TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP PRAKTIK TOP UP MATA UANG VIRTUAL DALAM GAME ROBLOX



MAULANA YUSUF
NIM. 1221103

2026

TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP PRAKTIK TOP UP MATA UANG VIRTUAL DALAM GAME ROBLOX



MAULANA YUSUF
NIM. 1221103

2026

TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP PRAKTIK TOP UP MATA UANG VIRTUAL DALAM GAME ROBLOX

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
Memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H.)

Oleh :

MAULANA YUSUF
NIM. 1221103

PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH
FAKULTAS SYARIAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN

2026

TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP PRAKTIK TOP UP MATA UANG VIRTUAL DALAM GAME ROBLOX

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
Memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H.)

Oleh :

MAULANA YUSUF
NIM. 1221103

PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH
FAKULTAS SYARIAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2026

SURAT PERNYATAAN
KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MAULANA YUSUF

NIM : 1221103

Judul Skripsi : Tinjauan Hukum Islam terhadap Praktik Top Up Mata Uang Virtual dalam Game Roblox

Menyatakan bahwa Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya. Apabila di kemudian hari skripsi ini plagiat, penulis bersedia mendapatkan sanksi akademik yaitu dicabutnya gelar.

Demikian pernyataan ini telah dibuat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 14 September 2026

Yang Menyatakan,



Maulana Yusuf

NIM : 1221103

NOTA PEMBIMBING

Jumailah, M.S.I
Desa Podo Rt 15/Rw 04 Kecamatan Kedungwuni Kabupaten Pekalongan

Lamp : 2 (dua) eksemplar
Hal : Naskah Skripsi Sdr. Maulana Yusuf

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Syariah UIN KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan
c.q Ketua Program Studi Hukum Ekonomi Syariah
di -
PEKALONGAN

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah skripsi saudara:
Nama : Maulana Yusuf
NIM : 1221103
Judul : Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Top Up Mata Uang Virtual dalam Game Roblox

Dengan ini memohon agar skripsi saudari tersebut dapat segera dimunaqosahkan.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya saya sampaikan terima kasih.
Wassalamualaikum warohmatullahi wabarokatuh

Pekalongan, 9 Juli 2026
Pembimbing,

Jumailah, M.S.I
NIP. 198305182023212032

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS SYARIAH
Alamat : Kampus 2 Jl. Pahlawan Km 5 Rowolaku, Kajen, Kab. Pekalongan, Telp. 082329346517
Website: fasya.uingusdur.ac.id | Email: fasya@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Syariah Islam Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi atas nama:

Nama : **Maulana Yusuf**
NIM : **1221103**
Judul : **Tinjauan Hukum Islam terhadap Praktik Top Up Mata Uang Virtual dalam Game Roblox**

Telah diujikan pada Hari Jumat tanggal 25 September 2026 dan dinyatakan **LULUS**, serta telah disesuaikan dengan masukan dan saran dari penguji.
Pengesahan ini digunakan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H.).

Pembimbing

Jumailah, M.S.I.
NIP. 198305182023212032

Dewan Penguji,

Penguji I	Penguji II
Prof. Dr. H. Maghfur, M.Ag.	**Uswatun Khasanah, M.S.I.**
NIP. 197305062000031003	**NIP. 198306132015032004**

Pekalongan, 26 Oktober 2026
Disahkan Oleh
Dekan

Prof. Dr. H. Maghfur, M.Ag.
NIP. 197305062000031003

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

KEPUTUSAN BERSAMA MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA

Nomor: 158 Tahun 1987

Nomor: 0543b//U/1987

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Tabel 0.1: Tabel Transliterasi Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṡa	ṡ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Żal	Ż	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er

ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tabel 0.2: Tabel Transliterasi Vokal Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَ	Fathah	A	A
ـِ	Kasrah	I	I
ـُ	Dammah	U	U

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Tabel 0.3: Tabel Transliterasi Vokal Rangkap

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
يْ...َ	Fathah dan ya	Ai	a dan u
وْ...َ	Fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa`ala
- سُئِلَ suila
- كَيْفَ kaifa
- حَوْلَ haula

C. *Maddah*

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Tabel 0.4: Tabel Transliterasi *Maddah*

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا...ى...َ	Fathah dan alif atau ya	A	a dan garis di atas
ى...	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
و...ُ	Dammah dan wau	U	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ qala
- رَمَى rama
- قِيْلَ qīla
- يَقُوْلُ yaqulu

D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup
   Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".
2. Ta' marbutah mati
   Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".
3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

- رَوْضَةُ الأَطْفَالِ raudah al-atfal/raudahtul atfal
- الْمَدِيْنَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul munawwarah
- طَلْحَةْ talhah

E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- البِرُّ al-birr

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

   Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf "l" diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

   Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ ar-rajulu
- الْقَلَمُ al-qalamu
- الشَّمْسُ asy-syamsu
- الْجَلاَلُ al-jalalu

G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ ta'khużu
- شَيئٌ syai'un
- النَّوْءُ an-nau'u
- إِنَّ inna

H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَ إِنَّ اللهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِيْنَ — Wa innallaha lahuwa khair ar-raziqīn/ Wa innallaha lahuwa khairurraziqīn
- بِسْمِ اللهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا — Bismillahi majreha wa mursaha

I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- الْحَمْدُ للهِ رَبِّ الْعَالَمِيْنَ — Alhamdu lillahi rabbi al-`alamīn/ Alhamdu lillahi rabbil `alamīn
- الرَّحْمنِ الرَّحِيْمِ — Ar-rahmanir rahīm/Ar-rahman ar-rahīm

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

- اللهُ غَفُوْرٌ رَحِيْمٌ — Allaahu gafurun rahīm
- لِلّهِ الأُمُوْرُ جَمِيْعًا — Lillahi al-amru jamī`an/Lillahil-amru jamī`an

J. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu

Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahi robbil'alamin puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala hidayah dan rahmat-Nya, serta shalawat dan salam tak lupa haturkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, pengikutnya semoga kelak kita semua beruntung menjadi umatnya yang mendapatkan syafaat di yaumil akhir. Skripsi yang telah melalui berbagai macam proses dan tahapan ini telah selesai. Pada kesempatan ini penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Untuk Bapak Suroso, selaku Ayahanda tercinta yang senantiasa menjadi sosok penuh kasih sayang, keteguhan, dan pengorbanan. Beliau memang tidak bergelar sarjana namun telah mendidik saya dengan penuh ketulusan senantiasa mendoakan, memberikan nasihat serta menjadi penyemangat hingga penulis mampu menyelesaikan pendidikan dan meraih gelar sarjana. Terima kasih atas segala kerja keras, pengorbanan, dan kasih sayang, serta doa yang telah Bapak berikan. Semoga Allah Swt. senantiasa melimpahkan kesehatan, keberkahan, umur yang panjang, dan kebahagiaan kepada Bapak.
2. Untuk Ibunda tercinta, Ibu Muizah, terima kasih sudah menjadi sosok ibu yang sangat luar biasa. Terima kasih atas segala kasih sayang, cinta, pengorbanan, doa yang tak pernah putus, serta pelajaran hidup yang senantiasa Ibu berikan kepada saya. Alhamdulillah, penulis akhirnya mampu berada pada tahap ini dan menyelesaikan skripsi sederhana ini sebagai perwujudan cinta, bakti, rasa syukur, serta penghormatan yang tulus kepada Ibu. Terima kasih telah setia mendampingi, mendukung, dan menjadi panutan terhebat dalam setiap langkah perjuangan penulis hingga mencapai titik ini.
3. kakak saya Dwi Ningrum Lestari yang telah memberikan dukungan, doa, serta semangat terbaik kepada saya.
4. Seluruh dosen UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah tulus dalam memberikan ilmunya, khususnya kepada Ibu Jumailah, M.S.I. selaku dosen pembimbing yang telah mengarahkan

saya dengan penuh kesabaran hingga skripsi yang saya rangkai dapat selesai dengan baik.

5. Sahabat-sahabat saya yang telah berjuang bersama saya selama ini.
6. Teman-teman seperjuangan Hukum Ekonomi Syariah 2021 yang namanya tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terimakasih sudah sudah mendukung dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Untuk Nurul Riski Amalia terima kasih atas segala kontribusi yang telah diberikan dengan penyelesaian karya sederhana ini.

MOTTO

"I Never Lose. I Either Win or Learn."
(*Nelson Mandela*)

ABSTRAK

Maulana Yusuf, NIM 1221103, 2026. "Tinjauan Hukum Islam terhadap Praktik Top Up Mata Uang Virtual dalam Game Roblox." Skripsi Fakultas Syariah Jurusan Hukum Ekonomi Syariah, Universitas Islam Negeri (UIN) K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
Pembimbing: Jumailah, M.S.I

Perkembangan industri game digital telah melahirkan berbagai bentuk transaksi ekonomi berbasis aset virtual, salah satunya adalah praktik top up mata uang virtual Robux dalam game Roblox. Kehadiran penyedia jasa top up pihak ketiga menawarkan harga yang lebih terjangkau dibandingkan pembelian melalui jalur resmi, namun praktik tersebut menimbulkan pertanyaan mengenai kedudukan Robux sebagai objek transaksi dan keabsahan mekanisme transaksinya menurut hukum Islam. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis status hukum Robux dalam perspektif hukum Islam serta menganalisis keabsahan praktik top up Robux melalui penyedia jasa pihak ketiga berdasarkan prinsip-prinsip fiqih muamalah.

Penelitian ini merupakan penelitian yuridis empiris dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Data primer diperoleh melalui wawancara dengan penjual dan pembeli Robux, sedangkan data sekunder diperoleh melalui studi kepustakaan dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan yang diperkuat dengan triangulasi sumber dan member checking.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Robux lebih tepat dikategorikan sebagai harta (mal) daripada nuqud (uang) karena memiliki nilai ekonomi, dapat dimiliki, dan memberikan manfaat, tetapi tidak diterima secara umum sebagai alat pembayaran dalam masyarakat. Praktik top up Robux melalui penyedia jasa pihak ketiga, khususnya menggunakan sistem Gamepass, pada dasarnya diperbolehkan menurut hukum Islam selama memenuhi rukun dan syarat jual beli, yaitu adanya para pihak yang berakad, objek dan harga yang jelas, kerelaan para pihak, serta penyerahan objek sesuai kesepakatan. Unsur *gharar* dalam praktik tersebut tidak sampai membatalkan akad karena informasi mengenai harga, jumlah Robux yang diterima, mekanisme transaksi, dan estimasi waktu pengiriman telah disampaikan secara transparan. Sebaliknya, metode Via Login memiliki tingkat risiko yang lebih tinggi karena mengharuskan pembeli memberikan akses akun kepada penjual

sehingga berpotensi menimbulkan penyalahgunaan akun. Oleh karena itu, sistem Gamepass lebih sesuai dengan prinsip kehati-hatian, transparansi, dan perlindungan hak para pihak dalam hukum Islam.
Kata kunci: hukum Islam, fiqih muamalah, Robux, Roblox, top up, harta digital.

ABSTRACT

Maulana Yusuf, NIM 1221103, 2026. *"An Islamic Legal Review of the Virtual Currency Top-Up Practice in the Game Roblox." Undergraduate Thesis, Faculty of Sharia, Department of Islamic Economic Law, Universitas Islam Negeri (UIN) K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.* ***Supervisor: Jumailah, M.S.I.***

The development of the digital gaming industry has given rise to various forms of economic transactions based on virtual assets, one of which is the practice of topping up the virtual currency Robux in the game Roblox. The presence of third-party top-up service providers offers more affordable prices compared to purchases through official channels; however, this practice raises questions regarding the status of Robux as an object of transaction and the validity of its transaction mechanism according to Islamic law. This study aims to analyze the legal status of Robux from the perspective of Islamic law and to analyze the validity of the practice of topping up Robux through third-party service providers based on the principles of fiqh muamalah (Islamic commercial jurisprudence).

This research is an empirical juridical study employing a descriptive qualitative approach. Primary data were obtained through interviews with Robux sellers and buyers, while secondary data were obtained through literature review and documentation. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. Data analysis was conducted using data reduction, data presentation, and conclusion drawing, reinforced by source triangulation and member checking.

The findings indicate that Robux is more appropriately categorized as property (mal) rather than currency (nuqud), because it has economic value, can be owned, and provides benefits, but is not generally accepted as a medium of exchange in society. The practice of topping up Robux through third-party service providers, particularly using the Gamepass system, is fundamentally permissible under Islamic law as long as it fulfills the pillars and conditions of sale and purchase, namely the existence of contracting parties, a clear object and price, mutual consent, and the delivery of the object in accordance with the agreement. The element of gharar (uncertainty) in this practice does not invalidate the contract, as information regarding the price, the amount of Robux received, the transaction mechanism, and the estimated delivery time has been disclosed transparently. In contrast, the Via Login method carries a higher level of risk because it requires the buyer to grant the seller

access to their account, which may lead to account misuse. Therefore, the Gamepass system is more consistent with the principles of prudence, transparency, and protection of the rights of the parties in Islamic law.
Keywords: *Islamic law, fiqh muamalah, Robux, Roblox, top-up, digital property.*

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji bagi Allah SWT yang maha Pengasih lagi maha penyayang yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya. Sholawat serta salam semoga selalu disampaikan oleh Allah SWT kepada baginda Nabi Muhammad SAW beserta sahabat dan umatnya. Penulis bersyukur atas terselesaikannya skripsi yang berjudul "Tinjauan Hukum Islam terhadap Praktik Top Up Mata Uang Virtual dalam Game Roblox."

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian syarat guna memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H.) Fakultas Syariah UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Dalam proses pelaksanaan perkuliahan sampai penulisan skripsi ini. tentunya banyak pihak yang telah memberikan dan mendukung dalam proses penulisan skripsi ini. Dengan segala ketulusan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

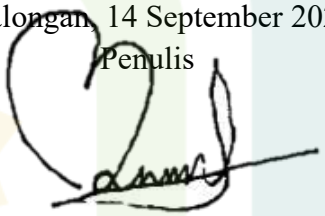
1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag, selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Prof. Dr. H. Maghfur, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Syariah UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Bapak Khafid Abadi, M.H.I, selaku Ketua Program Studi Hukum Ekonomi Syariah UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Ibu Jumailah, M.S.I, selaku Sekretaris Program Studi Hukum Ekonomi Syariah UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
5. Ibu Jumailah, M.S.I, selaku Dosen pembimbing skripsi saya yang telah banyak membantu dengan meluangkan waktu, tenaga, dan fikirannya untuk membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini.
6. Semua dosen Program Studi Hukum Ekonomi Syariah, staf dan karyawan, serta seluruh civitas akademis UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah membimbing dan mengajarkan ilmunya dengan ikhlas kepada penulis selama belajar di Fakultas Syariah UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
7. Teristimewa kepada kedua orang tua tercinta dan yang selalu memberikan dukungan, kasih sayang, dan do'a yang tiada henti.

8. Teman-Teman seperjuangan Program Studi Hukum Ekonomi Syariah angkatan 2021 UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang selalu mendukung penulis untuk menuntut ilmu.
9. Dan semua pihak yang telah membantu dalam bentuk apapun dukungan, doa, atau sekadar kata semangat yang tak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Semoga Allah SWT membalas semua amal kebaikan mereka dengan balasan yang berlipat ganda. Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam penyusunan skripsi ini. Namun mengingat keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki oleh penulis, maka kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan para pembaca pada umumnya.

Pekalongan, 14 September 2026

Penulis



Maulana Yusuf

NIM : 1221103

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI ..... **ii**
NOTA PEMBIMBING ..... **iii**
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN ..... **iv**
PERSEMBAHAN ..... **xii**
MOTTO ..... **xiv**
ABSTRAK ..... **xv**
ABSTRACT ..... **xvii**
KATA PENGANTAR ..... **xix**
DAFTAR ISI ..... **xxi**
DAFTAR GAMBAR ..... **xxiii**
DAFTAR TABEL ..... **xxiv**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 3
C. Tujuan Penelitian 4
D. Kegunaan Penelitian 4
E. Kerangka Teoritik 5
F. Penelitian Terdahulu 8
G. Metode Penelitian 11
H. Sistematika Penulisan 14
BAB II TINJAUAN TEORITIK DAN LANDASAN HUKUM ISLAM **16**
A. Jual Beli 16
B. Harta 25
C. Nuqud 33
D. Robux 49
BAB III GAMBARAN UMUM PRAKTIK TOP UP MATA UANG VIRTUAL DALAM GAME ROBLOX **54**
A. Gambaran Umum Game Roblox 54
B. Mekanisme Transaksi Robux dalam Game Roblox 61
C. Praktik Top up Robux di Indonesia 66

BAB IV ANALISIS HUKUM ISLAM TERHADAP PRAKTIK TOP UP ROBUX DALAM GAME ROBLOX 84
A. Status Mata Uang Virtual Game Roblox Menurut Hukum Islam 84
B. Analisis Hukum Islam terhadap Praktik Top Up Mata Uang Virtual dalam Game Roblox..... 87
BAB V PENUTUP 91
A. Simpulan 91
B. Saran..... 92
DAFTAR PUSTAKA 94
LAMPIRAN 102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Logo Roblox 54
Gambar 3. 2 Avatar Roblox 56
Gambar 3. 3 Marketplace Roblox..... 58
Gambar 3. 4 Robux..... 59
Gambar 3. 5 Alur Top Up di aplikasi Roblox..... 69
Gambar 3. 6 Alur Top up Gamepass..... 73
Gambar 3. 7 Alur Top Up via login 79

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Perbandingan Konsep Mal dan Nuqud serta Posisi Robux . 85
Tabel 4. 2 Analisis Rukun dan Syarat Jual Beli pada Tiga Mekanisme Top Up Robux 89

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital telah mendorong industri game online menjadi ekosistem ekonomi baru yang signifikan. Salah satu contoh yang paling menonjol adalah Roblox, platform berbasis user-generated content yang terus mempertahankan basis pemain globalnya. Menurut data dari Activeplayer.io, Roblox memiliki sekitar 70,6 juta pemain aktif bulanan pada tahun 2024, meskipun angka ini menunjukkan penurunan sekitar 20,3% hanya dalam satu bulan, dengan kehilangan hampir 18 juta pengguna dibandingkan periode sebelumnya.[1] Meskipun sempat mengalami penurunan, Roblox masih berada pada jajaran teratas platform digital dengan komunitas global yang masif. Lebih jauh lagi, angka pemain aktif harian Roblox tetap berada pada kisaran puluhan juta, memperlihatkan konsistensi keterlibatan pengguna. Fenomena ini mempertegas bahwa game online, khususnya Roblox, bukan hanya sekadar hiburan, melainkan juga ruang interaksi sosial sekaligus arena transaksi digital bernilai tinggi, termasuk pembelian item, skin, hingga mata uang virtual seperti Robux.

Salah satu platform paling populer adalah Roblox, sebuah ekosistem digital berbasis user-generated content yang menggunakan mata uang virtual bernama Robux. Robux berfungsi untuk membeli item, akses khusus, dan meningkatkan pengalaman bermain. Mata uang ini dapat diperoleh melalui mekanisme resmi seperti Google Play dan App Store, tetapi di Indonesia juga marak diperjualbelikan melalui pihak ketiga seperti marketplace dan media sosial. Popularitas Robux menjadi unik karena tidak hanya dapat dibelanjakan, tetapi juga dapat ditukar kembali menjadi uang nyata melalui program Developer Exchange. Fenomena ini menjadikan Robux menyerupai

[1] Activeplayer.io. "Roblox Live Player Count and Statistics 2024." ActivePlayer, diakses 8 September 2025, https://activeplayer.io/Roblox/

instrumen ekonomi yang memiliki nilai tukar riil dan berpotensi menimbulkan persoalan hukum.

Praktik top up Robux memunculkan sejumlah persoalan dari perspektif hukum Islam, terutama terkait ketidakjelasan akad. Muncul pertanyaan krusial: apakah Robux dianggap sebagai barang digital biasa atau dapat dikategorikan sebagai bentuk uang yang tunduk pada hukum jual beli mata uang. Jika dianggap sebagai *nuqud*, maka transaksinya harus memenuhi syarat-syarat khusus, seperti kesetaraan nilai dan serah terima secara langsung.[2] Selain itu, pembelian melalui pihak ketiga sangat rentan menimbulkan risiko ketidakpastian dan penipuan, serta adanya potensi unsur spekulasi, terutama ketika pengguna berharap memperoleh keuntungan dari sistem Devex.

Dalam hukum Islam, setiap transaksi muamalah wajib berlandaskan pada akad yang sah, asas kerelaan, kejelasan objek, serta kepastian nilai tukar. Prinsip-prinsip ini mensyaratkan bahwa seluruh bentuk perdagangan termasuk transaksi digital harus terbebas dari unsur ketidakpastian (*gharar*), perjudian (*maysir*), dan penipuan (*tadlis*). Jika dikaitkan dengan Robux, persoalan statusnya menjadi sangat relevan untuk menentukan apakah praktik top up tersebut tunduk pada ketentuan jual beli atau ketentuan pertukaran mata uang yang lebih ketat guna menghindari pelanggaran syariah.

Praktik di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara teori hukum dan realitas. Berdasarkan observasi di forum komunitas Roblox Indonesia, ulasan pengguna sangat beragam. Meskipun sebagian pembeli merasa puas karena harga lebih murah dibandingkan jalur resmi, tidak sedikit pula yang mengeluhkan keterlambatan pengiriman, jumlah Robux yang tidak sesuai pesanan, hingga kasus penipuan di mana akun pengguna diblokir. Realitas ini menunjukkan bahwa praktik jual

[2] Alimatul Farida, "Analisis Mekanisme Jual Beli Mata Uang (Al-Sharf) Menurut Fatwa DSN-MUI No. 28/MUI/III/2002," *Malia (Terakreditasi)* 12, no. 2 (2021): 137–50, https://doi.org/10.35891/ml.v12i2.2659.

beli Robux di jalur tidak resmi masih dipenuhi ketidakpastian dan risiko kerugian bagi konsumen.

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan memberikan kepastian hukum syariah terhadap praktik transaksi digital yang marak dilakukan oleh generasi muda. Karena Robux dapat diperdagangkan dan dikonversi menjadi uang nyata, ia menyentuh aspek ekonomi yang serius dan berpotensi menjerumuskan penggunanya pada transaksi yang mengandung *gharar*, *maysir*, atau bahkan menyerupai praktik riba jika tidak memenuhi syarat ṣarf.[3] Hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya bermanfaat secara akademis dalam memperkaya kajian hukum ekonomi syariah kontemporer, tetapi juga dapat menjadi acuan praktis bagi masyarakat agar lebih berhati-hati.

Berdasarkan uraian di atas, praktik top up Robux merupakan fenomena kontemporer yang mengandung persoalan hukum Islam. Di satu sisi, Robux diperlakukan sebagai mata uang virtual, sementara di sisi lain, mekanisme transaksinya masih menyisakan kerancuan akad, potensi *gharar*, hingga risiko *maysir*. Kondisi ini menuntut adanya kajian mendalam untuk menentukan status hukum Islam terhadap praktik tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini mengambil judul: "**Tinjauan Hukum Islam terhadap Praktik Top Up Mata Uang Virtual dalam Game Roblox**."

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana status dari produk mata uang virtual dalam game Roblox menurut hukum Islam?
2. Bagaimana praktik top up mata uang virtual melalui jalur resmi, sistem game pass, dan via login dalam game Roblox ditinjau dari hukum Islam?

---

[3] Fahriyadi Fahriyadi, Sri Wahyudi, and Mohammad Makbul, "Fleksibilitas Penggunaan Mata Uang Elektronik Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah Analisis Fatwa DSN MUI Tentang Uang Elektronik Syariah Fatwa Nomor 116 Tahun 2017," *Jurnal Hukum Ekonomi Syariah* 6, no. 2 (2023): 149, https://doi.org/10.30595/jhes.v0i0.19442.

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menjelaskan status dari produk mata uang virtual dalam game Roblox menurut hukum Islam.
2. Untuk menganalisis praktik top up mata uang virtual melalui jalur resmi, sistem game pass, dan via login dalam game Roblox menurut hukum Islam.

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis
   a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan teori-teori mengenai transaksi digital, khususnya yang berkaitan dengan praktik top up mata uang virtual dalam perspektif Hukum Ekonomi Syariah.
   b. Penelitian ini juga bertujuan untuk memperluas pemahaman mengenai konsep dasar dan prinsip-prinsip syariah yang mendasari akad jual beli, khususnya dalam konteks transaksi mata uang virtual pada game Roblox.
2. Kegunaan Praktis
   a. Penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi terhadap efektivitas mekanisme top up mata uang virtual dalam game Roblox, ditinjau dari aspek kepatuhan terhadap syarat-syarat akad jual beli dalam Islam.
   b. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan masukan kepada pelaku industri digital maupun penyedia layanan top up agar meningkatkan transparansi, keadilan, dan akuntabilitas dalam transaksi mata uang virtual.
   c. Hasil penelitian ini juga dapat dimanfaatkan sebagai referensi oleh akademisi, praktisi Hukum Ekonomi Syariah, maupun pembuat kebijakan dalam menyusun regulasi dan kebijakan terkait transaksi digital yang sesuai dengan prinsip syariah.
   d. Bagi masyarakat, khususnya konsumen Muslim yang menjadi pengguna Roblox, penelitian ini dapat menjadi pedoman awal dalam memahami, menilai, dan bersikap

lebih kritis terhadap praktik top up mata uang virtual agar sesuai dengan syariat Islam.

E. Kerangka Teoritik

1. Akad Jual Beli

Dalam terminologi Islam, akad jual beli merupakan kontrak sah yang menuntut adanya kesepakatan antara penjual dan pembeli, dengan objek yang jelas dan tercermin dalam ijab qabul. Prinsip dasar ini ditekankan dalam konsep fiqih muamalah modern yang menyatakan bahwa kejelasan akad adalah syarat mutlak, terutama dalam transaksi digital. Tanpa kejelasan objek atau syarat transaksi, akad bisa mengandung unsur *gharar*, yang membuatnya cacat. Pada transaksi online atau era digital, seperti pembelian Robux di platform Roblox, tidak hanya rukun dan syarat akad yang terus berlaku, tetapi juga kejelasan informasi menjadi sangat penting. Praktik perdagangan yang tidak transparan, menyembunyikan harga, manfaat, atau ketentuan lainnya berpotensi melakukan pelanggaran syariah, karena memicu kerugian bagi salah satu pihak.[4]

Menurut penelitian terkini, pelaksanaan akad jual beli dalam ekonomi digital harus menjamin adanya prinsip keadilan, keterbukaan, dan perlindungan konsumen agar tetap sesuai hukum Islam. Hal ini sejalan dengan maqsid al-syariah yang menuntut manfaat dan keadilan bagi semua pihak dalam ekonomi. Oleh karena itu, dalam konteks jual beli mata uang virtual seperti Robux, sangat penting bahwa objeknya jelas, harga tertera transparan, dan tidak ada unsur spekulatif sehingga akad tetap sah menurut syariah.[5]

2. Harta

Harta al-Mal dalam perspektif Islam mencakup segala sesuatu yang memiliki manfaat, dapat dimiliki, dan bisa dipergunakan secara sah. Dalam konsep syariah, harta dianggap

---

[4] Sasa Sunarsa and Ilham Nurul Fauzi, "Tinjauan Hukum Islam Tentang Mekanisme Transaksi E-Wallet," *Jurnal Hukum Ekonomi Syariah (JHESY)* 2, no. 1 (2023): 226–38, https://doi.org/10.37968/jhesy.v2i1.506.

[5] Abdulkadir Muhammad, "Hukum Dan Penelitian Hukum" 8, no. 1 (2004): 134.

sebagai amanah yang harus dijaga, digunakan untuk kemaslahatan, dan diperoleh melalui cara halal.[6] Dalam ranah digital seperti Robux meski hanya berupa angka tak berwujud ia tetap bisa dikategorikan sebagai harta jika memberikan manfaat atau memiliki nilai tukar dalam ekosistem game.

Syariat Islam menegaskan bahwa cara memperoleh dan mengelola harta harus memenuhi prinsip-prinsip kehalalan, kejelasan, dan keadilan. Jika harta diperoleh melalui praktik spekulatif seperti transaksi yang mengandung *gharar*, maka kehalalannya diragukan.[7] Ini relevan untuk menilai apakah Robux masuk sebagai harta yang syar'i atau justru menyalahi prinsip akad dan muamalah.

Penelitian kontemporer dalam kerangka maqsid al-syariah menyatakan bahwa harta harus dikelola produktif dan bertanggung jawab agar memberi manfaat dan tidak menciptakan kesenjangan sosial.[8] Oleh karena itu, dalam jual-beli Robux, penting memastikan bahwa transaksi terjadi tanpa spekulasi, penuh transparansi, dan tidak merugikan konsumen sehingga tetap berada dalam koridor syariah.

3. Nuqud

Dalam literatur klasik, *nuqud* dipahami sebagai alat tukar yang sah untuk memfasilitasi transaksi dan mengukur nilai barang atau jasa. Ulama fiqih menekankan bahwa awalnya uang adalah emas dan perak, namun esensinya berkembang mengikuti kebutuhan zaman, berfokus pada fungsi, bukan bentuk fisik. Kajian mutakhir mengklarifikasi bahwa fungsi utama uang meliputi alat tukar, satuan hitung, dan penyimpan

---

[6] Hendri Hermawan Adinugraha, Muhammad Shulthoni, and Luqman Syakirunni'am, *Halal Supply Chain Management From Theory To Application: Case Studies in Indonesia*, *Journal of Islamic Management Studies*, vol. 8, 2025, https://publications.waim.org.my/index.php/jims/article/view/132/100.

[7] Muhammad Irwan, "Kebutuhan Dan Pengelolaan Harta Dalam Maqashid Syariah," *Elastisitas - Jurnal Ekonomi Pembangunan* 3, no. 2 (2021): 160–74, https://doi.org/10.29303/e-jep.v3i2.47.

[8] Refa Gustia, Didi Ashari, and Titin Hartini, "Manajemen Keuangan Syariah Dalam Perspektif Maqasid Syariah," *Jurnal Bisnis Dan Manajemen (JURBISMAN)* 3, no. 2 (2025): 255–64, https://ejournal.lapad.id/index.php/jurbisman/article/view/1059.

nilai.[9] Oleh karena itu, meski Robux bukan uang konvensional, selama ia menjalankan fungsi tersebut dalam ekosistem ekonomi digital, ia bisa dipandang sebagai bentuk *nuqud* modern.

Dalam perspektif syariat Islam, uang dipandang sebagai milik bersama yang harus dimanfaatkan untuk kemaslahatan umat. Karena itu, penggunaan uang dalam aktivitas spekulatif yang mengandung unsur *gharar*, riba, maupun *maysir* dianggap bertentangan dengan prinsip-prinsip muamalah syariah.[10] Dalam konteks Robux, penting meninjau apakah peredarannya dalam platform Roblox penuh transparansi dan non-spekulatif, atau justru menimbulkan ketidakpastian hukum. Kajian kontemporer juga menunjukkan bahwa uang digital, seperti e-money, dapat diterima secara syar'i jika memenuhi prinsip keadilan, kejelasan, dan halal.[11] Dengan demikian, Robux sebagai mata uang virtual dapat diidentifikasi sebagai *nuqud* selama penggunaan dan mekanismenya sah secara syariah dan tidak merusak akad.

4. Robux

Robux sebagai mata uang virtual dalam platform Roblox memiliki karakteristik unik karena tidak dapat ditransfer secara langsung antar pengguna kecuali melalui mekanisme resmi yang disediakan. Berdasarkan informasi dari pusat bantuan Roblox, metode transfer hanya dimungkinkan melalui sistem *trading* atau *fitur Offer Your Own* yang mengharuskan pemain berstatus

[9] Luluk Latifah and Syaakir Sofyan, "Analisis Konsep Nilai Uang Dalam Sistem Keuangan Syariah: Kajian Literatur," *Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Bisnis Islam* 5, no. 1 (2023): 1–17, https://doi.org/10.24239/jiebi.v5i1.142.1-17.

[10] Anek Anriani, "Ekonomi Islam (Telaah Pemikiran Imam Al-Ghazali Tentang Konsep Keuangan Kontemporer)," *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam* 9, no. 2 (2023): 2151, https://doi.org/10.29040/jiei.v9i2.8604.

[11] Aulia Latiffah R, Arini Fitriah, and Fatmah Taufik Hidayat, "Konsep Muamalah Dalam Perdagangan Emas Dan Mata Uang Digital Di Era Modernisasi," *Jurnal Inovasi Global* 2, no. 12 (2024): 2129–36, https://doi.org/10.58344/jig.v2i12.244.

premium member.[12] Mekanisme ini menunjukkan adanya pembatasan struktural guna menjaga integritas sistem ekonomi internal.

Pembatasan tersebut tidak meniadakan kemungkinan terjadinya perpindahan nilai Robux. Pengguna masih dapat melakukannya melalui jalur alternatif resmi, misalnya pemberian gift card atau pembelian item digital seperti Gamepass untuk diberikan kepada pengguna lain.[13] Hal ini memperkuat argumentasi bahwa Robux memenuhi unsur mal dalam perspektif hukum Islam. Dari sisi hukum ekonomi syariah, mekanisme transfer Robux mengandung implikasi penting. Adanya potongan biaya hingga 30% dan batas maksimal 50% dari nilai item yang dipertukarkan dalam fitur *Offer Your Own* mencerminkan praktik ekonomi digital yang sarat dengan regulasi internal.[14]

F. Penelitian Terdahulu

Hasil penelusuran yang dilakukan penulis menunjukkan bahwa terdapat sejumlah penelitian yang memiliki keterkaitan dengan tema skripsi ini. Penelitian-penelitian tersebut dapat dijadikan pijakan dalam menganalisis persoalan top up mata uang virtual dalam game. Meskipun tema besarnya serupa, yakni transaksi digital dalam perspektif hukum Islam, namun objek kajian, pendekatan, dan ruang lingkup penelitian menunjukkan perbedaan yang cukup jelas. Berikut ini beberapa penelitian yang relevan:

Penelitian pertama dilakukan oleh Alfian Izzat El Rahman dengan judul "Transaksi Chip Game Higgs Domino

---

[12] Roblox Support, How do I trade items?, Roblox Help Center, diakses 8 September 2025, https://en.help.Roblox.com/hc/en-us/articles/203313410-How-do-I-trade-items.

[13] Kumparan, Apakah Robux Bisa Ditransfer? Cek Jawabannya di Sini untuk Pemain Roblox, 2023, diakses 8 September 2025, https://kumparan.com/berita-terkini/apakah-Robux-bisa-ditransfer-cek-jawabannya-di-sini-untuk-pemain-Roblox-25nIvipe36y.

[14] Roblox Support, Roblox Fees & Taxes, Roblox Help Center, diakses 8 September 2025, https://en.help.Roblox.com/hc/en-us/articles/203313410

.

dalam Pandangan Hukum Perjanjian Syariah". Penelitian ini mengkaji praktik jual beli chip pada game Higgs Domino dengan menyoroti unsur spekulatif serta ketidakjelasan akad dalam transaksi yang dilakukan oleh para pemain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa transaksi jual beli chip tidak sah menurut hukum Islam karena tidak memenuhi syarat objek akad yang jelas dan cenderung mendekati praktik perjudian. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji transaksi digital berbasis game dengan pendekatan hukum Islam. Perbedaannya terletak pada objek penelitian, yakni chip game Higgs Domino, sementara penelitian ini akan mengkaji mata uang virtual pada Roblox sebagai alat transaksi sah di dalam sistem game.[15]

Penelitian kedua ditulis oleh Abdul Haris dengan judul "Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah terhadap Jual Beli Diamond pada Game Free Fire (Studi Kasus di Desa Kananga Kecamatan Bolo Kabupaten Bima)". Penelitian ini membahas praktik top up diamond pada game Free Fire yang dilakukan secara langsung maupun melalui jasa pihak ketiga. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa praktik tersebut secara umum diperbolehkan apabila jelas akad, objek, dan nilainya, namun dilarang bila mengandung unsur penipuan, ketidakjelasan, dan adanya pihak yang dirugikan. Persamaannya dengan penelitian ini adalah sama-sama menelaah mekanisme top up dalam game. Perbedaannya, penelitian Haris terfokus pada satu komunitas lokal yaitu desa kenanga, sedangkan peneliti membahas top up Roblox dengan pendekatan normatif dan konseptual.[16]

Penelitian ketiga dilakukan oleh Achmad Rijal, Irvan Iswandi, dan Ahmad Asrof Fitri dengan judul "Tinjauan Hukum

---

[15] Alfian Izzat El Rahman, "Transaksi Chip Game Higgs Domino Dalam Pandangan Hukum Perjanjian Syariah," *Al-Huquq: Journal of Indonesian Islamic Economic Law* 5, no. 1 (2023): 80–95, https://doi.org/10.19105/alhuquq.v5i1.8823.

[16] Fadlin, "Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Jual Beli Diamond Pada Game Free Fire (Studi Kasus Di Desa Kananga Kecamatan Bolo Kabupaten Bima)," 2022.

Islam terhadap Praktik Jual Beli Diamond Game Mobile Legends". Penelitian ini menemukan bahwa jual beli diamond Mobile Legends dapat dinyatakan sah selama memenuhi syarat dan rukun jual beli, seperti adanya kerelaan kedua belah pihak dan kejelasan objek. Akan tetapi, penelitian ini juga menyoroti adanya praktik jual beli yang melibatkan pihak ketiga ilegal, yang kemudian dinyatakan tidak sah karena berpotensi menimbulkan kerugian. Persamaannya dengan penelitian ini adalah sama-sama menganalisis top up game online berdasarkan prinsip muamalah. Perbedaannya, penelitian ini berfokus pada diamond Mobile Legends, sedangkan peneliti fokus pada Robux di Roblox.[17]

Penelitian keempat berasal dari Muhammad Raihan dengan judul "Analisis Mekanisme Jual Beli Mata Uang dalam Game Ditinjau dalam Perspektif Ekonomi Islam". Penelitian ini meneliti fenomena mata uang virtual dalam berbagai game, seperti gold, diamond, atau coin, yang diperjualbelikan baik secara resmi maupun tidak resmi. Kesimpulannya, praktik jual beli in-game currency diperbolehkan jika dilakukan melalui mekanisme resmi yang jelas akad dan nilainya, namun tidak sah bila dilakukan melalui pihak ketiga ilegal atau dengan sistem spekulatif. Persamaannya dengan skripsi ini adalah sama-sama mengkaji status hukum mata uang virtual. Perbedaannya, penelitian ini membahas secara umum berbagai game, sedangkan penliti membahas satu game tertentu, yaitu Roblox, agar analisis lebih mendalam.[18]

Penelitian kelima ditulis oleh Ahmad Noor Rizal dan Djidan Al Fathir dengan judul "Tinjauan Fiqih Islam terhadap Pembelian Mystery Box pada Game Online Free". Penelitian ini membahas

[17] Achmad Rijal, Irvan Iswandi, and Ahmad Asrof Fitri, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Jual Beli Diamond Game Mobile Legends," *Jurnal Hukum Dan HAM Wara Sains* 2, no. 04 (2023): 211–22, https://doi.org/10.58812/jhhws.v2i04.271.

[18] Muhammad Raihan, "Analisis Mekanisme Jual Beli Mata Uang Dalam Game Ditinjau Dalam Perspektif Ekonomi Islam," *Jesya* 6, no. 1 (2023): 387–95, https://doi.org/10.36778/jesya.v6i1.968.

praktik pembelian mystery box di dalam game online yang mekanismenya mirip undian, di mana pemain membayar sejumlah uang untuk mendapatkan item acak. Penelitian ini menyimpulkan bahwa praktik tersebut tidak sesuai dengan hukum Islam karena mengandung unsur *gharar*, *maysir*, dan merugikan pemain. Persamaannya dengan skripsi ini adalah sama-sama menyoroti unsur spekulatif dalam transaksi digital game. Perbedaannya, penelitian ini mengkaji mystery box, sementara peneliti meneliti praktik top up Robux sebagai mata uang virtual yang lebih menyerupai transaksi finansial langsung.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian yuridis empiris, yakni studi hukum yang tidak hanya mempelajari hukum sebagai aturan tertulis, tetapi juga meneliti penerapannya dalam praktik sosial.[19] Penelitian ini sangat cocok untuk kajian hukum ekonomi syariah mengenai transaksi top-up Robux dalam game Roblox, karena fokusnya tidak hanya sebatas teori norma, tetapi juga memperhatikan realitas praktik jual beli digital yang dilakukan oleh masyarakat. Dengan demikian, pendekatan ini memungkinkan peneliti menyandingkan antara norma hukum Islam dengan temuan empiris dari masyarakat pengguna Roblox. Lebih lanjut, pendekatan yuridis empiris menuntut pengumpulan dan analisis data lapangan seperti praktik transaksi, pengalaman pembeli, maupun pola penjualan agar dapat menilai sejauh
mana praktik tersebut sesuai dengan prinsip keadilan, kejelasan akad, dan larangan *gharar* atau *maysir*.[20] Metode ini menjadi landasan untuk mendapatkan pemahaman

[19] Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum* (Jakarta: UI Press, 2006), Hlm. 52.

[20] Wiwik Sri Widiarty, *Buku Ajar Metode Penelitian Hukum*, *RISTANSI: Riset Akuntansi*, 2019, http://repository.uki.ac.id/14688/1/BukuAjarMetodePenelitianHukum.pdf. hlm 15

komprehensif mengenai bagaimana hukum syariah diterjemahkan dalam praktik modern ekonomi digital.

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, yaitu suatu pendekatan yang menitikberatkan pada pemaparan fenomena secara rinci, mendalam, dan sistematis tanpa pengolahan data kuantitatif statistik. Artikel ilmiah menyatakan bahwa pendekatan deskriptif kualitatif sangat sesuai dalam merinci proses, motivasi, dan pola interaksi dalam transaksi digital modern seperti jual beli Robux melalui platform resmi dan marketplace pihak ketiga. Melalui pendekatan ini peneliti dapat mengeksplorasi bagaimana praktik transaksi tersebut dilakukan, baik prosedur maupun persepsi pelaku, serta menginterpretasikan relevansinya terhadap prinsip hukum ekonomi syariah seperti kejelasan akad, emergensi *gharar*, dan kemungkinan spekulasi.

Selain itu, pendekatan deskriptif kualitatif memungkinkan peneliti menggali makna di balik data empiris serta menyandingkannya dengan teks normatif hukum Islam seperti fikih muamalah dan fatwa DSN-MUI secara komprehensif. Hal ini penting karena praktik top-up Robux di lingkungan digital memiliki karakteristik sosial-kultural dan teknis yang tidak sepenuhnya tercakup dalam kerangka normatif saja. Dengan menjadikan wawancara, observasi, dan dokumentasi sebagai data utama, lalu dianalisis secara tematik, penelitian ini akan menghasilkan pemahaman yang utuh atas praktik transaksi digital tersebut, sekaligus memastikan analisis yang relevan secara syariah dan empiris.

3. Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini akan dikumpulkan melalui beberapa teknik berikut:

a. Observasi dilakukan dengan cara mengamati langsung praktik jual beli Robux di platform resmi Roblox.

Observasi ini mencakup analisis deskripsi produk dan alur mekanisme transaksi. Melalui observasi, peneliti dapat menilai secara lebih objektif sejauh mana unsur ketidakpastian dan peluang hadir dalam praktik tersebut, sehingga memberikan gambaran nyata mengenai kondisi lapangan.

b. Wawancara mendalam, dilakukan kepada 9 (sembilan) pembeli Robux dan 3 penjual Robux dengan metode purposive sampling. Pemilihan informan ini didasarkan pada kriteria tertentu, yakni pembeli yang pernah melakukan transaksi minimal dua kali dalam kurun satu tahun terakhir. Dengan teknik ini, diharapkan data yang diperoleh relevan, mendalam, dan sesuai fokus penelitian.
c. Studi dokumentasi, yaitu dengan menelaah dokumen-dokumen resmi seperti syarat dan ketentuan penggunaan platform Roblox dan toko online pihak ketiga, kebijakan pengembalian dana, serta sumber-sumber literatur akademik. Literatur yang dimaksud mencakup kitab fikih muamalah, fatwa DSN-MUI, dan jurnal-jurnal ilmiah terkait hukum ekonomi syariah dan transaksi digital.

4. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode analisis isi (*content analysis*), yaitu teknik sistematis untuk mengidentifikasi, mengelompokkan, serta menafsirkan tema-tema utama yang muncul dari data kualitatif, baik berupa wawancara, observasi, maupun dokumentasi. Dengan metode ini, peneliti dapat menemukan pola yang relevan dengan praktik transaksi, persepsi pelaku, serta tingkat kesesuaian jual beli Robux dengan prinsip Hukum Ekonomi Syariah. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan analisis komparatif, yakni membandingkan data empiris dengan literatur fikih muamalah, serta regulasi terkait transaksi

digital untuk memberikan gambaran normatif sekaligus praktis.

Untuk menjaga validitas dan reliabilitas data, penelitian ini menerapkan teknik triangulasi sumber, yaitu membandingkan informasi dari wawancara, observasi, dan dokumentasi, agar hasilnya konsisten dan bebas bias. Selain itu, digunakan teknik member checking, yakni mengonfirmasi hasil interpretasi peneliti kepada para responden, sehingga makna data sesuai dengan pengalaman informan. Pendekatan ini merupakan praktik umum dalam penelitian kualitatif, sebagaimana ditegaskan oleh Ahmad Mustamil Khoiran dan Adhi Kusumastuti bahwa analisis data kualitatif menekankan pada pemaknaan mendalam, keterhubungan antar-data, serta pengujian keabsahan melalui triangulasi dan konfirmasi.

H. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN Bab ini berisi beberapa sub-bab, yaitu latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, kerangka teoritik, penelitian yang relevan, metode penelitian, serta sistematika penulisan yang menjelaskan garis besar isi skripsi secara keseluruhan.

BAB II TINJAUAN TEORITIK DAN LANDASAN HUKUM ISLAM Bab ini menguraikan berbagai teori yang berkaitan dengan akad jual beli, konsep harta, konsep *nuqud*, serta konsep mata uang virtual Robux dalam game Roblox. Pembahasan dalam bab ini dimaksudkan untuk memberikan landasan teoritis dan pemahaman yang komprehensif terhadap topik penelitian, khususnya dalam konteks hukum Islam.

BAB III GAMBARAN UMUM PRAKTIK TOP UP MATA UANG VIRTUAL DALAM GAME ROBLOX Bab ini menjelaskan profil game Roblox, serta mekanisme transaksi Robux yang banyak dilakukan oleh konsumen di Indonesia melalui berbagai platform pembayaran digital.

BAB IV ANALISIS HUKUM ISLAM TERHADAP PRAKTIK TOP UP ROBUX DALAM GAME ROBLOX Bab ini

merupakan inti pembahasan yang berisi analisis terhadap praktik top up Robux dengan menggunakan pendekatan Hukum Islam. Analisis difokuskan pada aspek akad, potensi *gharar*, unsur *maysir*, serta relevansinya prinsip-prinsip muamalah.

BAB V PENUTUP Bab terakhir ini memuat kesimpulan dari hasil penelitian serta saran-saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi masyarakat, pemain game, maupun akademisi dalam memahami dan mengevaluasi transaksi mata uang virtual dalam game Roblox dari perspektif hukum syariah.

BAB V
PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai praktik top up mata uang virtual Robux dalam game Roblox ditinjau dari hukum Islam, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Robux berkedudukan sebagai harta digital, bukan sebagai mata uang (*nuqud*) dalam pengertian umum ekonomi Islam. Robux memenuhi tiga unsur pokok *māl*, yaitu nilai ekonomi, kepemilikan yang sah, dan manfaat yang nyata. Nilai ekonominya terbukti karena Robux diperoleh melalui pertukaran dengan uang riil dan dapat dikonversi kembali melalui program Developer Exchange. Kepemilikannya sah karena setelah transaksi selesai, Robux berada dalam penguasaan penuh pengguna. Manfaatnya nyata karena digunakan untuk membeli item, Gamepass, dan akses premium di dalam ekosistem Roblox. Sebaliknya, Robux tidak memenuhi kualifikasi syar'i sebagai *nuqūd* karena tidak memiliki daya laku umum di tengah masyarakat luas dan sistem peredarannya dikendalikan secara tertutup oleh Roblox Corporation. Implikasi hukum dari status ini adalah bahwa transaksi top up Robux diposisikan sebagai akad jual beli komoditas digital, bukan sebagai akad *sharf* yang mewajibkan serah terima tunai seketika.
2. Praktik top up Robux melalui tiga mekanisme pada dasarnya dinyatakan sah karena telah memenuhi rukun dan syarat pokok jual beli, yaitu adanya kerelaan kedua belah pihak, kejelasan objek, dan kepastian harga. Namun, ketiga mekanisme memiliki karakteristik dan tingkat risiko yang berbeda. Mekanisme jalur resmi dinyatakan sah secara mutlak dan menjadi standar paling aman karena penyerahan objek berlangsung secara langsung, transparan, serta terintegrasi dalam sistem pengembang resmi. Mekanisme Gamepass dinyatakan sah dengan menerapkan analogi akad salam. Masa tunggu verifikasi selama 5–7 hari tidak merusak

akad karena jumlah, harga, dan estimasi waktu penyerahan telah disepakati di awal, sedangkan potongan biaya platform 30% telah dikalkulasi secara transparan. Mekanisme via login secara substansi pertukaran nilai hukumnya tetap sah, tetapi melahirkan karakteristik multi akad berupa perpaduan jual beli, wakalah, dan amanah. Jalur ini memiliki risiko keamanan paling tinggi serta berpotensi melanggar ketentuan privasi platform resmi. Ditinjau dari prinsip kehati-hatian, metode ini tidak dianjurkan dibandingkan metode Gamepass dan jalur resmi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi masyarakat, khususnya pengguna Roblox hendaknya lebih berhati-hati dalam memilih penyedia jasa top up Robux dengan mengutamakan penyedia yang memiliki reputasi baik, memberikan informasi yang transparan mengenai harga, jumlah Robux yang diterima, estimasi pengiriman, serta tidak meminta akses akun apabila masih tersedia metode transaksi yang lebih aman seperti Gamepass.
2. Bagi penyedia jasa top up Robux, diharapkan senantiasa menerapkan prinsip kejujuran, keterbukaan, dan tanggung jawab dalam setiap transaksi. Informasi mengenai mekanisme pengiriman, potongan pajak Roblox, harga, serta kemungkinan keterlambatan pengiriman perlu disampaikan secara jelas agar tidak menimbulkan kesalahpahaman dan dapat menjaga kepercayaan konsumen sesuai dengan prinsip muamalah dalam Islam.
3. Bagi akademisi dan peneliti selanjutnya penelitian ini masih terbatas pada analisis praktik top up Robux melalui pihak ketiga dalam perspektif hukum Islam. Oleh karena itu, penelitian berikutnya diharapkan dapat mengkaji aspek lain, seperti kedudukan aset digital dalam game online, mekanisme Developer Exchange maupun perbandingan

hukum transaksi mata uang virtual pada berbagai platform digital sehingga dapat memperkaya kajian Hukum Ekonomi Syariah terhadap perkembangan ekonomi digital.

4. Bagi regulator dan pengembang platform digital diharapkan dapat terus meningkatkan perlindungan konsumen melalui penyediaan mekanisme transaksi yang lebih aman, transparan, dan akuntabel sehingga dapat meminimalkan potensi penipuan maupun penyalahgunaan akun dalam praktik transaksi mata uang virtual.

DAFTAR PUSTAKA

A'rof, Muhammad Farel. "Revolusi Uang Dan Pembayaran: Dari Barter Ke Uang Digital." *Finance and Society* 1, no. 1 (2015): 20–37. https://doi.org/10.2218/finsoc.v1i1.1369.

Adinugraha, Hendri Hermawan, Muhammad Shulthoni, and Luqman Syakirunni'am. *Halal Supply Chain Management From Theory To Application: Case Studies in Indonesia*. *Journal of Islamic Management Studies*. Vol. 8, 2025. https://publications.waim.org.my/index.php/jims/article/view/132/100.

Alfian Izzat El Rahman. "Transaksi Chip Game Higgs Domino Dalam Pandangan Hukum Perjanjian Syariah." *Al-Huquq: Journal of Indonesian Islamic Economic Law* 5, no. 1 (2023): 80–95. https://doi.org/10.19105/alhuquq.v5i1.8823.

Alim, Muhammad Nurul, and Djaka Suryadi. "Uang Dan Moneter Islam Dalam Sistem Moneter Ganda Di Indonesia." *Jurnal Asy-Syukriyyah* 22, no. 2 (2021): 211–38. https://doi.org/10.36769/asy.v22i2.169.

Alimatul Farida. "Analisis Mekanisme Jual Beli Mata Uang (Al-*Sharf*) Menurut Fatwa DSN-MUI No. 28/MUI/III/2002." *Malia (Terakreditasi)* 12, no. 2 (2021): 137–50. https://doi.org/10.35891/ml.v12i2.2659.

Aliyyah, Irma Himmatul, Basrowi, Akhmad Junaedi, and Syahyuti. "Understanding Roblox's Business Model and Collaborative Learning on Participation in the Decision-Making Process: Implications for Enhancing Cooperative Literacy." *International Journal of Data and Network Science* 8, no. 2 (2024): 1247–60. https://doi.org/10.5267/j.ijdns.2023.11.009.

Anriani, Anek. "Ekonomi Islam (Telaah Pemikiran Imam Al-Ghazali Tentang Konsep Keuangan Kontemporer)." *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam* 9, no. 2 (2023): 2151. https://doi.org/10.29040/jiei.v9i2.8604.

Aprilin, Nelsiana, Indah Sari, Rini Puji Astuti, Ummi Sa, Rendy Ilyas Febriansyah, and Dimas Ariyanto. "Konsep Uang Dalam Perspektif Ekonomi Islam Nelsiana." *Gudang Jurnal*

Multidisiplin Ilmu 2, no. 5 (2024): 143–48. https://gudangjurnal.com/index.php/gjmi/article/view/438.

Aswawi, Nurafia. "Fungsi Uang Dalam Perspektif Ekonomi Islam." *PARADIGM : Journal Of Multidisciplinary Research and Innovation* 1, no. 02 (2023): 99–108. https://doi.org/10.62668/paradigm.v1i02.762.

Asyra Nuraini, Febbi Febrianty, Ira Mardiana. "Pengaruh Literasi Keuangan Dan Materialisme Terhadap Perilaku Konsumtif Top Up Robux Pada Pemain Game Roblox." *Jurnal Pemasaran Bisnis* 8, no. 1 (2026): 193–204. https://journalversa.com/s/index.php/jpb.

Aulia Putri, Mega, Livia Trijunita Sari, and Fuji Alia Rahma. "Money in Islamic Economics Perspective." *KnE Social Sciences* 2024 (2024): 746–52. https://doi.org/10.18502/kss.v9i2.15030.

Desi Handayani, Syifa Nurulia, and Udin Saripudin. "Relevansi Konsep Uang Perspektif Ibnu Miskawaih Di Era Modernisasi." *Al-Kharaj: Jurnal Ekonomi, Keuangan & Bisnis Syariah* 6, no. 5 (2024): 4549–61. https://doi.org/10.47467/alkharaj.v6i5.1829.

Dezuanni, Michael, Amy Schoonens, and Amanda Levido. "ROBLOX : A Rapid Analysis In Brief :," 2024, 1–4.

Diah, Sa ', Abdul Karim, Mohd Ali, and Mohd Nor. "Sistem Matawang Bersandarkan Emas: Tinjauan Menurut Perspektif Al Quran (Gold Backed Currency: Analytical Review From Quranic Perspective)." *International Journal of Islamic Economics and Finance Research* 2, no. 2 (2019): 2636–9419.

Evi Silvia Aulina, Lilis Lilis, Rifda Amaliatun Nisa, and Rasidah Novita Sari. "Peran Uang Dalam Sistem Moneter Islam : Membangun Ekonomi Yang Adil Dan Stabil." *Moneter : Jurnal Ekonomi Dan Keuangan* 3, no. 1 (2024): 139–57. https://doi.org/10.61132/moneter.v3i1.1106.

Fadlin. "Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Jual Beli Diamond Pada Game Free Fire (Studi Kasus Di Desa Kananga Kecamatan Bolo Kabupaten Bima)," 2022.

Fahriyadi, Fahriyadi, Sri Wahyudi, and Mohammad Makbul. "Fleksibilitas Penggunaan Mata Uang Elektronik Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah Analisis Fatwa DSN MUI Tentang Uang Elektronik Syariah Fatwa Nomor 116 Tahun 2017." *Jurnal Hukum Ekonomi Syariah* 6, no. 2 (2023): 149. https://doi.org/10.30595/jhes.v0i0.19442.

Fahrurrozi. "UANG PERSPEKTIF AL-QUR'AN DAN HADITS." *Jurnal Ekonomi Pembangunan Dan Ekonomi Syari'ah* 2, no. 1 (2020): 1–9. https://publications.waim.org.my/index.php/jims/article/view/132/100.

Fatoni, Ahmad Zaki. "Perdagangan Uang Dalam Perpektif Islam." *Mu'amalat: Jurnal Kajian Hukum Ekonomi Syariah* 10, no. 2 (2018): 1–16. https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/muamalat/article/view/2817.

Fittria, Anis. "Teori Dasar Fiqih Muamalah." *Fiqh Muamalah*, 2021, 1–138.

Gustia, Refa, Didi Ashari, and Titin Hartini. "Manajemen Keuangan Syariah Dalam Perspektif Maqasid Syariah." *Jurnal Bisnis Dan Manajemen (JURBISMAN)* 3, no. 2 (2025): 255–64. https://ejournal.lapad.id/index.php/jurbisman/article/view/1059.

Hariman Surya Siregar, Koko Khoerudin. *Fikih Muamalah : Teori Dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019.

Hidayatunnikmah, Ulfa. "Konsep Uang Perspektif Ekonomi Islam." *Skripsi* 2 (2018): 1–106.

Huda Qamarul. "Fiqih Muamalah." Sleman Yogyakarta, 2011.

Ilyas, Rahmat. "KONSEP UANG DALAM PERSPEKTIF EKONOMI ISLAM Rahmat." *Jurnal Bisnis Dan Manajemen Islam* 4, no. 1 (2016): 57.

Irwan, Muhammad. "Kebutuhan Dan Pengelolaan Harta Dalam Maqashid Syariah." *Elastisitas - Jurnal Ekonomi Pembangunan* 3, no. 2 (2021): 160–74. https://doi.org/10.29303/e-jep.v3i2.47.

Juhro, Solikin M., Ferry Syarifuddin, and Ali Sakti. *Basic Theory of Money in Islam*. *Inclusive Welfare*, 2025. https://doi.org/10.1007/978-981-96-0051-9_9.

Khaeruman, Khaeruman, and Nurwita Nurwita. "IMPACT OF THE COVID-19 PANDEMIC ON IPHONE HOUSE MICRO SMALL AND MEDIUM ENTERPRISES (MSMEs) INCOME IN SERANG CITY." *International Journal of Economy, Education and Entrepreneurship (IJE3)* 4, no. 3 (2024): 694–704. https://doi.org/10.53067/ije3.v4i3.309.

Khalidin, Bismi. "Monetary Policy in an Islamic Economics." *International Journal of Research -GRANTHAALAYAH* 9, no. 5 (2021): 315–26. https://doi.org/10.29121/granthaalayah.v9.i5.2021.3948.

Kristika, Cindy, Elnita Rahayu, and Syifa Qharamithah. "Eksplorasi Perilaku Konsumtif Generasi Alpha Terhadap Top Up Game Online," 2025, 73–77.

Luluk Latifah, and Syaakir Sofyan. "Analisis Konsep Nilai Uang Dalam Sistem Keuangan Syariah: Kajian Literatur." *Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Bisnis Islam* 5, no. 1 (2023): 1–17. https://doi.org/10.24239/jiebi.v5i1.142.1-17.

Mansur, Ahmad. "Konsep Uang Dalam Perspektif Ekonomi Islam Dan Ekonomi Konvensional." *Al-Qanun: Jurnal Pemikiran Dan Pembaharuan Hukum Islam* 12, no. 1 (2009): 156–79.

Maulana, Muhammad Asrul, and Niken Nurcahyani. "Tinjauan Hukum Hak Atas Kekayaan Intelektual Pada Platform Roblox," 2023, 68–84. https://doi.org/10.38043/jah.v6i1.4205.

Muhammad, Abdulkadir. "Hukum Dan Penelitian Hukum" 8, no. 1 (2004): 134.

Mulyani, Sri. "Uang Dalam Tinjauan Sistem Moneter Islam." *Al-Iqtishod : Jurnal Ekonomi Syariah* 2, no. 1 (2020): 52–67. https://ejournal.iaiskjmalang.ac.id/index.php/iqtis/article/view/145.

Munir, Ahmad Mishbahul. "Pengertian Uang Dan Fungsi Utamanya

Dalam Ekonomi." *Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Darul Ulum Lamongan*, 2020.

Peter L. Bernstein. *The Power of Gold: The History of an Obsession*. John Wiley & Sons, 2012.

Putra, Haris Maiza, and Ending Solehudin. "Fundamentals of Economic and Monetary Policy in Islam." *AL-FALAH : Journal of Islamic Economics* 7, no. 1 (2022): 89. https://doi.org/10.29240/alfalah.v7i1.4302.

R, Aulia Latiffah, Arini Fitriah, and Fatmah Taufik Hidayat. "Konsep Muamalah Dalam Perdagangan Emas Dan Mata Uang Digital Di Era Modernisasi." *Jurnal Inovasi Global* 2, no. 12 (2024): 2129–36. https://doi.org/10.58344/jig.v2i12.244.

Rahmat Ilyas. "Time Value of Money Dalam Perspektif Hukum Islam." *Al-'Adalah* 14, no. 1 (2017): 157–80.

Raihan, Muhammad. "Analisis Mekanisme Jual Beli Mata Uang Dalam Game Ditinjau Dalam Perspektif Ekonomi Islam." *Jesya* 6, no. 1 (2023): 387–95. https://doi.org/10.36778/jesya.v6i1.968.

Rijal, Achmad, Irvan Iswandi, and Ahmad Asrof Fitri. "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Jual Beli Diamond Game Mobile Legends." *Jurnal Hukum Dan HAM Wara Sains* 2, no. 04 (2023): 211–22. https://doi.org/10.58812/jhhws.v2i04.271.

Rohmah, Nur Sa'idatur. "Studi Komparasi Konsep Uang Dalam Ekonomi Konvensional Dan Ekonomi Islam." *ADILLA : Jurnal Ilmiah Ekonomi Syari'ah* 1, no. 1 (2020): 78–95. http://www.e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/adilla/article/view/734.

Salam Arief, Abd. "Konsep Al-Mal Dalam Pespektif Hukum Islam." *Al-Mawarid* 9, no. 1 (2003): 48–57. https://journal.uii.ac.id/index.php/JHI/article/view/2606.

Salim, Amir Salim, Anggun Purnamasari, and Widi Nugraha. "Pemikiran Ekonomi Taqiyuddin An-Nabhani Tentang Kepemilikan Menurut Ekonomi Islam, Kapitalis Dan Sosialis." *Ekonomica Sharia: Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Ekonomi Syariah* 8, no. 2 (2023): 337–46. https://doi.org/10.36908/esha.v8i2.627.

Sarwat, Ahmad. *Fikih Jual-Beli*. Ja: Rumah Fiqih Publishing, 2018.

Sesunan, Eka Destarada, Muhamad Muztahidin, Chairunnisa Chairunnisa, and Achamad Sadat. "Etika Dalam Pengelolaan Harta Dalam Islam." *Jurnal Inovasi Global* 3, no. 1 (2025): 2274–80. https://doi.org/10.58344/jig.v3i1.260.

Siswadi, Siswadi, and Wilda Ainun Najihah. "Jual Beli Yang Dilarang (Fasid/Bathil) Dalam Pandangan Hukum Islam." *Opportunity Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat* 1, no. 2 (2023): 85–94. https://doi.org/10.55352/oppotunity.v1i2.787.

Siti Khadijah, Nandang Ihkwvanudin (Universitas Islam Bandung). "73 | Ad- Da'wah : Vol. 19 No. 02, Agustus 2021." *Jurnal Ad-Da'wahal Ad-Da'wah* 19, no. 02 (2021): 77. https://ejournal.iprija.ac.id/index.php/Ad-DAWAH/article/view/7.

Sofiah, Ana Pratiwi, Nadia Azalia. *Konsep Uang Dalam Al-Quran*. Bandung, 2020.

Suhawardi K. Lubis, Farid Wadji. *Hukum Ekonomi Islam*. jakarta: SINAR GRAFIKA, 2014.

Suhendi, Hendi. *Fiqh Muamalah*. jakarta: RajaGrafindo Persada, 2002.

Sunarsa, Sasa, and Ilham Nurul Fauzi. "Tinjauan Hukum Islam Tentang Mekanisme Transaksi E-Wallet." *Jurnal Hukum Ekonomi Syariah (JHESY)* 2, no. 1 (2023): 226–38. https://doi.org/10.37968/jhesy.v2i1.506.

Syafe'i, Rahmat. *Fiqih Muamalah*. Bandung: Pustaka Setia, 2004.

Syafna Malikhatus Shofia, Rizki Eka Yulianingsih, Dhisa sagita, Refy Salvia Putri, and Amalia Nuril Hidayati. "Perbedaan Teori Uang Dalam Ekonomi Konvensional Dan Ekonomi Islam : Studi Perbandingan Konseptual." *Iqtishodiah: Jurnal Ekonomi Dan Perbankan Syariah* 7, no. 1 (2025): 27–34. https://doi.org/10.62490/iqtishodiah.v7i1.1132.

Tang, Muhammad, and Nilfatri Nilfatri. "Akad in Digital Business: A Study of Fiqh Muamalah on Marketplace and E-Commerce." *Zabags International Journal of Islamic Studies* 1, no. 2 (2024):

53–58. https://doi.org/10.61233/zijis.v1i2.9.

Tika Widyaningsih, Suryaningsish. "Kajian Perlindungan Hukum Terhadap Data Pribadi Digital Anak Sebagai Hak Atas Privasi Di Indonesia." *Nomos: Jurnal Penelitian Ilmu Hukum* 2, no. 3 (2022): 93–103.

Widiarty, Wiwik Sri. *Buku Ajar Metode Penelitian Hukum*. *RISTANSI: Riset Akuntansi*, 2019. http://repository.uki.ac.id/14688/1/BukuAjarMetodePenelitianHukum.pdf.

Wulan Sari, Septi. "Perkembangan Dan Pemikiran Uang Dari Masa Ke Masa." *An-Nisbah Jurnal Ekonomi Syariah* 3, no. 1 (2016).

Yahsy, Umair Shiddiq, and Mulharnetti Syas. "Komodifikasi Users Pada Platform Game Online Roblox." *Jurnal InterAct* 2 (2022).

Yamaguchi, Hiroshi. "An Analysis of Virtual Currencies in Online Games." *SSRN Electronic Journal*, 2011, 57–75. https://doi.org/10.2139/ssrn.544422.

Laman website resmi Roblox Corporation, About Robux, https://en.help.Roblox.com/hc/en-us/articles/203313200-About-Robux, diakses 8 Oktober 2025.

Laman website resmi Roblox Corporation, What Is Roblox?, https://en.help.Roblox.com/hc/en-us/articles/203313410-What-is-Roblox, diakses 21 April 2026.

Laman website resmi Roblox Corporation, Avatar, https://en.help.Roblox.com/hc/en-us/articles/203313760-Avatar, diakses 21 April 2026.

Laman website resmi Roblox Corporation, Roblox Premium Membership, https://en.help.Roblox.com/hc/en-us/articles/360024738211-Roblox-Premium-Membership, diakses 21 April 2026.

Laman website resmi Roblox Corporation, Roblox Studio, https://create.Roblox.com/docs/studio, diakses 21 April 2026.

Laman website resmi Roblox Corporation, Publishing Experiences, https://create.Roblox.com/docs/production/publishing/publishing-experiences, diakses 21 April 2026.

Laman website resmi Roblox Corporation, Developer Exchange (DevEx) Program Overview, https://en.help.Roblox.com/hc/en-us/articles/203314100-Developer-Exchange-DevEx-Overview-How-to-Submit-Requirements, diakses 8 Oktober 2025.

Laman website resmi Roblox Corporation, Developer Exchange Terms of Use, https://en.help.Roblox.com/hc/en-us/articles/115005718246-Developer-Exchange-Terms-of-Use, diakses 8 Oktober 2025.

Laman website resmi Roblox Corporation, About Us, https://corp.Roblox.com/about-us/, diakses 8 Oktober 2025.

Laman website resmi Codashop, Roblox Top Up Indonesia, https://www.codashop.com/id/Roblox, diakses 21 Oktober 2025.

Laman website resmi ActivePlayer, Roblox Live Player Count and Statistics 2024, https://activeplayer.io/Roblox/, diakses 8 September 2025.

Laman website resmi Roblox Support, How Do I Trade Items?, https://en.help.Roblox.com/hc/en-us/articles/203313410-How-do-I-trade-items, diakses 8 September 2025.

Laman website Kumparan, Apakah Robux Bisa Ditransfer? Cek Jawabannya di Sini untuk Pemain Roblox, https://kumparan.com/berita-terkini/apakah-Robux-bisa-ditransfer-cek-jawabannya-di-sini-untuk-pemain-Roblox-25nIvipe36y, diakses 8 September 2025.

Laman website Madani News, DSN MUI Kaji Uang Kripto, Jelaskan Kriteria Mata Uang Menurut Islam, https://www.madaninews.id/14640/dsn-mui-kaji-uang-kripto-jelaskan-kriteria-mata-uang-menurut-islam.html, diakses 6 Januari 2026.

Lampiran Biodata Penulis

Biodata Penulis

I. DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data diri

a. Nama : Maulana Yusuf
b. Nim : 1221103
c. Alamat : Jl.Batu tumbuh no.49 Rt.03 Rw.05 Kel. Jaticempaka Kec. Pondok Gede Kota Bekasi Jawa Barat
d. Nomor Handphone : 085877929912
e. Email : mlnysf23@gmail.com
f. Agama : Islam
g. Jenis Kelamin : Laki-laki

II. RIWAYAT PENDIDIKAN

- SDN 03 Jaticempaka : Lulus Tahun 2015
- MTsN 42 Jakarta Timur : Lulus Tahun 2018
- MAN 9 Jakarta Timur : Lulus Tahun 2021

Demikian daftar Riwayat hidup ini dibuat oleh penulis dengan sebenar-benarnya.

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
PERPUSTAKAAN
Jalan Pahlawan Km. 5 Rowolaku Kajen Kab. Pekalongan Kode Pos 51161
www.perpustakaan.uingusdur.ac.id email: perpustakaan@uingusdur.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama	: MAULANA YUSUF
NIM	: 1221103
Jurusan/Prodi	: HUKUM EKONOMI SYARIAH
E-mail address	: mlnysf23@gmail.com
No. Hp	: 085877929912

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☐ Tugas Akhir ☑ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP PRAKTIK TOP UP MATA UANG VIRTUAL DALAM GAME ROBLOX

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Pekalongan, 28 Oktober 2026



MAULANA YUSUF
nama terang dan tanda tangan penulis

NB : Harap diisi, ditempel meterai dan ditandatangani
Kemudian diformat pdf dan dimasukkan dalam file softcopy /CD