aspek *'urf* (kebiasaan), praktik jual beli item virtual melalui RMT telah menjadi fenomena yang umum dalam masyarakat digital. Sebagian pandangan fiqh kontemporer mulai mengakomodasi perkembangan ini dengan mengakui nilai ekonomi dari aset digital. Namun, pengakuan tersebut tetap bersyarat, yaitu tidak bertentangan dengan prinsip-prinsip dasar syariah seperti kejelasan objek, kepemilikan yang sah, serta terhindar dari unsur gharar dan penipuan.

Berdasarkan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa praktik Real Money Trading dalam jual beli item fish pada game Roblox di akun TikTok kairluszzstore belum sepenuhnya sesuai dengan prinsip Hukum Ekonomi Syariah. Hal ini disebabkan oleh lemahnya aspek kepemilikan objek, ketidakpastian dalam mekanisme serah terima, serta potensi adanya unsur gharar dan tahlis. Oleh karena itu, praktik ini memerlukan penyesuaian, seperti penggunaan sistem transaksi yang lebih aman dan transparan serta kejelasan status kepemilikan, agar dapat mendekati prinsip keadilan dan kepastian hukum dalam ekonomi syariah.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa praktik *Real Money Trading* (RMT) dalam jual beli item *fish* pada game Roblox melalui akun TikTok kairluszzstore merupakan bentuk transaksi ekonomi digital yang dilakukan di luar sistem resmi permainan. Mekanisme transaksi meliputi promosi melalui media sosial, kesepakatan melalui komunikasi pribadi, pembayaran menggunakan uang nyata, serta penyerahan barang melalui fitur dalam game. Praktik ini tidak didukung oleh sistem perlindungan transaksi yang memadai dan sangat bergantung pada kepercayaan antara para pihak, sehingga berpotensi menimbulkan risiko seperti keterlambatan penyerahan, ketidaksesuaian barang, maupun penipuan. Ditinjau dari perspektif Hukum Ekonomi Syariah, praktik tersebut secara lahiriah telah memenuhi sebagian rukun akad, seperti adanya para pihak dan kesepakatan (ijab kabul). Namun demikian, terdapat beberapa aspek yang belum sepenuhnya sesuai dengan prinsip syariah. Permasalahan utama terletak pada status objek transaksi yang berupa barang virtual, di mana kepemilikannya tidak bersifat sempurna karena masih berada di bawah kendali pengembang game. Selain itu, mekanisme serah terima (*taqabudh*) yang dilakukan di luar sistem resmi menimbulkan ketidakpastian, sehingga mengandung unsur gharar. Potensi terjadinya tahlis juga tidak dapat diabaikan apabila terdapat ketidaksesuaian antara informasi yang disampaikan dan barang yang diterima.

Meskipun praktik ini telah menjadi kebiasaan (*'urf*) dalam masyarakat digital dan memiliki nilai manfaat bagi para pelaku, pengakuannya dalam perspektif fiqh muamalah tetap bersyarat, yakni harus memenuhi prinsip kejelasan objek, kepemilikan yang sah, serta terhindar dari unsur ketidakpastian dan penipuan. Oleh karena itu, praktik RMT dalam konteks ini belum sepenuhnya dapat dinyatakan sesuai dengan prinsip Hukum Ekonomi Syariah. Diperlukan adanya perbaikan dalam mekanisme transaksi, khususnya terkait transparansi, kepastian hukum, serta sistem perlindungan bagi para pihak, agar praktik tersebut dapat mendekati nilai-nilai keadilan dan kemaslahatan dalam muamalah Islam.

## REFERENSI

- Ahyar, H., Maret, U. S., Andriani, H., Sukmana, D. J., Mada, U. G., Hardani, S.Pd., M. S., Nur Hikmatul Auliya, G. C. B., Helmina Andriani, M. S., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Issue March).
- Akram Ista, Ristiyanti Ahmadul Marunta Andi Muh. Taqiyuddin, Y. N. A. I. (2024). Riba, Gharar, Dan Maysir dalam Sistem Ekonomi Akram. *Jurnal Tana Mana*, 4(3), 321.
- Arangga, F., Firmansyah, M. A., & Mangkurat, U. L. (2023). *AKAD DAN HUKUM JUAL BELI ONLINE PADA TRANSAKSI*. 1(4), 1033.
- Aulia Bela Sukma. (2022). *VIRTUAL GOODS DALAM TRANSAKSI REAL MONEY TRADING DAN MICROTRANSACTION DI GAME MOBILE LEGENDS PERSPEKTIF FIQH MUAMALAH*.
- Cindy Fatimah Azzahra. (2025). PENGARUH PENGGUNAAN ROBLOX GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP INTERAKSI SOSIAL SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 68 PALEMBANG. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 320–335.

- FERDIANTO, F. B. (2024). PRAKTIK REAL MONEY TRADING DALAM GAME ONLINE GROWTOPIA (Kajian Menurut UU ITE Dan KHES). *Вестник Росздравнадзора*, 4(1), 9–15.
- Hardani, H., Andriani, H., Ustiawaty, J., & Utami, E. F. (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. Pustaka Ilmu.
- Hasil Wawancara Dengan dani selaku penjual di akun tiktok kairluszzstore. (n.d.).
- Hasil Wawancara Dengan febril selaku pembeli di akun tiktok kairluszzstore. (n.d.).
- Hasil Wawancara Dengan husein selaku pembeli di akun tiktok kairluszzstore. (n.d.).
- Hasil Wawancara Dengan Rahmat selaku pembeli di akun tiktok kairluszzstore. (n.d.).
- Hendriyadi, A., Habib Shulton, & Ja'far, A. Khumaidi. (2021). Analisis Hukum Islam Terhadap Praktik Jual Beli Barter. *Jurnal Asas Hukum Ekonomi Syariah*, 13(1), 60–65.
- Maulana, A., & Muttaqin, A. (2025). Tinjauan Fiqih Muamalah terhadap Jual Beli Online. *Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 2, 11.
- Nasution, A. F. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif Penulis* (Albina Meyniar (Ed.); Cet ke-1). CV. Harfa Creative.
- Nisa, S. C. (2023). *PENIPUAN PRAKTIK REAL MONEY TRADING PADA GAME ONLINE ( Studi Kasus Polrestabes Medan ) SKRIPSI OLEH : Siti Chairun Nisa FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS MEDAN AREA MEDAN PENIPUAN PRAKTIK REAL MONEY TRADING PADA GAME ONLINE ( Studi Kasus Polrestabes Medan ) SKRI*.
- PUTRI, T. R. (2019). *SISTEM REAL MONEY TRADING DI APLIKASI GAME ONLINE MOBILE LEGENDS PERSPEKTIF HUKUM ISLAM DAN HUKUM POSITIF (Studi Kasus Komunitas Mobile Legend Kota Bengkulu) SKRIPSI*. 1–9.
- Rachmawati, E. N., & Mumin, A. (2015). Akad jual beli dalam perspektif fikih dan praktiknya di pasar modal Indonesia. *Jurnal Al-ADALAH Hukum Ekonomi Syariah*, XII, 4.
- Rahmadi, S.Ag., M. P. . (2011). Pengantar Metodologi Penelitian. In *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical* (Vol. 44, Issue 8). [https://idr.uin-antasari.ac.id/10670/1/PENGANTAR METODOLOGI PENELITIAN.pdf](https://idr.uin-antasari.ac.id/10670/1/PENGANTAR%20METODOLOGI%20PENELITIAN.pdf)
- Ridwan Safari, Femas Septiadi, Fazira Thania, A. S. (2025). PERDAGANGAN ASET KRIPTO DALAM HUKUM ISLAM : *Jurnal Syariah & Hukum Islam*, 4(1), 69.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. CV. Alfabeta, Bandung, 25.
- Sukma, A. B. (2022). *VIRTUAL GOODS DALAM TRANSAKSI REAL MONEY TRADING DAN MICROTRANSACTION DI GAME MOBILE LEGENDS PERSPEKTIF FIQH MUAMALAH*.
- Syawal Tawakkal Asdar, Dimas Adi Saputra, Ahmad Baehaki, M. R. A. (2025). *ANALISIS EKONOMI ISLAM TERHADAP PRAKTIK E-COMMERCE DALAM PERSPEKTIF FIQH MUAMALAH* Syawal. 1(1), 84–98.
- Trisnaning Setya Sutjipto, E. F. C. (2020). TADLIS DAN TAGHRIR DALAM TRANSAKSI PADA E-MARKETPLACE. In *Jurnal Ekonomi Syariah Teori dan Terapan* (Vol. 7, Issue 5). <https://doi.org/10.20473/vol7iss20205pp874-885>
- Tuasikal, H. (2020). *Karakteristik Perikatan Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah*. 6(2), 92.
- Ubaidillah, A. (2025). *Praktik Jual Beli Dengan Sistem Real Money Trading Dalam Game Growtopia Achmad*. 9(2), 86–100.
- UBAIDILLAH, A. (2023). *TINJAUAN YURIDIS TERHADAP PRAKTIK JUAL BELI DENGAN SISTEM REAL MONEY TRADING DALAM GAME GROWTOPIA*. 2(4), 31–41.