

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perdagangan atau komersial merupakan proses pertukaran barang dan/atau jasa yang didasarkan pada kesepakatan bersama daripada paksaan. Dalam perdagangan, seseorang terlibat dalam perolehan dan disposisi barang atau jasa dengan tujuan menghasilkan keuntungan finansial. Pertukaran barang merupakan transaksi utama dalam dunia perdagangan, yang merupakan aspek fundamental dari aktivitas komersial. Permulaan perdagangan memerlukan regulasi; namun, banyak bentuk perdagangan yang dilarang, yang mengarah pada berbagai sengketa hukum. Oleh karena itu, adalah tanggung jawab kita sebagai Muslim untuk memahami faktor-faktor yang menentukan keabsahan transaksi jual beli. (Ermawati, Rahmani, Nurdin, 2021)

Dalam perdagangan Islam, transaksi penjualan melibatkan presentasi fisik suatu barang, baik melalui tampilan langsung atau melalui pesanan, dengan ketentuan bahwa objek tersebut dapat diserahkan segera atau pada waktu yang akan datang, dan spesifikasinya harus didefinisikan dengan jelas. Durasi hingga tanggal kedaluwarsa. Dalam konteks Islam, transaksi khusus ini disebut sebagai salam. Seiring berjalannya waktu, perdagangan yang sangat dihormati ini telah menjadi praktik standar,

difasilitasi oleh kemajuan teknologi yang cepat yang menjadi ciri era kontemporer kita.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, yang berkembang dengan kecepatan yang belum pernah terjadi sebelumnya, mempengaruhi hampir setiap aspek kehidupan manusia. Munculnya jaringan komunikasi yang sepenuhnya transparan memungkinkan individu untuk terlibat dan melakukan transaksi secara instan di seluruh dunia. Penerapan teknologi menawarkan banyak keuntungan bagi individu, memfasilitasi kemudahan dan kenyamanan yang lebih besar dalam proses membeli dan menjual. Munculnya smartphone dan Internet telah membuat metode belanja tradisional menjadi usang, menghilangkan kebutuhan bagi individu untuk mengantri atau menjelajahi ruang ritel fisik untuk mendapatkan barang yang diinginkan.

Selain itu, terlibat dalam bentuk hiburan seperti menonton televisi, menikmati musik, dan berpartisipasi dalam permainan merupakan keuntungan signifikan dari kemajuan teknologi. Permainan yang memanfaatkan koneksi disebut sebagai permainan daring. Dalam masyarakat kontemporer, terdapat minat yang signifikan terhadap permainan daring di antara berbagai demografi, termasuk pelajar, pendidik, profesional medis, kreatif, dan pegawai negeri. Permainan online ini melampaui sekadar hiburan; ia merupakan komoditas yang dapat dimanfaatkan untuk keuntungan finansial.

Meskipun infrastruktur Internet dapat memisahkan antara pelanggan dan penyedia layanan atau pengecer produk, pelanggan masih menghadapi masalah besar mengenai ketidakpastian yang timbul dari transaksi online yang tidak dapat diprediksi ini. Karena pelanggan bergantung pada transaksi dan informasi elektronik, ada kemungkinan mereka akan menyelesaikan pesanan atau memberikan informasi yang salah di situs web pengecer, yang mengakibatkan kehilangan uang. Pelanggan memberikan delegasi kekuasaan penting selama transaksi elektronik.(Alshurideh,AlKurdi,Alzoubi,Akour, Hamadneh,Alhamad,Joghee, 2023)

Islam menganut sistem moral yang berdasarkan nilai-nilai inti (persatuan, keseimbangan, keadilan, kebebasan, tanggung jawab, dll) dalam segala aspek kehidupan, termasuk kegiatan ekonomi. Oleh karena itu, bukan sekedar khayalan bahwa etika bisnis Islam dapat dan patut dikembangkan untuk benar-benar mewujudkan kehidupan yang aman dan sejahtera dalam realitas sosial.

Ada beberapa game online yang banyak diminati masyarakat, seperti *Mobile Legend Bang Bang*. Game ini bisa dimainkan bersama tim teman. Yang menarik dari game ini adalah kamu tidak hanya bisa bermain secara tim saja, namun permainan tidak akan berakhir meskipun karakter utamanya mati.(Ermawati,Rahmani,Nurdin, 2021)

Saat ini masyarakat umum paling banyak peminatnya terhadap game online khususnya *Mobile Legend*, *COC*, *Arena of Valor*, *Free Fire*, dan *Player Unknown's Battlegrounds*. *Mobile Legends* merupakan game yang dimainkan di Android. Cara memainkan game ini adalah dengan memilih salah satu dari beberapa hero yang ada dan masuk ke dalam arena permainan. Sedangkan untuk sistem permainannya sendiri menggunakan sistem 5vs5, dengan total pemain yang bermain sebanyak 10 orang, lawan sebanyak 5 orang, dan sekutu sebanyak 5 orang. Game ini memiliki beberapa mode seperti: Contohnya: Mode Classic, Peringkat, Brawl, Mode Peringkat memberikan bintang kepada tim yang memenangkan permainan, namun mode Peringkat sendiri memiliki peringkat seperti Warrior, Elite, Master, Grandmaster, Epic, Legend, Mythic, dst. (putra, 2022)

Bagusnya game online ini selain dijadikan sebagai game hiburan saja, juga sering dijadikan sebagai bisnis karena nilai jualnya. Yang biasa dijual bukan bentuknya, tetapi berbentuk proses pembelian sejumlah diamond dalam jumlah tertentu dengan menggunakan uang sungguhan.

Hobi gaming ini juga mencakup kegiatan jual beli yaitu jual beli diamond yang dilakukan para pemainnya hingga melakukan apapun demi kepuasan membeli. Dalam transaksi tersebut, pembeli tidak mengetahui dengan siapa mereka bertransaksi dan hanya menerima jumlah dan harga diamond yang telah ditentukan. Diamond ini dapat ditukarkan dengan item yang tersedia di toko nanti di dalam game.

Jual beli top up diamond pada game online ini bisa dilakukan secara langsung maupun online, namun penulis masih belum mengetahui detail dan proses transaksinya hingga penulis menemukan fakta di lapangan. Permainan ini dapat menimbulkan ketidakpercayaan antara penjual dan pembeli saat jual beli top up diamond secara online. Hal ini sama sekali tidak sesuai dari sudut pandang ekonomi Islam, yang mana seharusnya ada rasa saling percaya dan bahagia antara pembeli dan penjual, dan hal ini menjadi permasalahan yang penulis bahas dalam penelitian ini.

Masalah berikutnya adalah harga. Misalnya saja sebuah diamond dijual dengan harga lebih rendah dari yang lain, maka jual beli diamond yang di top-up adalah tindakan ilegal dan bisa mengakibatkan akun kamu terkena banned dari game tersebut. Tentu saja hal ini merugikan pembeli dan juga tidak sesuai dari sudut pandang etika Islam.

Penulis berusaha untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang transaksi jual beli top up diamond game online *Mobile Legend*. Investigasi dilakukan secara langsung, dan penulis siap untuk mempresentasikan karya ilmiah dalam format naskah skripsi berjudul **“ANALISIS TRANSAKSI JUAL BELI TOP UP DIAMOND GAME ONLINE MOBILE LEGENDS MENURUT PERSPEKTIF EKONOMI ISLAM (Studi Pada Komunitas Mobile Legend di Banjarmasin).”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sudut pandang etika ekonomi Islam terhadap transaksi top up diamond *mobile legends*?
2. Bagaimana sudut pandang etika ekonomi islam terhadap keuntungan yang didapat dari transaksi top up diamond *mobile legends* ?
3. Apakah dalam jual beli top up diamond *Mobile Legend* terdapat unsur penipuan dan riba ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan hasil uraian dari rumusan masalah , maka tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui dan menganalisis sudut pandang etika ekononomi islam apakah sudah sejalan dengan perspektif ekonomi islam terhadap transaksi jual beli diamond game online *Mobile Legends*
2. Untuk mengetahui apakah keuntungan yang di dapat itu sudah sesuai dengan sudut pandang etika ekonomi islam apakah sudah sejalan dengan perspektof ekonomi islam
3. Untuk mengetahui apakah ada unsur riba dan penipuan di dalam transaksi top up diamond game online *Mobile Legend*

D. Kegunaan Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat bagi penulis. Semoga dengan adanya penelitian ini dapat membantu penulis untuk menambah wawasan dalam jual beli Diamond Game Online *Mobile Legends*.
2. Manfaat bagi conter top up diamond game online *Mobile Legends* , penelitian ini diharapkan dapat memberikan dan menjadi pertimbangan bagi counter top up diamomd mengenai faktor-faktor yang dapat menentukan apakah sejalan dengan perspektif ekonomi islam.
3. Manfaat bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan dan informasi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian yang sama dan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya.

E. Definisi Operasional

Para sarjana merumuskan definisi operasional untuk mencegah kesalahan dalam memahami tujuan penelitian ini, mencakup:

1. Transaksi

Transaksi, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikannya sebagai perjanjian akadtual antara pembeli dan penjual dalam konteks kegiatan perdagangan. Transaksi juga dapat dipahami sebagai bentuk penyelesaian atau resolusi pembayaran, seperti yang dicontohkan dalam konteks perbankan. Menurut Yanuardin

(2020), seiring dengan perkembangan masyarakat kontemporer, berbagai model transaksi kini difasilitasi melalui internet, yang umumnya disebut sebagai transaksi online.

2. Jual Beli

Tindakan membeli dan menjual merupakan pemindahan kepemilikan barang atau aset, di mana satu pihak menyediakan properti sebagai imbalan untuk kompensasi moneter atau barang lainnya. Mengingat diskusi sebelumnya, jelas bahwa banyak masalah berkaitan dengan konsep membeli dan menjual. Oleh karena itu, kita akan mulai dengan menjelaskan berbagai definisi istilah-istilah ini, baik dari perspektif etimologis maupun terminologis. (Yusarlis, zen, 2017)

Konsep jual beli, khususnya dalam kerangka linguistik bahasa Indonesia, merujuk pada proses pertukaran barang dengan barang lain, yang diatur oleh prosedur tertentu. Berikut adalah beberapa interpretasi yang disajikan oleh para otoritas intelektual ini. Para ulama Syafi'iyah menjelaskan bahwa tindakan jual beli merupakan suatu perjanjian yang ditandai dengan pertukaran barang dengan barang, dengan syarat-syarat yang akan dijelaskan kemudian, yang bertujuan untuk memperoleh kepemilikan objek atau manfaat untuk jangka waktu yang lama. (Adepio, 2023)

3. Top Up

Proses mengisi ulang saldo dengan mata uang digital disebut sebagai top-up, yang difasilitasi oleh instrumen teknologi yang

mengubah uang tunai fisik menjadi uang elektronik. Munculnya layanan top-up adalah bukti dampak transformatif dari kemajuan teknologi, yang memfasilitasi transaksi tanpa hambatan bagi individu tanpa perlu uang tunai fisik atau dompet, karena pembayaran sekarang dapat dilakukan dengan mudah melalui smartphone, didukung oleh platform digital.

Proses mengubah mata uang digital menjadi dana elektronik menawarkan banyak manfaat, terutama kenyamanan dan kepraktisannya. Ini menghilangkan kebutuhan untuk membawa uang tunai fisik, memungkinkan transaksi dilakukan dengan mudah melalui smartphone untuk setiap pembelian atau pembayaran yang diperlukan. (safitri, 2023)

4. Diamond Mobile Legends

Penjelasan tentang diamond *Mobile Legend* berfungsi sebagai media untuk memperoleh aksesoris virtual dalam Game *Mobile Legend*, difasilitasi melalui platform elektronik yang menggunakan mata uang asli atau voucher permainan. (Valensia, 2020)

5. Mobile Legends

Mobile Legends: Bang Bang adalah permainan seluler yang memfasilitasi interaksi multipemain daring, dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. Rilis global dari permainan ini terjadi pada 14 Juli 2016. Permainan *Mobile Legends Bang Bang* termasuk dalam ranah permainan online, khususnya dikategorikan sebagai Multiplayer

Online Battle Arena (MOBA). Ini ditandai dengan sifat strategisnya dan biasanya dimainkan oleh tim yang terdiri dari 5 hingga 10 individu dalam satu pertandingan.

Permainan ini, yang dirancang untuk smartphone, memiliki aturan yang berfokus pada dua tim yang terlibat dalam pertempuran strategis untuk mencapai dan menghancurkan basis lawan sambil sekaligus melindungi basis mereka sendiri. Permainan ini berputar di sekitar pengendalian tiga jalur yang berbeda—atas, tengah, dan bawah—yang menghubungkan basis. Dalam setiap tim, lima pemain secara individu mengendalikan sebuah avatar, yang disebut sebagai pahlawan, dari perangkat mereka masing-masing. Entitas yang kurang tangguh yang dikendalikan oleh komputer, yang disebut sebagai minion, muncul dari basis tim dan melintasi tiga jalur yang ditentukan menuju basis tim lawan, terlibat dalam pertempuran dengan musuh dan benteng di sepanjang jalan. Kolaborasi sangat penting dalam usaha ini. Setiap pahlawan memiliki keterampilan yang berbeda, sehingga penting untuk memahami karakter pahlawan yang digunakan. (Prayoga, 2023)

6. Ekonomi Islam

Ekonomi Islam mewakili kerangka pemahaman yang menekankan kompleksitas isu-isu ekonomi. Mirip dengan teori ekonomi tradisional lainnya. Dalam kerangka ekonomi ini, prinsip-prinsip Islam berfungsi sebagai batu penjuruan dan dasar bagi semua usaha.

Beberapa sarjana menggambarkan ekonomi Islam sebagai disiplin yang mempelajari perilaku manusia dalam upaya memenuhi kebutuhan sambil menavigasi batasan sumber daya yang terbatas, semuanya dalam parameter yang ditetapkan oleh syariah. Definisi ini menyarankan bahwa hal itu memaksa individu untuk terjebak dalam keputusan yang telah ditentukan sebelumnya, di mana penilaian apriori (apriory judgement) tentang benar dan salah harus diakui tanpa kecuali. (Yunus, Idwal, 2023)

F. Kajian Pustaka

Berikut adalah pilihan studi-studi sebelumnya yang dianggap sangat relevan oleh peneliti untuk penelitian saat ini:

1. Ermawati, Nadiyah, Nurdin. 2021, Berdasarkan hasil penelitian transaksi jual beli account game online *Mobile Legends* sudah sejalan dengan prinsip jual beli yang terkandung dalam ekonomi Islam meskipun produk yang diperdagangkan berbentuk online. Hal tersebut dilihat dari transaksi yang terjadi berdasarkan suka sama suka, antara penjual dan pembeli. Serta kepemilikan yang jelas, sehingga tidak ada terdapat masalah dikemudian hari.
2. MUHAMMAD REZA ILQANI, 2019, Online di forum *Mobile Legends* Ponorogo ada 3 macam yaitu transaksi langsung antara penjual dan pembeli via offline, transaksi langsung penjual dan pembeli via online dan transaksi via online dengan admin sebagai pihak ke tiga. Ketiga mekanisme transaksi tersebut ditinjau dengan 5

prinsip etika bisnis Islam (keesaan, keseimbangan, kehendak bebas, tanggung jawab, dan kebajikan) dengan hasil. Mekanisme pertama sesuai dengan 5 prinsip dasar etika bisnis Islam, mekanisme kedua tidak sesuai dengan 5 prinsip etika bisnis Islam, mekanisme ketiga sesuai dengan 5 prinsip etika bisnis Islam. Penetapan Harga dalam jual beli akun Game Online *Mobile Legends* ada 2 macam yaitu: Penetapan harga dengan cara negosiasi antara penjual dan pembeli, dan penetapan harga tanpa negosiasi tetapi dengan harga yang lebih murah daripada umumnya. Dari penentuan harga tersebut ditinjau dengan 5 prinsip etika bisnis Islam (keesaan, keseimbangan, kehendak bebas, tanggung jawab, dan kebajikan) Penetapan harga yang pertama Sesuai dengan 5 prinsip dasar etika bisnis Islam, Penetapan harga yang kedua tidak sesuai dengan 5 prinsip dasar etika bisnis Islam.

3. DWIKA DEWANTARA, 2022. Hasil penelitian menunjukkan adanya ketidaksesuaian rukun jual beli islam dalam perspektif masalah, pengiriman diamond yang diperjual belikan tidak sesuai maka jual beli tersebut tidak sah karena tidak sesuai dengan yang sudah disepakati karena ketika barang yang dibeli tidak sesuai dengan kesepakatan semula, maka sistem kuasa penuh atas barang tersebut gugur.

G. Sistematika Penulisan

Penelitian ini berisikan lima bab, adapun sistematika penulisan agar dapat menggambarkan garis besar penyusunannya yaitu sebagai berikut:

Bab I adalah Pendahuluan. Pada bab ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, definisi operasional, penelitian terdahulu dan sistematika penulisan.

Bab II adalah Landasan Teori. Bab ini berisikan teori yang menjelaskan hal yang berkaitan dengan penelitian secara umum yaitu mengenai kepuasan konsumen, factor yang mempengaruhi kepuasan konsumen, kualitas pelayanan, dan metode pengukuran kualitas pelayanan Teori-teori tersebut berasal dari buku, jurnal maupun sumber informasi lainnya yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

Bab III adalah Metodologi Penelitian. Dalam bab ini menguraikan bagaimana akan dilakukan penelitian akan dilaksanakan yang berisikan jenis dan pendekatan penelitian, lokasi penelitian, subjek dan objek dalam penelitian, data dan sumber data, teknik pengambilan data, dan teknik analisis data.

Bab IV adalah Hasil Penelitian dan Pembahasan. Bab ini menjabarkan tentang hasil dari penelitian yang dilakukan. Yang terdiri dari gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data temuan, serta hasil dari analisis data penelitian, yang kemudian akan dibahas lebih lanjut dan hasil pembahasan dapat menjawab atas adanya rumusan masalah.

Bab V adalah Kesimpulan. Dalam bab ini memuat kesimpulan dari seluruh penelitian dan pembahasan yang dikaji. Juga berisikan saran untuk pihak tertentu, kalimat penutup sebagai akhir kata serta daftar pustaka sebagai tanggung jawab yang menjadi rujukan dalam penelitian.

