

Alternatif Akad Dalam Praktik Jual Beli Uang Virtual (*Real Money Trading*) Dalam Game Albion Online

Habib Masyhudi

Fakultas Syariah;
Universitas Kiai Abdullah Faqih Gresik
E-mail : habibmasuhudi@gmail.com

Abstract

This study examines the practice of buying and selling virtual money, or Real Money Trading (RMT), in the game Albion Online through a fiqh muamalah approach. RMT is the activity of buying and selling virtual assets—such as items, coins, or in-game currency (silver)—using real money outside the official game system. This phenomenon is growing with the increasing popularity of online games and players' need for easy access to in-game resources.

In the context of Albion Online, the virtual assets traded are not actually fully owned by the players. The game developer remains the legal owner of the assets, while players are only granted access and utilization rights (*haqq al-intifā'*). This creates a fiqh dilemma, because in sharia-compliant transactions, one of the requirements for validity is full ownership (*milk al-tāmm*) of the traded object.

Using descriptive research methods and a normative-empirical approach, this study analyzes the practice of RMT from the perspective of fiqh muamalah and the realities of contemporary practice. The research results indicate that the practice of RMT does not fully align with the basic principles of sale and purchase contracts in Islamic jurisprudence (fiqh muamalah). The main obstacles lie in the ownership and clarity of the object of the contract (*mabi'*). Therefore, to align this practice with Sharia principles, it is necessary to consider the use of alternative contract forms such as *ijārah* (renting for benefits) or *ju'ālah* (promise of reward for certain achievements), which are more relevant to the characteristics of transactions in online games.

Keywords: Islamic jurisprudence alternative contracts, virtual money, real money trading.

A. Pendahuluan

Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan internet dan teknologi digital telah membawa perubahan besar pada berbagai sektor, termasuk perkembangan industri *game* pada sektor ekonomi dan hiburan. Salah satu fenomena yang menarik perhatian adalah berkembangnya praktik *Real Money Trading* (RMT), sebuah praktik di mana para pemain *game* atau yang

biasa disebut sebagai *player*, memperjualbelikan barang atau aset virtual yang merupakan barang dunia maya dalam *game* menggunakan uang dunia nyata. Fenomena ini dimulai sejak awal munculnya *game multiplayer online* yang

memiliki elemen ekonomi dalam *game*. Salah satu titik awal munculnya praktik RMT yang terdokumentasi adalah pada akhir 1990-an dan awal 2000-an. Popularitas praktik ini pun semakin meledak berkat adanya *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG) seperti Ultima Online (1997), EverQuest (1999) dan World of Warcraft (2004).¹

Seiring bertumbuhnya *game* berjenis MMORPG yang memfasilitasi interaksi ekonomi antar pemain, beberapa pengembang mulai mengintegrasikan RMT secara resmi dalam *game* mereka, seperti adanya sistem Real Money Auction House di game Diablo III (2012) yang dikembangkan oleh Blizzard. Namun, fitur ini kemudian dihentikan karena banyaknya kontroversi. Di tingkat global, RMT sering kali dianggap sebagai masalah kompleks karena melibatkan aspek hukum, ekonomi, dan etika yang bervariasi di setiap yurisdiksi.² Banyak pengembang *game* pun mulai melarang Praktik RMT karena dianggap merusak keseimbangan permainan dan merugikan pemain lain. Meski demikian, aktivitas ini tetap langgeng dan terus berlangsung hingga saat ini.

Di Indonesia, praktik RMT juga tidak luput dari perhatian, terutama karena tingginya jumlah pemain *game online* yang aktif. *Game* MMORPG seperti Albion Online (2017) turut menjadi salah satu platform di mana praktik RMT banyak terjadi. *Game* ini menawarkan sistem ekonomi terbuka yang memungkinkan pemain untuk memperoleh berbagai barang virtual, seperti item dan mata uang dalam *game*, melalui aktivitas seperti *farming* dan *trading*. Namun, seiring dengan adanya kesempatan ekonomi ini,

¹ Lehdonvirta, V. (2010). "Real-money trading in virtual worlds: A review of the literature." *Journal of Virtual Worlds Research*, 3

² Park, S. Y., and Lee, J. (2017). "The Interplay between Real Money Trade and Narrative Structure in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games." *International Journal of Computer Games Technology*. doi:10.1155/2017/3853962

muncul praktik jual beli aset virtual menggunakan uang nyata yang melanggar ketentuan pengembang. Dalam hal ini, RMT menjadi fenomena yang melibatkan pelanggaran terhadap aturan yang ditetapkan oleh pihak pengembang *game*.

Pengembang *game* Albion Online sendiri, yakni Sandbox Interactive GmbH, secara gamblang melarang segala jenis praktik RMT yang terjadi dalam *game* mereka. Hal ini termuat dalam Term of Service (ToS) yang tercantum di website resmi Albion Online. Pengembang *game* secara lugas melarang segala bentuk transaksi yang melibatkan aset *virtual* yang ada dalam *game* Albion Online di luar mekanisme *game* mereka, sehingga para *player* tidak memiliki hak untuk memperjualbelikan aset-aset virtual dengan uang nyata. Bagi para *player* yang melanggar aturan ini, sanksi yang diberikan ialah berupa pemblokiran akun dan larangan akses ke dalam *game* baik dalam jangka waktu yang ditentukan ataupun permanen.³ Hal inilah yang kemudian memunculkan dilema mengenai kepemilikan aset virtual dalam *game* dan hak pemain atas aset tersebut dalam transaksi menggunakan uang dunia nyata. Ini merupakan topik permasalahan yang menarik untuk dikaji lebih lanjut, khususnya dari perspektif Fikih muamalah yang belum banyak menyoroti mengenai praktik Real Money Trading seperti yang terjadi di *game* Albion online ini.

Dalam konteks *fikih muamalah*, akad yang berlaku dalam transaksi harus memenuhi syarat-syarat tertentu agar dianggap sah. Salah satu akad yang relevan dalam praktik RMT adalah akad ijarah, yang merupakan perjanjian sewa menyewa, di mana para *player* menyewa manfaat dari item atau aset yang disediakan oleh pengembang *game*. Dalam hal ini, pengguna atau *player* tidak sepenuhnya memiliki barang virtual tersebut, melainkan hanya memiliki hak untuk menggunakan manfaat dari barang virtual tersebut selama jangka waktu tertentu dan hanya sebatas di dalam *game* Albion

³ Sandbox interactive GmbH, “Terms and Condition” dalam [Albion Online | ToS](#), diakses 24 desember 2024.

Online. Adapun ketidakjelasan mengenai status kepemilikan aset virtual ini kemudian menjadi permasalahan normatif yang perlu dicermati. Dalam teori akad, kepemilikan barang adalah aspek yang sangat penting karena menentukan keabsahan transaksi. Di satu sisi, pemain mungkin merasa memiliki hak atas barang yang mereka peroleh melalui upaya di dalam *game*. Namun, di sisi lain, aturan yang ditetapkan oleh pengembang membatasi hak tersebut, sehingga terjadi ketimpangan antara kondisi empiris dengan prinsip-prinsip hukum yang ideal. Fikih muamalah memberikan landasan teoritik untuk mengevaluasi keabsahan transaksi ini berdasarkan kaidah-kaidah yang ada.

Kondisi empiris yang terjadi dalam grup Facebook “Albion Online Jual Beli All Server” juga menarik untuk dikaji. Di dalam grup tersebut, para *player* menawarkan barang-barang virtual seperti item dan silver mereka kepada *player* lain dengan imbalan uang nyata di luar mekanisme *game*. Proses transaksi ini sering melibatkan pihak ketiga, yaitu admin grup, yang berperan sebagai penengah atau *midman* untuk memastikan kelancaran transaksi. Meskipun aktivitas ini dilarang oleh pengembang, praktik RMT tetap berlangsung dan telah menjadi bagian dari ekosistem perdagangan di komunitas *game online*. Fenomena ini menunjukkan adanya kesenjangan antara aturan normatif yang ada dan perilaku *player* di lapangan.

Perbedaan antara kondisi normatif yang ditetapkan oleh pengembang *game* dan praktik empiris di lapangan mengindikasikan perlunya kajian lebih lanjut terutama dari perspektif hukum Islam melalui fikih muamalah. Salah satu aspek penting yang perlu dianalisis adalah validitas akad jual beli dalam RMT, mengingat barang yang diperjualbelikan adalah aset virtual yang tidak memiliki bentuk fisik. Dalam fikih muamalah, kepemilikan dan keabsahan transaksi menjadi dua pilar penting dalam menentukan sah atau tidaknya suatu akad. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis mekanisme dan keabsahan praktik RMT dalam *game* Albion Online dalam perspektif fikih muamalah.

Dari perspektif teoretis, fikih muamalah menawarkan pendekatan

yang jelas dalam mengevaluasi keabsahan suatu transaksi. Salah satu prinsip dasar dalam fikih adalah bahwa barang yang diperjualbelikan harus berstatus halal dan jelas kepemilikannya. Namun, dalam konteks RMT, aspek kepemilikan ini menjadi kabur karena adanya ketentuan dari pengembang game yang membatasi hak pemain. Oleh karena itu, penelitian ini juga akan mengkaji apakah aset virtual dalam game dapat dianggap sebagai objek yang

sah untuk diperdagangkan, atau justru melanggar prinsip-prinsip jual beli dalam Islam.

Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan literatur hukum ekonomi syariah di era digital. Dengan semakin berkembangnya teknologi, fenomena seperti RMT menjadi isu yang harus diperhatikan dalam kajian hukum Islam. Transaksi yang melibatkan aset virtual tidak hanya menyentuh aspek ekonomi, tetapi juga menantang konsep-konsep hukum klasik dalam fikih. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki relevansi yang kuat dalam menjawab tantangan hukum Islam di era modern.

Penelitian ini tidak hanya penting secara akademis, tetapi juga secara praktis bagi para pelaku transaksi di industri *game* yang semakin marak belakangan ini. Dalam komunitas *gamer*, terutama di Indonesia, praktik RMT sudah menjadi fenomena yang cukup umum. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan bagi para pelaku transaksi agar tetap mematuhi prinsip-prinsip syariah dalam aktivitas ekonomi digital mereka. Kejelasan mengenai keabsahan RMT dalam fikih muamalah juga dapat membantu komunitas *game* dalam memahami batasan hukum Islam terkait transaksi yang melibatkan aset virtual. Melalui analisis yang komprehensif, penelitian ini akan memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai status hukum jual beli aset virtual, serta memberikan kontribusi bagi perkembangan hukum ekonomi syariah di era digital.

B. Real Money Trading (RMT) Dalam Game Albion Online

Praktik Real Money Trading (RMT) dalam game Albion Online, khususnya di grup Facebook "Albion Online Jual Beli All Server," menunjukkan fenomena yang menarik dari sisi ekonomi digital dan perilaku pemain game online. Grup ini menjadi tempat transaksi antara penjual dan pembeli aset virtual dalam game, seperti item dan silver, dengan melibatkan uang nyata. Transaksi dilakukan di luar mekanisme resmi yang disediakan oleh pengembang game, yaitu Sandbox Interactive GmbH, yang secara eksplisit melarang segala bentuk transaksi RMT. Larangan ini dituangkan dalam Term of Service (ToS) game Albion Online, yang menyatakan bahwa semua aset virtual di dalam game adalah milik

pengembang, dan pemain hanya memiliki hak untuk menggunakannya selama mematuhi aturan permainan.

Dalam grup ini, admin grup berperan sebagai pihak ketiga atau midman yang memfasilitasi transaksi. Mekanisme kerja midman dimulai dengan pembeli mentransfer uang kepada admin sebagai jaminan, kemudian admin mengonfirmasi kepada penjual untuk menyerahkan item atau silver kepada pembeli di dalam game. Setelah pembeli memastikan barang virtual telah diterima, admin kemudian mentransfer uang kepada penjual, dikurangi imbalan jasa sebagai midman. Proses ini dirancang untuk meminimalkan risiko penipuan yang sering terjadi dalam transaksi RMT. Namun, kehadiran pihak ketiga ini juga menambah dimensi baru dalam transaksi, karena jasa midman pada dasarnya tidak diakui dalam regulasi resmi game.

Fenomena ini menunjukkan kreativitas komunitas pemain dalam menciptakan mekanisme yang menjembatani kebutuhan pasar dengan keterbatasan yang ada. Hal ini juga mencerminkan adanya permintaan yang signifikan terhadap barang virtual yang memiliki nilai ekonomi di dunia nyata. Namun, praktik ini tidak lepas dari tantangan, terutama risiko akun pemain diblokir oleh pengembang sebagai bentuk sanksi atas

pelanggaran aturan. Selain itu, transaksi di luar mekanisme resmi sering kali tidak memiliki jaminan hukum yang kuat, sehingga pemain menghadapi risiko kerugian material apabila terjadi masalah selama proses transaksi.

Dari sudut pandang sosial, keberadaan grup seperti ini juga mencerminkan dinamika komunitas game online di mana interaksi tidak hanya terbatas pada aspek permainan, tetapi juga meluas ke aktivitas ekonomi. Peran admin grup sebagai pengatur transaksi menciptakan struktur sosial tersendiri, yang menempatkan mereka sebagai tokoh kunci dalam komunitas. Kepercayaan kepada admin menjadi fondasi utama keberhasilan transaksi, meskipun kepercayaan tersebut tidak didukung oleh perlindungan hukum formal. Dalam konteks ini, dapat disimpulkan bahwa praktik RMT di grup Facebook ini memperlihatkan bagaimana kebutuhan ekonomi pemain dapat mendorong terciptanya solusi informal yang melampaui batasan regulasi yang ada.

C. Validitas Kepemilikan Aset Virtual dalam Game Albion Online

Dalam dunia virtual, status kepemilikan aset seperti item dan silver sering kali menjadi topik yang diperdebatkan. Dalam game Albion Online, pengembang game menetapkan bahwa seluruh aset virtual sepenuhnya dimiliki oleh mereka, sementara pemain hanya diberi hak untuk mengakses dan menggunakan aset tersebut selama mematuhi aturan permainan. Ketentuan ini menimbulkan pertanyaan mendalam mengenai validitas kepemilikan aset virtual yang diperjualbelikan dalam praktik RMT.

Dalam perspektif fikih muamalah, kepemilikan (milk) merupakan salah satu elemen utama dalam transaksi yang sah. Kepemilikan penuh atas suatu barang (milk al-tāmm) harus dimiliki oleh penjual agar transaksi jual beli dapat dianggap sah menurut hukum Islam. Namun, dalam konteks aset virtual, pemain tidak memiliki hak kepemilikan penuh atas barang yang ada di akun mereka. Sebaliknya, mereka hanya memiliki

hak manfaat (*haqq al- intifā'*), yaitu hak untuk menggunakan barang tersebut sesuai dengan aturan yang ditentukan oleh pengembang game.

Ketidakjelasan ini menyebabkan praktik RMT sulit untuk dikelompokkan ke dalam kategori akad jual beli yang sah, karena objek transaksi tidak sepenuhnya dikuasai oleh penjual. Sebagai alternatif, akad ijarah atau *ju'ālah* dapat menjadi konsep yang lebih relevan. Dalam akad ijarah, pemain dapat dianggap menyewakan manfaat dari aset virtual kepada pihak lain, sementara dalam akad *ju'ālah*, transaksi dapat dipandang sebagai pemberian upah atas usaha tertentu. Namun, kedua konsep ini tetap membutuhkan kajian lebih lanjut untuk memastikan kesesuaianya dengan konteks transaksi digital.

Selain itu, konsep kepemilikan dalam dunia virtual juga memunculkan dilema antara hukum Islam yang didasarkan pada kepemilikan nyata dan aturan pengembang game yang berfokus pada kontrol terhadap ekosistem digital mereka. Dalam hal ini, diperlukan

pendekatan hukum yang inovatif untuk menjembatani kesenjangan antara teori fikih muamalah dengan realitas dunia digital. Kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan hukum Islam di era modern, khususnya terkait validitas kepemilikan aset virtual.

D. Status Kepemilikan Uang Virtual

Menurut mayoritas ulama, harta yang dapat menjadi objek jual beli adalah sesuatu yang memiliki nilai manfaat dan diakui secara syar'i maupun 'urf (kebiasaan masyarakat). Dalam konteks uang virtual seperti Silver dalam Albion Online, nilainya diakui di lingkungan pemain, tetapi tidak diakui sebagai harta yang sah secara umum.

Namun, sebagian ulama kontemporer menganggap bahwa aset digital dapat dikategorikan sebagai al-mal al-mutaqawwam (harta yang bernilai) jika: (1) Memiliki manfaat nyata.(2) Diakui secara luas oleh masyarakat (3) Dapat dimiliki dan dialihkan.

Sehingga, Silver dalam game dapat dikatakan sebagai harta dalam konteks tertentu (harta virtual), tetapi status kepemilikannya masih lemah jika dibandingkan dengan harta riil. Transaksi RMT mengandung unsur gharar karena objek transaksi berupa uang virtual yang keberadaannya sepenuhnya tergantung pada sistem yang dapat diubah, dibatasi, bahkan dihapus oleh pengembang gim kapan saja. Hal ini menimbulkan ketidakpastian dan ketidakjelasan yang bisa membatalkan akad menurut pandangan fikih.

E. Analisi Fikih Muamalah Dalam Jual Beli Real Money Trading (RMT) Dalam Game Albion Online

Transaksi Real Money Trading (RMT) dalam game Albion Online menghadirkan dilema hukum dalam perspektif fikih muamalah. Salah satu prinsip dasar dalam hukum Islam adalah keabsahan suatu akad, yang bergantung pada terpenuhinya beberapa rukun dan syarat, seperti adanya kejelasan objek transaksi (*mabī*), kerelaan antara pihak-pihak yang berakad (*tarāḍī*), dan kepemilikan penuh atas objek yang diperdagangkan. Dalam praktik RMT, aspek kepemilikan menjadi tantangan utama, karena aset virtual yang diperdagangkan secara hukum tetap menjadi milik pengembang game.

Dalam fikih muamalah, suatu transaksi dianggap sah jika objeknya memiliki nilai dan dapat dimanfaatkan secara legal. Aset virtual seperti item dan silver di Albion Online memang memiliki nilai ekonomi di kalangan pemain, tetapi ketentuan pengembang game yang melarang transaksi RMT membuat nilai legalitasnya dipertanyakan. Bahkan, pemain yang melanggar aturan ini berisiko menghadapi sanksi berupa pemblokiran akun.

Menurut fikih muamalah, akad jual beli yang sah harus memenuhi rukun dan syarat sebagai berikut: (1) ada ijab qabul, (2) barang yang diperjualbelikan jelas dan halal, (3) adanya kepemilikan penuh atas barang, dan (4) tidak mengandung unsur gharar atau penipuan. Dalam

konteks RMT, beberapa syarat ini tidak terpenuhi: yaitu ; Tidak ada kepemilikan penuh atas aset virtual, Objek transaksi tidak bersifat nyata dan dapat dihapus oleh pengembang kapan saja, Transaksi dilakukan secara tersembunyi dan melibatkan pihak ketiga tanpa jaminan keamanan. Maka dari itu, praktik RMT cenderung tidak memenuhi kriteria jual beli yang sah dalam fikih muamalah.

Keabsahan transaksi ini dapat dianalisis menggunakan konsep akad ijarah atau ju'ālah. Dalam akad ijarah, transaksi dapat dipandang sebagai penyewaan manfaat dari aset virtual kepada pihak lain, sementara akad ju'ālah dapat diinterpretasikan sebagai pemberian upah atas pencapaian tertentu, seperti membantu pemain lain memperoleh item yang diinginkan. Namun, kedua pendekatan ini tetap harus memperhatikan kepatuhan terhadap prinsip-prinsip syariah.

Transaksi ini juga mengandung spekulasi tinggi, karena nilai mata uang virtual dapat berubah drastis dan rawan terhadap penipuan. Dalam hukum Islam, transaksi yang berpotensi mendatangkan kerugian besar dan tidak ada dasar yang kuat sering kali dilarang, sebagaimana kaidah:

الضرر يزال

"Segala bentuk kemudaran harus dihilangkan."

Analisis fikih muamalah terhadap Praktik RMT di Albion Online, Argumentasi yang Mengharamkan ; (1) Tidak memenuhi rukun dan syarat jual beli. (2) Mengandung gharar dan potensi penipuan (3) Merusak tatanan sistem ekonomi gim (4) Melanggar akad dengan pihak pengembang.

Sedangkan argumentasi yang Membolehkan (dengan syarat), sebagian ulama kontemporer berpandangan bahwa: (1) Selama ada manfaat dan kejelasan, serta tidak melanggar hukum negara dan syariah, transaksi digital dapat dibolehkan.(2) Namun tetap diperlukan

pengawasan dan regulasi agar tidak mengarah pada spekulasi atau penipuan.

F. Alternative akad : Ijarah dan Ju'alah dalam jual beli Real Money Trading (RMT) dalam Game Albion Online

Meskipun praktik RMT sulit dibenarkan sebagai jual beli, masih ada kemungkinan untuk meninjau ulang transaksi ini melalui akad lain. Jika transaksi dipahami sebagai imbalan atas jasa (seperti jasa perantara atau bantuan dalam permainan), maka dapat digunakan akad ijarah. Jika transaksi dilakukan dalam bentuk penghargaan atas pencapaian tertentu, maka dapat dikategorikan sebagai ju'alah. Tentu saja, penerapan akad ini tetap harus memenuhi prinsip syariah dan bebas dari unsur penipuan.

Selain itu, aspek kerelaan dalam transaksi (*tarāḍī*) juga menjadi sorotan. Meskipun kedua belah pihak dalam transaksi RMT biasanya menyatakan persetujuan, hal ini tidak cukup untuk menjadikan transaksi tersebut sah jika objek yang diperjualbelikan tidak memenuhi syarat kepemilikan penuh. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan hukum yang lebih komprehensif untuk menjelaskan posisi transaksi ini dalam fikih muamalah. Penelitian lebih lanjut juga dibutuhkan untuk mengeksplorasi kemungkinan pengembangan akad-akad baru yang sesuai dengan konteks transaksi digital, sehingga dapat memberikan panduan yang lebih jelas bagi komunitas gamer yang ingin mematuhi prinsip-prinsip syariah dalam aktivitas mereka.

G. Penutup

Penelitian ini menyimpulkan bahwa praktik Real Money Trading (RMT) dalam game Albion Online, khususnya di grup Facebook "Albion Online Jual Beli All Server," merupakan fenomena yang kompleks yang melibatkan aspek ekonomi, sosial, dan hukum. Dari perspektif fikih muamalah, beberapa isu utama yang diidentifikasi meliputi mekanisme

transaksi, validitas kepemilikan aset virtual, dan keabsahan transaksi menurut prinsip syariah.

Pertama, mekanisme transaksi RMT ini menunjukkan kreativitas komunitas gamer dalam menciptakan solusi untuk kebutuhan pasar, meskipun solusi tersebut melanggar aturan resmi pengembang game. Kedua, status kepemilikan aset virtual dalam game menjadi dilema utama, karena pemain tidak memiliki kepemilikan penuh atas barang yang diperdagangkan, melainkan hanya hak manfaat. Hal ini menyulitkan transaksi RMT untuk memenuhi syarat sah akad jual beli dalam fikih muamalah. Ketiga, keabsahan transaksi RMT dalam fikih muamalah masih dipertanyakan karena ketidakjelasan status kepemilikan dan pelarangan oleh pengembang game.

Praktik Real Money Trading dalam Albion Online pada dasarnya tidak sesuai dengan prinsip-prinsip fikih muamalah karena: Objek transaksi tidak memenuhi kriteria syar'I, Mengandung unsur gharar dan maisir, Dilakukan di luar sistem legal dan melanggar perjanjian, Potensi mudarat lebih besar daripada manfaatnya.

Namun, masih terbuka ruang ijihad dalam kasus tertentu, terutama jika dilakukan dengan transparansi, kejelasan, dan berada dalam kerangka hukum yang sah. Oleh karena itu, dibutuhkan kajian mendalam dan regulasi yang lebih spesifik untuk menjawab tantangan ini ke depan. Konsep akad alternatif seperti ijarah atau ju'alah dapat menjadi pendekatan yang relevan.

Penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi pengembangan hukum ekonomi syariah di era digital. Dengan semakin berkembangnya fenomena transaksi digital seperti RMT, diperlukan kerangka hukum yang inovatif untuk menjawab tantangan yang muncul, sekaligus memastikan kepatuhan terhadap prinsip-prinsip syariah.

H. Daftar Pustaka

Al-Suyuthi, *Al-Ashbah wa al-Nazha'ir*, Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiyyah, 1990.

Djuwani, D. (2008). Pengantar Fiqh Muamalah. Pustaka Pelajar. Farroh, A. (2018).

Fiqh muamalah dari klasik hingga kontemporer (teori dan praktik). Maliki Press.

Hamid, L., & Jamil, M. (2005). Hukum Islam alternatif solusi terhadap masalah fiqih kontemporer (hlm. 208). Restu Ilahi. Mardani. (2013). Fiqh Ekonomi Syariah: Fiqh Muamalah. Prenadamedia Group.

Lehdonvirta, V. (2010). "*Real-money trading in virtual worlds: A review of the literature.*" Journal of Virtual Worlds Research.

Park, S. Y., and Lee, J. (2017). "*The Interplay between Real Money Trade and Narrative Structure in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games.*" International Journal of Computer Games Technology.

Sandbox interactive GmbH, “Terms and Condition” dalam Albion Online | ToS, diakses 24 desember 2024.