

Perjanjian Jual Beli Virtual Property pada Game Online Ditinjau dari Hukum Perdata dan Perspektif Hukum Islam

Yoga Pratama*, Arif Firmansyah

Prodi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

* yogapratamaja@gmail.com , arif.firmansyah@unisba.ac.id

Abstract. This research focuses on whether or not buying and selling virtual property in online games is legal according to Civil Law and Islamic Law. This research method is normative juridical. The results of this research are that the virtual property sale and purchase agreement in the online game Counter-strike 2 fulfills all the requirements for the validity of an agreement under Article 1320 of the Civil Code which includes agreement between the parties, legal skills, a certain matter, and a lawful cause. Apart from that, this transaction is also in accordance with the provisions of the sale and purchase agreement regulated in Article 1457 of the Civil Code. The virtual property sale and purchase agreement in the online game Counter-strike 2 from the perspective of Islamic law shows that this transaction is in accordance with the pillars and terms of sale and purchase regulated in Islam. Thus, the virtual property sale and purchase agreement in the Counter-Strike 2 game can be considered valid and in accordance with the principles of Islamic Law as long as all these conditions are fulfilled correctly by the seller and buyer.

Keywords: *Online Games, Buying and Selling, Virtual Property.*

Abstrak. Penelitian ini berfokus pada sah tidaknya jual beli *virtual property* pada *game online* menurut Hukum Perdata dan Hukum Islam. Metode penelitian ini yuridis normatif. Hasil penelitian ini perjanjian jual beli *virtual property* pada *game online* Counter-Strike 2 memenuhi semua syarat sahnya perjanjian Pasal 1320 KUHPerdata yang meliputi kesepakatan para pihak, kecakapan hukum, suatu hal tertentu, dan suatu sebab yang halal. Selain itu transaksi ini juga sesuai dengan ketentuan perjanjian jual beli yang diatur dalam Pasal 1457 KUHPerdata. Perjanjian jual beli *virtual property* pada *game online* Counter-Strike 2 dari perspektif Hukum Islam menunjukkan bahwa transaksi ini sesuai dengan rukun dan syarat jual beli yang diatur dalam Islam. Meskipun barang yang diperjualbelikan adalah digital dan tidak fisik, transaksi ini memenuhi rukun jual beli menurut Jumhur Ulama.

Kata Kunci: *Game Online, Jual Beli, Virtual Property.*

A. Pendahuluan

Perjanjian merupakan hubungan hukum yang dibuat oleh seseorang dengan orang lainnya untuk menciptakan, mengubah, atau mengakhiri suatu hubungan hukum diantara mereka, sehingga pada akhirnya mengakibatkan akibat hukum bagi para pihak. Perjanjian diatur dalam BUKU III KUH Perdata Pasal 1313 KUHPerdata yang berbunyi “Suatu perjanjian adalah suatu perbuatan yang mana satu orang atau lebih mengikatkan dirinya terhadap satu orang atau lebih”. Menurut Subekti, perjanjian adalah suatu hubungan hukum antara dua orang/lebih atau dua pihak, yang mana pihak satu berhak menuntut sesuatu hal dari pihak lain, dan pihak yang lain berkewajiban untuk memenuhi tuntutan itu. Terdapat berbagai jenis perjanjian yang mengatur hubungan antara para pihak yang terlibat diantaranya, ada perjanjian jual beli, perjanjian sewa menyewa, perjanjian pinjam meminjam, perjanjian kerja sama, dan lainnya. (Mochamad Nur Arsyi Rivaldi & Rimba Supriatna, 2023)

Jual beli merupakan kegiatan rutinitas yang dilakukan manusia yang dilakukan setiap waktu. Pasal 1457 KUHPerdata menjelaskan jual beli merupakan suatu perjanjian, dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan, dan pihak yang lain untuk membayar harga yang telah dijanjikan. Perjanjian jual beli merupakan suatu ikatan timbal balik yang mana pihak penjual berjanji untuk menyerahkan hak milik atas suatu barang, sedangkan pihak pembeli berjanji untuk membayar harga yang terdiri atas jumlah sebagai imbalan dari perolehan hak milik tersebut. Istilah yang mencakup dua perbuatan yang bertimbal balik itu adalah sesuai dengan istilah Belanda *koop en verkoop* yang juga mengandung pengertian bahwa pihak yang satu *verkoopt* (menjual) sedang yang lainnya *koopt* (membeli).

Hukum perjanjian dalam hukum perdata menganut asas konsensualisme yang berarti perjanjian dianggap sah dan mengikat jika saat kedua pihak sepakat. Asas konsensualisme tersirat dalam syarat sah perjanjian menurut KUH Perdata pada Pasal 1320 yang menyatakan syarat sahnya suatu perjanjian yang sah diperlukan empat syarat yaitu (1) Sepakat mereka yang mengikatkan dirinya; (2) Kecakapan untuk membuat perikatan; (3) Suatu hal tertentu; (4) Suatu sebab yang halal. (Fira Audia Kusnadi, 2022)

Pada perjanjian jual beli asas konsensualisme dijelaskan dalam Pasal 1458 KUHPerdata yang menyatakan “jual beli itu dianggap telah terjadi antara kedua belah pihak setelah kedua belah pihak mencapai kata sepakat tentang barang dan harga, meskipun barang itu belum diserahkan maupun harganya belum dibayar”.

Dalam Islam sendiri jual beli menurut bahasa berarti berarti *al-Bai'*, *al-Tijarah*, dan *al-Mudabalah*. Dalam pelaksanaan jual beli terdapat empat rukun-rukun yang harus dipenuhi agar jual beli itu sah menurut hukum islam yaitu (1) Akad, (2) orang-orang yang berakad, (3) objek akad, Allah mengharamkan umat islam memakan harta sesama dengan jalan batil, misalnya dengan cara mencuri, korupsi menipu, merampok, hasil berjudi dan jalan lain yang tidak dibenarkan Allah. (Dwi Yusri Rahmatillah & Sri Ratna Suminar, 2022)

Salah satu kegiatan yang memudahkan Masyarakat adalah jual beli yang terkoneksi dengan internet atau disebut dengan jual beli online, karena dalam kegiatan jual beli online ini akan membuat waktu menjadi lebih efektif dan efisien sehingga membuat setiap orang yang akan melakukan jual beli online bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja. Namun, kebanyakan pengguna internet ialah anak-anak remaja, mereka dapat mengakses berbagai macam situs salah satunya yang paling populer di kalangan anak remaja jaman sekarang adalah *Game online*, *game online* merupakan suatu permainan berbasis elektronik yang mana cara memainkannya membutuhkan jaringan internet.

Game online merupakan permainan video yang dimainkan melalui jaringan internet, yang memungkinkan interaksi antar pemain dari lokasi yang berbeda. Berbagai alat digunakan untuk bermain *game online*, seperti komputer, konsol (seperti Xbox dan Playstation 5), dan *smartphone*.

Game online sendiri terdiri dari tiga jenis yaitu *Free to Play*, *Freemium* dan *Premium*. *Game Online* jenis *Free to Play* adalah suatu permainan yang dapat dimainkan secara gratis tanpa syarat apapun. Sedangkan, *Game Online* jenis *Freemium* adalah suatu permainan yang dapat dimainkan secara gratis akan tetapi terdapat pembelian barang virtual dalam permainan tersebut. Pada *Game online* jenis *Premium* adalah suatu permainan yang hanya dapat dimainkan

jika membeli terlebih dahulu permainan tersebut. ketiga jenis *game online* tersebut dapat mudah ditemukan dalam *smartphone*, tablet, dan komputer. Berdasarkan pengertian *game online* tersebut penulis tertarik dengan *game online* Counter-Strike 2 atau sering disebut juga CS2 karena penulis salah satu pemain dari *game online* tersebut.

Counter-Strike 2 adalah permainan tembak-menembak orang-pertama (FPS) dan multipemain pertama yang dirilis pada tahun 1999 untuk komputer, dan terus dikembangkan sejak saat itu. Seiring dengan berjalannya waktu Counter-Strike mendapatkan respon yang positif dari komunitas dengan kehadiran *virtual property* berupa *skin* didalam *gamenya*. *Skin* merupakan barang *in-game* yang dapat mengubah item item tertentu menjadi lebih menarik. *Skin-skin* yang terdapat dalam Counter-Strike 2 bisa didapatkan dengan membuka peti yang didapat dari bermain, untuk membuka peti tersebut diperlukan kunci yang hanya bisa dibeli dengan mata uang dalam *game* yang disebut *Steam Wallet*. *Steam Wallet* dapat dibeli dengan nominal yang berbeda-beda mulai dari Rp. 45.000 sampai dengan Rp.900.000. Selain membuka dari peti *skin* juga dapat didapatkan dengan menjual atau membelinya langsung dari pemain lain melewati *Steam Community market*. Berkat adanya jual beli ini Counter-Strike 2 bisa bertahan lebih dari 20 tahun.

Counter-Strike 2 meraih respons positif dari komunitas tetapi berbagai masalah muncul seiring berjalannya waktu. Pertama ketergantungan pembelian mata uang virtual *game* seperti *Steam Wallet* untuk bertransaksi. Selain itu system pembelian peti dan kunci untuk mendapatkan *skin* dianggap sebagai bentuk perjudian atau spekulasi. Lalu pada dengan adanya *Steam Community* memungkinkan pemain untuk menjual beli *skin* mereka secara langsung namun pada saat transaksi jual beli baik penjual dan pembeli menggunakan akun *game online* nya masing-masing yang memakai nama samaran. Jika salah satu persyaratan perjanjian tidak terpenuhi maka perjanjian tersebut menjadi cacat. Cacat ini mengakibatkan pembatalan perjanjian karena tidak terpenuhinya unsur subjektif maupun batal demi hukum karena tidak terpenuhinya unsur objektif.

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian menitikberatkan pada perjanjian jual beli *virtual property* pada *game online* Counter-Strike 2. Apakah jual beli tersebut sah menurut Hukum Perdata dan Hukum Islam. Berdasarkan hal ini penulis tertarik untuk melakukan penelitian dalam bentuk skripsi untuk tugas akhir dengan judul “Perjanjian Jual Beli Virtual Property pada Game Online Ditinjau dari Hukum Perdata dan Perspektif Hukum Islam”

Identifikasi Masalah

1. Bagaimana perjanjian jual beli *Virtual Property* pada *game online* ditinjau dari ketentuan perjanjian dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata?
2. Bagaimana perjanjian jual beli *Virtual property* pada *game online* ditinjau dari Hukum Islam?

B. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis kualitatif. Jenis penelitian ini ialah penelitian hukum yuridis normatif. Dalam hal spesifikasi penelitian menggunakan penelitian deskriptif. Metode dan teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu studi kepustakaan. Data penelitian ini berupa data data sekunder meliputi bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier meliputi KBBI. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan metode analisis deskriptif kualitatif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Perjanjian jual beli *Virtual Property* pada *game online* ditinjau dari ketentuan perjanjian dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

Guna melihat sah tidaknya perjanjian pada transaksi jual beli virtual property pada Game online Counter-Strike 2 ini, menurut penulis dapat dilakukan analisis dengan merujuk Pasal 1320 KUHPerdata yakni sebagai berikut:

- a. Kesepakatan mereka yang mengikatkan diri
Kata sepakat menurut Subekti adalah persesuaian kehendak antara dua pihak yaitu apa yang dikehendaki oleh pihak ke satu juga dikehendaki oleh pihak lain dan kedua

kehendak tersebut menghendaki sesuatu yang sama secara timbal balik. Dalam transaksi jual beli virtual property di Counter-Strike 2, kesepakatan tercapai ketika penjual dan pembeli sepakat mengenai harga dan kondisi item yang diperjualbelikan. Kesepakatan ini terjadi melalui platform digital seperti Steam marketplace atau pihak ketiga di mana kedua belah pihak secara eksplisit menerima syarat-syarat transaksi dan melakukan jual beli tersebut. Oleh sebab itu transaksi ini memenuhi syarat kesepakatan karena kedua belah pihak secara sukarela menyetujui perjanjian jual beli yang dilakukan.

- b. Kecakapan untuk membuat perikatan analisis
Kecakapan hukum dalam perjanjian berarti pihak-pihak yang terlibat harus memiliki kapasitas hukum untuk membuat perikatan seperti tidak berada di bawah umur atau tidak dalam keadaan yang menghalangi untuk berkontrak sebagaimana ketentuan Pasal 1329 KUHPerdata. Pada umumnya pengguna Counter-Strike 2 adalah individu yang cukup umur dan mampu secara hukum untuk melakukan transaksi. Transaksi ini memenuhi syarat kecakapan karena pengguna platform yang terlibat umumnya memiliki kapasitas hukum yang diperlukan.
- c. Suatu hal tertentu
Pasal 1333 ayat (1) KUH Perdata menyebutkan bahwa suatu perjanjian harus mempunyai suatu hal tertentu sebagai pokok perjanjian yaitu barang yang paling sedikit ditentukan jenisnya. Syarat ini mengharuskan adanya objek yang jelas dan pasti dalam perjanjian. Dalam transaksi jual beli virtual property pada game Counter-Strike 2, objek yang diperjualbelikan adalah item digital seperti skin atau aksesoris dalam game Counter-Strike 2 yang sudah teridentifikasi dengan spesifikasi yang jelas oleh kedua belah pihak. Transaksi ini memenuhi syarat suatu hal tertentu karena objek perjanjian berupa virtual property sudah jelas, spesifik, dan diketahui kedua belah pihak.
- d. Suatu sebab yang halal
Suatu perjanjian harus memiliki tujuan yang sah dan tidak bertentangan dengan hukum atau ketertiban umum sebagaimana ketentuan Pasal 1337 KUHPerdata. Dalam konteks ini, transaksi jual beli virtual property game Counter-Strike 2 dilakukan melalui platform resmi atau pihak ketiga yang sah seperti Steam marketplace sehingga dapat dinyatakan memiliki sebab yang halal sebab dilakukan sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku. Oleh sebab itu transaksi jual beli virtual property game Counter-Strike 2 ini memenuhi syarat sebab yang halal karena dilakukan dengan cara yang sah dan diakui oleh hukum.

Berdasarkan analisis terhadap empat syarat sah perjanjian tersebut, dapat diketahui bahwasanna transaksi jual beli virtual property dalam game *Counter-Strike 2* telah memenuhi syarat sah sebagai perjanjian sebagaimana ketentuan Pasal 1320 KUHPerdata.

Transaksi jual beli virtual property di game online Counter-Strike 2 termasuk dalam perjanjian jual beli sebagaimana diatur dalam Pasal 1457 KUHPerdata. Pasal tersebut menyatakan bahwa jual beli adalah suatu perjanjian yang mengikat pihak penjual untuk menyerahkan kebendaan kepada pihak pembeli dan pihak pembeli untuk membayar harga yang telah disepakati. Dalam konteks transaksi jual beli virtual property di game online Counter-Strike 2, penjual berkomitmen untuk menyerahkan virtual property seperti skin atau item dalam game kepada pembeli. Sebaliknya, pembeli bertanggung jawab untuk membayar harga yang disepakati. Walaupun virtual property bukan merupakan benda fisik, dalam hukum perdata objek ini tetap diakui sebagai kebendaan yang dapat menjadi subjek perjanjian. Dengan demikian, transaksi jual beli virtual property di Counter-Strike 2 memenuhi unsur-unsur perjanjian jual beli menurut Pasal 1457 KUHPerdata.

Perjanjian jual beli virtual property di Counter-Strike 2 baik melalui pembelian langsung di Steam Marketplace maupun melalui pihak ketiga telah menjalankan prestasi penjual sesuai dengan ketentuan Pasal 1457, 1458, dan 1459 KUHPerdata. Penjual berkewajiban menyerahkan barang dan hak milik secara tepat waktu dan sesuai dengan spesifikasi yang disepakati. Baik dalam transaksi langsung maupun melalui pihak ketiga, mekanisme yang ada memastikan bahwa penjual menyerahkan barang dalam keadaan baik dan bertanggung jawab atas cacat atau kerusakan yang terjadi sebelum penyerahan. Dengan demikian, prestasi penjual

dalam transaksi ini telah terpenuhi sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Perjanjian jual beli virtual property di Counter-Strike 2 baik melalui Steam Marketplace maupun pihak ketiga telah memenuhi kewajiban pembeli sebagaimana diatur dalam Pasal 1457 dan Pasal 1461 KUHPerdota. Dalam kedua mekanisme jual beli tersebut, pembeli diwajibkan untuk membayar harga barang sesuai dengan kesepakatan dan melakukannya pada waktu yang telah ditentukan baik secara langsung pada saat pembelian maupun melalui sistem yang disediakan oleh platform pihak ketiga. Mekanisme pembayaran yang segera dan terverifikasi memastikan bahwa kewajiban pembeli untuk membayar harga barang secara tepat waktu terpenuhi, sehingga perjanjian jual beli ini sudah menjalankan prestasi pembeli sesuai dengan syarat-syarat hukum yang berlaku.

Berdasarkan analisis yang telah, dapat disimpulkan bahwa perjanjian jual beli virtual property dalam game online seperti Counter-Strike 2 memenuhi semua persyaratan perjanjian sebagaimana ditentukan Pasal 1320 KUHPerdota. Kesepakatan antara para pihak, kecakapan hukum, objek yang jelas, dan tujuan yang sah, semuanya terpenuhi dalam transaksi tersebut. Oleh karena itu, perjanjian jual beli virtual property dalam game online menurut analisis penulis sah dan sesuai dengan ketentuan KUHPerdota sehingga memiliki kekuatan hukum yang mengikat bagi para pihak yang terlibat.

Perjanjian jual beli virtual property dalam game online seperti Counter-Strike 2 juga selaras dengan ketentuan perjanjian jual beli sebagaimana diatur Pasal 1457 KUHPerdota. Dalam transaksi jual beli virtual property, penjual berkomitmen untuk menyerahkan barang kepada pembeli dan pembeli berkewajiban untuk membayar harga yang telah disepakati. Meskipun virtual property tidak berwujud fisik, namun dalam hukum perdata objek ini tetap diakui sebagai barang yang sah untuk menjadi subjek perjanjian jual beli. Oleh karena itu, menurut analisis penulis perjanjian jual beli virtual property dalam game online seperti Counter-Strike 2 memenuhi ketentuan Pasal 1457 KUHPerdota sehingga memiliki kekuatan hukum yang mengikat bagi para pihak yang terlibat.

Perjanjian Jual Beli *Virtual Property* pada *Game Online* ditinjau dari Hukum Islam

Transaksi jual beli *virtual property* pada *game online* telah menjadi fenomena yang signifikan di kalangan pemain dan memiliki nilai ekonomi yang nyata. Jual beli ini selain itu diatur dalam KUHPerdota juga diatur dalam Hukum Islam. Secara teoritis jual beli dalam Hukum Islam atau *ba' I* dimaknai sebagai menukar barang dengan barang atau barang dengan uang dengan jalan melepaskan hak milik dari satu orang kepada yang lain atas dasar saling merelakan. Transaksi jual beli *virtual property* pada *game online* tentunya dapat berhubungan konsep jual beli dalam Hukum Islam. Hal ini dikarenakan pada transaksi tersebut terdapat pertukaran barang virtual yang memiliki nilai ekonomi nyata dan dilakukan dengan dasar saling merelakan dan kepastian hak milik.

Dalam konteks perjanjian jual beli *virtual property* pada *game online* Counter-Strike 2, prinsip ini relevan karena transaksi semacam ini melibatkan pertukaran barang virtual dengan nilai yang disepakati secara sah antara penjual dan pembeli. Meskipun barang yang diperjualbelikan bersifat digital dan tidak fisik, transaksi ini harus mengikuti prinsip-prinsip jual beli yang adil dan transparan sebagaimana diatur dalam Hukum Islam guna memastikan transaksi tersebut sah dan tidak tergolong sebagai riba yang dilarang dalam ajaran Islam.

Jual beli dalam hukum Islam memiliki rukun dan syarat-syarat tertentu yang harus dipenuhi. Rukun jual beli adalah elemen-elemen dasar yang membuat transaksi jual beli sah dan valid menurut hukum Islam. Menurut Jumhur Ulama, rukun-rukun jual beli ini terdiri dari adanya orang yang berakad (penjual dan pembeli), adanya akad (ijab qabul), terdapat barang atau objek yang diperjual belikan, dan ada nilai tukar pengganti. Sedangkan syarat-syarat jual beli menurut Jumhur Ulama didasarkan pada rukun jual beli tersebut.

Berdasarkan analisis tersebut dapat diketahui bahwa transaksi jual beli *virtual property* dalam *game online* Counter-Strike 2 dengan syarat-syarat jual beli dalam Hukum Islam menunjukkan bahwa transaksi ini umumnya memenuhi kriteria yang ditetapkan oleh Jumhur Ulama. Para pihak dalam transaksi virtual memiliki akal yang sehat, kesepakatan dilakukan atas dasar suka

sama suka, serta dilakukan oleh pihak yang berbeda dalam kapasitas mereka. Ijab dan qabul dilakukan dalam sesi digital yang sama sehingga memastikan bahwa syarat ini terpenuhi. Barang virtual yang diperjualbelikan juga dianggap sah selama pemilikannya jelas dan bermanfaat dalam konteks permainan, meskipun tidak memiliki status fisik. Selain itu nilai tukar juga dinyatakan secara jelas dan dapat diserahkan secara instan dengan transaksi yang tidak melibatkan barang haram. Dengan demikian, transaksi jual beli *virtual property* dalam *game online* Counter-Strike 2 dapat dianggap sesuai dengan syarat-syarat jual beli dalam Hukum Islam sebagaimana dikemukakan Jumhur Ulama asalkan semua syarat dipenuhi dengan benar.

D. Kesimpulan

Perjanjian jual beli *virtual property* pada *game online* Counter-Strike 2 memenuhi semua syarat sahnya perjanjian sebagaimana diatur dalam Pasal 1320 KUHPerdara yang meliputi kesepakatan para pihak, kecakapan hukum, suatu hal tertentu, dan suatu sebab yang halal. Selain itu transaksi ini juga sesuai dengan ketentuan perjanjian jual beli yang diatur dalam Pasal 1457 KUHPerdara sebab penjual berkomitmen untuk menyerahkan *virtual property* kepada pembeli dan pembeli berkewajiban untuk membayar harga yang telah disepakati. Meskipun *virtual property* yang diperjualbelikan tidak berwujud fisik, dalam hukum perdata objek ini diakui sebagai barang yang sah untuk menjadi subjek perjanjian jual beli sehingga perjanjian jual beli tersebut memiliki kekuatan hukum yang mengikat bagi para pihak.

Perjanjian jual beli *virtual property* pada *game online* Counter-Strike 2 dari perspektif Hukum Islam menunjukkan bahwa transaksi ini umumnya sesuai dengan rukun dan syarat jual beli yang diatur dalam Islam. Meskipun barang yang diperjualbelikan adalah digital dan tidak fisik, transaksi ini memenuhi rukun jual beli menurut Jumhur Ulama yaitu adanya orang yang berakad, akad yang sah (ijab qabul), objek yang jelas dan bermanfaat, serta nilai tukar yang disepakati. Para pihak dalam transaksi ini umumnya memiliki akal yang sehat, transaksi dilakukan atas dasar suka sama suka, dan barang virtual dapat diserahkan secara digital sesuai ketentuan yang disepakati. Selain itu nilai tukar dinyatakan secara jelas dan tidak melibatkan barang haram sehingga memastikan bahwa transaksi ini tidak tergolong riba atau unsur-unsur terlarang lainnya. Dengan demikian, perjanjian jual beli *virtual property* dalam *game* Counter-Strike 2 dapat dianggap sah dan sesuai dengan prinsip-prinsip Hukum Islam asalkan semua syarat tersebut dipenuhi dengan benar oleh pihak penjual dan pembeli.

Daftar Pustaka

- [1] A Abdul Rahman Ghazaly, dkk, *Fiqh Muamalah*, Kencana, Jakarta.
- [2] Akhmad Farroh Hasan, *Fiqh Muammalah dari Klasik hingga Kontemporer*, UIN-Maliki, Malang 2018
- [3] Amir Syarifudin, *Garis-Garis Besar Fiqih*, Kencana Prenadmedia Group. Jakarta 2013
- [4] Djaja S. Meliala, *Hukum Perdata Dalam Perspektif BW*.
- [5] Effendi Perangin, *Hukum Waris*, Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, 2003 .
- [6] Firman Frolanta Adonara, *Aspek-Aspek Hukum Perikatan*, Mandar Maju, Bandung, 2014.
- [7] Hendi Suhendi, M. Si, *Fiqh Muamalah*, PT RajaGrafindo Persada, Jakarta 2016
- [8] Kartini Muljadi dan Gunawan Widijaja, *Perikatan Yang Lahir Dari Perjanjian*, Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada, 2003.
- [9] Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalah*, Gaya Media Pratama, Jakarta 2007
- [10] Azqia, Hidayatul. "Jual beli dalam perspektif Islam." *Al-Rasyad* 1.1 (2022): 63-77.
- [11] Bhismodi Tri Wahyu Faizal, "Konsep Hukum Perjanjian di Indonesia." *VOICE JUSTISIA: Jurnal Hukum Dan Keadilan*, Vol. 1 No. 2 Tahun 2017, hlm. 109.
- [12] Claudia Soleman, "Perjanjian Sewa Menyewa Sebagai Perjanjian Bernama Berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata." *Lex Privatum* Vol. 6 No. 5, Tahun 2018.
- [13] Damayanti, Dwi Aprilia Arum. "Perjanjian Jual Beli Tanah Yang Tidak Dilakukan Di Hadapan Pejabat Pembuat Akta Tanah (PPAT)." *Lex Privatum* 8.2 (2020).

- [14] Dewi, Mila Nila Kusuma. "Penyelesaian Sengketa Dalam Perjanjian Jual Beli Secara Online." *Jurnal Cahaya Keadilan* 5.2 (2017): 72-90.
- [15] Dhanandjaya, Putu Bagus Gandiwa, I. Nyoman Putu Budiarta, and Desak Gde Dwi Arini. "Penyalahgunaan Benda *Virtual* dalam Permainan *Game online* di Indonesia." *Jurnal Konstruksi Hukum* 3.3 (2022): 569-575
- [16] *online* Dan Akibat Hukum Dari Anonimitas Dalam Perjanjian Jual Beli *Virtual property* Berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata."
- [17] Hakiki, Aditya Ayu, Asri Wijayanti, and Rizania Kharismasari. "Perlindungan hukum bagi pembeli dalam sengketa jual beli online." *Justitia Jurnal Hukum* 1.1 (2017).
- [18] Halim, Henry. "Asas keadilan dalam syarat sahnya perjanjian dalam pasal 1320 KUH Perdata." *JIAGANIS* 3.2 (2018).
- [19] Mondoringin, Johanis F. "Tinjauan Hukum Tentang Hak dan Kewajiban Penjual dan Pembeli Dalam Perjanjian Jual Beli Menurut KUH-Perdata." *Lex Privatum* 12.3 (2023).
- [20] Muhja, Zainal Abidin. "Kedudukan Sighat Taqliq Talaq Dalam Hukum Islam." *Jurnal Akta Yudisia* 4.1 (2019): 39-54.
- [21] Muhtarom, Muhammad. "Asas-asas hukum perjanjian: Suatu landasan dalam pembuatan kontrak." (2014).
- [22] Nadhif, M. Afnan, Anis Fitria, and Abdul Ghofur. "Analisis Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Pembulatan Pembayaran Pada Jual Beli Online Shopee Cash On Delivery (COD)." *Al-Rasyad* 1.2 (2022): 15-27.
- [23] Rafsanjani, Luthfi Hafidz, Dimas Aditya Ashari, and Hamdani Amriansyah. "FORMULASI PERATURAN TENTANG PEMBatasan USIA DALAM TRANSAKSI ONLINE GAME *VIRTUAL PROPERTY* PADA TOKO SWALAYAN SEBAGAI SARANA PERLINDUNGAN ANAK." *CREPIDO* 4.2 (2022): 95-113.
- [24] Kitab Undang-Undang Hukum Perdata
- [25] <https://tekno.kompas.com/read/2023/11/14/19160027/review-game-counter-strike-2-setelah-main-50-jam-visual-ciamik-dan-adiktif?page=all> diakses pada 30 Juli 2024.
- [26] <https://www.g2g.com/id/categories/counter-strike-global-offensive-skins>, diakses pada 10 Agustus 2024.
- [27] <https://www.g2g.com/id/categories/counter-strike-global-offensive-skins>
- [28] Jagat Play, <https://jagatplay.com/2024/05/news/counter-strike-2-kini-dukung-bahasa-indonesia/> diakses pada 30 Juli 2024.
- [29] Dwi Yusri Rahmatillah, & Sri Ratna Suminar. (2022). Asas Konsensualisme dalam Perjanjian Asuransi melalui Telemarketing oleh Banccasurance serta Akibat Hukumnya. *Jurnal Riset Ilmu Hukum*, 29–34. <https://doi.org/10.29313/jrih.v2i1.954>
- [30] Fira Audia Kusnadi. (2022). Tinjauan Hukum dan Ekonomi Islam terhadap Jual Beli Hasil Panen Secara Ijon. *Jurnal Riset Ilmu Hukum*, 12–17. <https://doi.org/10.29313/jrih.v2i1.654>
- [31] Mochamad Nur Arsyi Rivaldi, & Rimba Supriatna. (2023). Akibat Hukum Perjanjian Jual Beli Rumah Perseorangan yang Objek Jual Belinya Tidak Diserahkan setelah Membuat Perjanjian Pengikatan Jual Beli. *Jurnal Riset Ilmu Hukum*, 117–122. <https://doi.org/10.29313/jrih.v3i2.2999>