BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Teknologi informasi dan komunikasi saat ini sedang mengarah kepada konvergensi yang memudahkan kegiatan manusia sebagai pencipta, pengembang dan pengguna teknologi itu sendiri. Salah satunya dapat dilihat dari perkembangan media internet yang sangat pesat. Internet sebagai suatu media dan komunikasi elektronik telah banyak dimanfaatkan untuk berbagai kegiatan, antara lain untuk menjelajah mencari dari berita, saling mengirim pesan melalui email, dan perdagangan.[3]

Akhirnya kecanggihan teknologi komputer disadari telah memberikan kemudahan, terutama dalam membantu pekerjaan manusia.[4] *Game* atau Permainan dalam kegiatan ekonomi merupakan hal yang baru di era modern abad ini, karena keberadaan sebuah permainan belum begitu dikenal dalam memberikan dampaknya pada sebuah perekonomian. Dalam istilah yang umum pengertian permainan merupakan sebuah permainan . Dewasa ini, masa era digital permainan adalah sebuah kebutuhan hidup bagi sebagian muda-mudi yang begitu menarik untuk digeluti, tanpa memikirkan dampak ekonominya. Salah satu tokoh permainan di Indonesia, Eddy Liem yang merupakan Direktur Indonesia *Gamer*, ia menjelaskan jika *gamer* sebutan

---

[3] Ahmad M. Ramli, *Cyber Law Dan Haki Dalam Sistem Hukum Indonesia*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2004), hal. 11

[4] Maskun, *Kejahatan Siber (Cyber Crime) Suatu Pengantar*. (Jakarta: Kencana,2013), hal.17

untuk pemain di Indonesia tengah berkembang dengan memiliki komunitas pecinta permainan di Indonesia. Sementara untuk, internet permainan merupakan sebuah permainan atau permainan yang dipertandingkan secara *online* melalui sambungan koneksi internet, perangkat permaiannya bisa menggunakan PC (*Personal Computer*), atau konsol permainan biasa seperti PS (Play Station), X Box, dan sejenisnya.[5]

Secara umum, permainan *online* dapat diartikan sebagai sebuah permainan yang dalam menjalankannya dibutuhkan atau diperlukan sambungan internat, dan dalam permainan, permainan *online* tidak dapat dimainkan atau dijalankan dalam kondisi sektor atau perangkat sedang dalam kondisi yang tidak tersambung dengan internet. Kelebihan permainan melalui *online* yaitu memungkinkannya permaianan bisa dipertandingan dengan pemain yang berjarak jauh, misalnya antar negara sekalipun.

Perkembangan perekonomian di era milenial ini, turut menyasar berbagai lini kehidupan termasuk salah satunya menyasar sector *game*. Permainan atau *game* menjadi salah satu sisi sektor baru yang menjadi sasaran di era sosial media kini dengan dukungan perkembangan teknologi. Bahkan industri *game* menjadi sector ekonomi yang berjalan dengan ketatnya persaingan dalam dunia kerja ataupun industri untuk mendapatkan penghasilan, maka berbagai cara harus dilakukan untuk menjaga persaingan oleh pengembang. Dalam konteks industri *game online*, ketat persangian

[5] Andi Taru Nugroho NW., *Pemrograman Permainan dengan Java dan GTGE*, (Surabaya: Andi Publisher, 2012), hal. 102

sehingga menyebabkan para pengembang juga harus membuat terobosan baru agar produknya laku dipasaran.[6]

Permasalahan hukum yang sering kali dihadapi adalah ketika terkait dengan komunikasi dan/atau transaksi secara elektronik, khususnya dalam hal pembuktian dan hal yang terkait dengan perbuatan hukum yang dilaksanakan melalui sistem elektronik.[7] Dalam UU ITE (Informasi dan Transaksi Elektronika) Nomor 11 Tahun 2008 terdapat suatu larangan tindak kejahatan yang berkaitan dengan kesusilaan, perjudian, pencemaran nama baik, serta pemerasan. Teknologi menuntut respon hukum, dan hukum berada di persimpangan: di satu sisi berusaha mengakomodir perkembangan teknologi demi kepentingan masyarakat, tetapi di sisi lain hukum memiliki tanggung jawab untuk tetap menjaga teknologi yang ada sekarang, sehingga tetap menjaga berbagai kepentingan atau kebutuhan masyarakat luas yang telah terpenuhi dengan teknologi yang telah ada itu. [8]

Islam tidak melarang hubungann sosial antar manusia untuk melakukan kegiatan, namun ada ketentuan atau batasan dalam melakukan praktek kehidupan sosialnya. Dalam hal ini, salah satunya adalah kegiatan ekonomi jual beli yang tidak pernah lepas dari keseharian manusia untuk memenuhi

---

[6] Rochmawati Sutaningsih, "Meningkatkan Keputusan Pembelian Konsumen Melalui Strategi Promosi dan Penetapan Harga Pada UD. AzaFood Wlingi Blitar," *Riset Mahasiswa Ekonomi (RITMIK) Vol. 3, No. 3 (2016)*, diakses pada tanggal 25 Februari 2019 pukul 15.52

[7] Budi Suharyanto, *Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cyber Crime): Urgensi Pengaturan dan Celah Hukumnya*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hal. 3

[8] Josua Sitompul, *Cyberspace, Cybercrimes, Cyberlaw: Tinjauan Aspek Hukum Pidana*, (Jakarta: Tatanusa, 2012), hal. 31

kebutuhannya.[9] Dalam sebuah hadits yang artinya "Dari Muhammad (yakni Az-Zuhri), dari Anas bin Malik RA, dia berkata, Aku mendengar Rasulullah SAW bersabda, "Barangsiapa ingin diluaskan resekinya atau dipanjangkan umurnya, maka hendaklah menyambung hubungan kekeluargaan."[10]

Bidang muamalah yang merupakan bagian dari syariah selain mengatur bidang sosial seperti politik, dan lain-lain yang mengatur tentang berbagai aktifitas perekonomian, mulai jual-beli hingga investasi saham. Kesemua tatanan tersebut menunjukkan ajaran Islam yang secara ideologis bertujuan menciptakan kemaslahatan bagi umat manusia. Bagian muamalah ini senantiasa berubah sesuai dengan kebutuhan dan taraf peradaban umat. Hal ini menunjukkan bahwa selain bersifat universal, bidang muamalah juga bersifat fleksibel.

Jenis benda yang dimaksud dapat mencakup pada pengertian barang dan uang, sedangkan sifat benda tersebut harus dapat dinilai, yakni benda-benda yang berharga dan dapat dibenarkan penggunaannya menurut syara". Benda itu adakalanya bergerak (dipindahkan) dan adakalanya tetap (tidak dapat dipindahkan), yang dapat dibagi-bagi, adakalanya tidak dapat dibagi-bagi, harta yang ada perumpamaan dan tidak ada yang menyerupainya dan

---

[9] Syeikh Ali Ahmad Al-Jurjawi, *Terjamah Falsafah dan Hikmah Hukum Islam*, (Semarang: CV Asy Syifa), hal. 375

[10] Ibnu Hajar Al Asqalani, *Fathul Baari' Penjelasan Kitab Shahih Al Bukhari*, (Jakarta: Pustaka Azzam, 2010), hal. 48

yang lain-lainnya, penggunaan harta tersebut dibolehkan sepanjang tidak dilarang syara".[11]

Tidak sedikit kaum muslim yang mengabaikan mempelajari muamalat. Mereka melalaikan aspek ini sehingga tidak peduli kalau mereka memakan barang haram sekalipun semakin hari usahanya semakin meningkat dan keuntungan semakin banyak. Akhir-akhir ini permainan elektronik atau yang sering disebut dengan *game online* telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Ini bisa dilihat di masyarakat dan banyaknya *game center* yang muncul. *Game center* itu sendiri tidak seperti halnya warnet, dimana mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak dari pada warnet sendiri, inilah yang membuat *game center* selalu ramai dikunjungi.[12]

Berkaitan dengan tema pada penelitian ini, maka peneliti mengangkat dampak permaian *Player Unknown's Battle Grounds Mobile* bagi perkembangan ekonomi bagi pelakunya. *Player Unknown's Battle Grounds Mobile* merupakan salah satu *gameonline* yang kini tengah *booming. Player Unknown's Battle Grounds Mobile* atau singkatan dari *Player Unknown's Battle Grounds*, pertama kali muncul dan dirilis pada Maret 2017 silam. Pasca dirilis ke publik geme *online* tersebut membuat rekor baru, terhitung kurang dari kurun waktu selama satu tahun saja, permainan tersebut telah memiliki kurang lebih 877.844 pemain aktif.[13]

---

[11] Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002), hal. 15

[12] *Ibid.*, hal. 16

[13] https://id.m.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown's_Battleground di akses pada 30 Agustus 2019

Bergenre *battle royal*, atau permaian yang berpola duel *Player Unknown's Battle Grounds Mobile* menjadi salah satu permainan paling menarik hamper di segala kalangan pelaku pemain *game*. Permainan peperangan *Player Unknown's Battle Grounds Mobile* memiliki keunikan, ialah mampu dimainkan oleh 100 orang pemain sekaligus dalam satu blok *online*. Selain itu, menu dalam permainan menyediakan berbagai jenis fitur opsi yang pertandingan, mulai dari fiutur solo, duo, dan squad (4 orang), serta seperti kebanyakan permainan *online* lainnya dapat mengundang teman untuk diajak bergabung ke dalam satu blok permainan.

Sisi perekonomian berbasis syariah di Indonesia, atau merupakan lembaga keuangan Islam kini telah mengalami perkembangan yang cukup pesat. Hal tersebut dapat terlihat dari munculnya embrio-embrio lembaga keuangan Islam yang berdiri, khususnya yang berkaitan dengan eksistensi perekonomian bermodel syariah, mulai dari perbankkan syariah, Asuransi Islam, Pengadaian Islam, lembaga keuangan mikro Islam dan usaha mikro yang mengandalkan basis syariah dengan mengadopsi dari keberadaan model keungan konvensional. Keuangan syariah atau yang berkaitan dengan ekonomi berbasis syariah berjalan dengan sistem operasionalnya yang dilandaskan pada prinsip-prinsip syariah serta berlandaskan pada Al-Qur'an dan Al-Hadits.

Berlakunya kesepakatan Masyarakat Ekonomi Asean (MEA) pada Desember 2015 silam, menghadirkan sebuah tantangan baru kepada

masyarakat untuk bertindak ekonomis dan meningkatkan keterampilan atau *skill* guna menciptakan tingkat daya saing yang tinggi. Dalam era perdagangan bebas, tantangan yang ada bukan hanya untuk mempersiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang siap bekerja, melainkan juga harus mampu mempersiapkan dan membuka lapangan kerja baru sendiri. Sistem Ekonomi Kreatif diyakini mampu menjadi solusi dalam mengatasi masalah tersebut, sekaligus sebagai alternatif dalam menghadapi tantangan ekonomi global yang akan menggeser sistem ekonomi yang telah berjalan.

Indonesia kaya akan budaya dan melimpahnya Sumber Daya Alam (SDA) yang dapat diolah mempunyai potensi sangat besar dalam pengembangan ekonomi kreatif.1 Di Indonesia, ekonomi kreatif mulai diakui memiliki peran yang sangat strategis dalam pembangunan ekonomi dan pengembangan bisnis. Dalam tiga tahun terakhir ini istilah ekonomi kreatif atau industri kreatif mulai marak dibicarakan. Terlebih ketika presiden Susilo Bambang Yudhoyono menyebutkan tentang pentingnya pengembangan ekonomi kreatif baik masa depan Indonesia. Implementasi konsep kreatif ke bentuk pengembangan industri kreatif adalah solusi cerdas dalam mempertahankan keberlanjutan pembangunan ekonomi dan pengembangan bisnis di era persaingan global. [14]

[14] Neny Anggraini, “Industri Kreatif,” *Jurnal Ekonomi Vol.XIII No.3 Desember 2008*, hal. 144-151

Seperti pemikiran Alvin Toffler membagi perkembangan ekonomi dunia ke dalam empat gelombang ekonomi.[15] Pertama, gelombang ekonomi yang didominasi oleh kegiatan berbasis pertanian. Kedua gelombang ekonomi yang didominasi oleh kegiatan berbasis industri. Ketiga gelombang ekonomi yang didominasi oleh teknologi informasi dan berdasarkan prediksi, selanjutnya munculnya gelombang ekonomi keempat yaitu ekonomi kreatif dengan berorientasi pada ide dan gagasan kreatif.[16]

Saat ini telah memasuki gelombang ekonomi kreatif keempat yaitu ekonomi kreatif. Ekonomi kreatif merupakan sebuah kegiatan yang memberikan nilai berdasarkan pada intelektual, talenta, gagasan dan juga keahlian yang orisinil. Bisa juga diartikan sebagai proses peningkatan nilai tambah dari hasil eksploitasi kekayaan intelektual, berupa kreativitas, keahlian dan bakat menjadi produk. Letak kekuatan ekonomi di era ini tidak lagi berorientasi pada Sumber Daya Alam (SDA) tetapi pada Sumber Daya Manusia (SDM) yaitu ide, kreativitas, dan bekal pengetahuan sehingga dapat memberikan kontribusi luar biasa untuk ekonomi.[17]

Ekonomi kreatif dapat memberikan kontribusi luar biasa untuk ekonomi diantarannya bisa menurunkan jumlah pengangguran di suatu negara, meningkatkan jumlah ekspor, meningkatkan pengembangan sosial dan budaya masyarakat, memberikan kesempatan luas kepada masyarakat untuk

---

[15] Moelyono Mauled, *Menggerakan Ekonomi Kreatif Tuntutan dan Kebutuhan,* (Jakarta :Rajawali Pers, 2010), hal. 226-227

[16] Momon Sudarman, *Mengembangkan Ketrampilan Berfikir Kreatif*, (Jakarta : Raja Wali Pers,2013), hal.11

[17] Suryana, *Ekonomi Kreatif*… hal.3

berpartisipasi dalam kegiatan ekonomi, meningkatkan kualitas hidup masyarakat, memberikan kesempatan kepada golongan muda untuk bisa mengesploitasikan kemampuan ide kreatif sehingga bisa lebih meningkatkan kesempatan bekerja. Di dalam ekonomi kreatif industri-industri kreatif menjadi penggerak utamanya. Adapun subsektor Industri kreatif merujuk kepada Departemen Perdagangan Republik Indonesia tahun 2010, terdapat 14 subsektor antara lain : Pertama, aplikasi dan pengembangan permainan. Kedua, arsitektur. Ketiga, pasar barang seni. Keempat, kerajinan. Kelima, desain. Keenam, fashion. Ketujuh, Film, video dan fotografi. Kedelapan, permainan interaktif. Kesembilan, musik. Kesepuluh, seni pertunjukan. Kesebelas, penerbitan dan percetakan. Keduabelas, layanan komputer dan perangkat lunak. Ketigabelas, radio dan televisi. Keempatbelas Kuliner.[18]

Dengan maraknya *game online* banyak pihak yang memanfaatkan untuk mengambil keuntungan baik oleh perusahaan penyedia *game online* dan *game center* tetapi para pecandu *game*/*gamer*. Awalnya para *gamer* yang bermain *game online* hanya bermain *game* untuk menghilangkan rasa stres setelah seharian beraktivitas. Akan tetapi, sekarang ini sudah banyak *gamer* yang memanfaatkan *game online* untuk mencari keuntungan dengan menjual akun4 *game online* milik pengguna. Cara pemasaran dalam jual beli akun *game online* penjual dan pembeli belum tentu bertemu dalam satu waktu, penjual memasang papan pengumuman di facebook atau di forum-forum

[18] M.Himawan Susanto, "Gelombang Ekonomi Ke Empat, Gelombang Ide dan Gagagasan," *Jurnal Komunikator,* Vol.6 No.1 Mei 2014.H.30-31, hal.1

game lokal, bahkan ada juga yang dilingkungan *game center* langganannya saja. Dengan cara menuliskan apa yang dijualnya dan nomor teleponnya di *white-board* yang ada di *game center* tersebut tentunya dengan meninggalkan spesifikasi *game online* yang akan dijual tersebut.

Resiko akibat jual beli *online* dengan cara tersebut juga sangat rawan penipuan dan pemalsuan yang berdampak merugikan antara pihak penjual maupun pembeli. Dengan adanya *gadget* yang disitu sangat rentan dengan penyalah gunaannya maka Undang-Undang Informatika dan Transaksi Elektronik mengatur berbagai perlindungan hukum atas kegiatan yang memanfaatkan internet sebagai media transaksi maupun pemanfaatan medianya. Akun adalah ruang penyimpanan aplikasi atau sistem operasi dengan banyak pengguna (Multiuser), menggunakan ID pengguna dan pengguna kata sandi.

Uundang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Bab V Transaksi Elektronik Pasal 17 ayat 2 disebutkan bahwa “para pihak yang melakukan Transaksi Elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat 1 wajib beritikad baik dalam melakukan interaksi dan atau pertukaran Informasi Elektronik dan atau dokumen Elektronik selama transaksi berlangsung. Islam memiliki aturan yang jelas mengenai transaksi jual beli sebagai landasan bertransaksi bisnis bagi umat Islam. Jual beli dihalalkan hukumnya serta dibenarkan oleh agama apabila telah memenuhi syarat- syarat serta rukun-rukunnya.

Ditegaskan didalam Al-Qur'an bahwa menjual halal, sedangkan riba diharamkan. Disisi lain dampak buruk bermain *game Player Unknown's Battle Grounds Mobile,* antara lain, banyaknya player berkata kasar dan kotor untuk menghina teman dalam team atau musuh, mengakibatkan permusuhan dan memutus silaturahmi akibat bermusuhan dan tidak sepaham, *game* ini ada *hero magic* yang berarti sihir, hero yang menampilkan aurat, Ada kata "God Among Men" ketika membunuh 15 keatas tanpa mati dan itu diterjemahkan "Tuhan/Dewa diantara manusia.

Dengan membagikan hasil pencapaian bisa dibilang menyombongkan diri, dan itu dilarang dalam agama Islam. Tidak hanya untuk *game Player Unknown's Battle Grounds Mobile,* saja tetapi juga untuk *game online* lainnya Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pasal 17 ayat 2 yang mengandung hal-hal yang buruk. Yusuf al-Qaradawi dalam bukunya *fiqhual-Lahwi wa al-Tarwihi*, menyebutkan jenis-jenis hiburan atau permainan yang dilarng dalam agama Islam, yaitu, permainan atau hiburan yang mengandung unsur berbahaya, seperti tinju, karena didalamnya terdapat unsur menyakiti badan sendiri dan orang lain, permainan atau hiburan yang menampilkan fisik dan aurat wanita, permainan atau hiburan yang mengandungunsur magis (sihir), permainan atau hiburan yang menyakiti binatang seperti sabung ayam, permainan yang mengandung unsur judi, permainan atau hiburan yang melecehkan dan menghina orang atau kelompok lain dan permainan atau hiburan yang

dilakukan secara berlebihan. Haram hukumnya bermain *game* jika berlebihan memainkannya dan memenuhi salah satu unsur tersebut.

Namun demikian tidak semua hiburan mendapat tempat dalam agama Islam. Islam hanya membolehkan jenis-jenis hiburan yang didalamnya terdapat unsur-unsur pendidikan, kesehatan, dan nilai moral lainnya.7 Salah satu *game online* yang kini sedang berkembang sangat pesat dan digemari disemua kalangan yaitu *game Player Unknown's Battle Grounds Mobile*,. Tak hanya dari kalangan remaja, *game Player Unknown's Battle Grounds Mobile*, ini juga dimainkan oleh pelajar, guru, dokter dan bahkan artis ada yang bermain *game* tersebut, karena system permainannya yang mudah dan menarik untuk dimainkan.[19]

Dari berbagai pemaparan diatas, serta dengan mempertimbangkan *Player Unknown's Battle Grounds Mobile* yang menyedot banyak orang, khususnya dari kalangan generasi milenial. Maka, penulis hendak mengkaji dampak *Player Unknown's Battle Grounds Mobile* dalam sektor ekonomi. Khususnya dalam penelitian ini mengkaji dampak positif *Player Unknown's Battle Grounds Mobile* bagi masyarakat Kabupaten Tulungagung. Dengan pertimbangan lain, jika permainan merupakan kebutuhan refresing sederhana bagi berbaga kalangan, sehingga hal tersebut penting dan perlu dikaji secara ilmiah. Maka, penulis mengangkat judul penelitian, yaitu **"*Ekonomi Kreatif Di Era Milenial Ditinjau Dari Perspektif Ekonomi islam (Studi Kasus***

[19] https://www.pubindo.com/pda/dir/4-1-0-53 7 https://tarjih.or.id/hukum-*game-online*/ 7/ diakses pada tanggal 3 Maret 2020

Maraknya Game Online Player Unknown's Battle Grounds Mobile di Tulungagung)."

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang yang dipaparkan di atas, maka penulis menetapkan fokus penelitian guna menjawab segala permasalahan yang ada, sebagai berikut:

1. Bagaimana potensi permainan *online* dalam meningkatkan ekonomi kreatif masyarakat Tulungagung?
2. Bagaimana faktor yang mempengaruhi permainan *online* dalam ekonomi kreatif masyarakat Tulungagung?
3. Bagaimana pandangan ekonomi islam terhadap laba yang diperolah dari hasil tranksasi permainan *online* di Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendiskripsikan potensi permainan *online* dalam upaya meningkatkan ekonomi kreatif masyarakat Tulungagung.
2. Untuk mendiskripsikan faktor apa saja yang yang mempengaruhi permainan *online* dalam ekonomi kreatif masyarakat Tulungagung.
3. Untuk mendiskripsikan pandangan *ekonomi islam* terhadap laba yang diperolah dari hasil tranksasi permainan *online* di Tulungagung.

D. Manfaat Penelitian

Sementara itu, penelitian ini diharapkan dapat berguna secara teoritis maupun praktis, sebagaimana berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menyumbang bagi erkembangan khazanah ilmu pengetahuan, serta berguna bagi pengembangan ilmiah dari peneliti maupun pembaca terkait peran Permainan *Online* dalam meningkatkan perekonomian.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi pemegang kebijakan

Penelitian ini diharapkan menjadi masukan dan bahan pertimbangan oleh Pemerintah Kabupaten Tulungagung, khususnya dalam hal pemberdyaan ekonomi kreatif.

b. Bagi akademisi

Hasil dari penelitian ini, menjadi salah satu litereasi dalam kontekstual bidang ekonomi terkait peran permainan *online* dalam pengembangan ekonomi.

c. Bagi penelitian selanjutnya

Penelitian tentang peran permainan *online* dalam meningkatkan perekonomian masyarakat Tulungagung ini, diharapkan dapat menjadi salah satu rujukan bagi para peneliti selanjutnya. Khususnya yang berkaiatan dengan permainan *online*. Sehingga, hasil dari penelitian yang ada akan terus

berkembang dan lebih berguna bagi segala pihak, khususnya dalam konteks penelitian ini pada bidang ekonomi.

E. Penegasan Istilah

1. Definisi Konseptual

a) Ekonomi Kreatif

Pada dasarnya manusia itu memiliki sisi ekonomi kreatif, terlepas dari berbagai pekerjaan yang digelutinya. Hanya saja, pembedanya adalah upaya dari masing-masing manusia itu sendiri, apakah ada kemauan yang lebih untuk melakukan pengambangan dalam bidangnya atau hanya menerima apa adanya yang tengah terjadi. Karena jika manusia itu secara khusus bergelut di bidang kreatif maka akan mendapat surplus atau keuntungan dari apa yang ia kerjakan. Suatu perusahaan selalu berinovasi dengan produk-produk barunya akan menjadi pemilik pasar di era ekonomi kreatif ini.[20]

b) Jual Beli dalam Ekonomi Islam

Jual beli terdiri dari dua suku kata yaitu jual dan beli, sebenrnya kata "jual dan beli" mempunyai arti yang satu sama lainnya bertolak belakang. Kata "jual" menunjukan bahwa adanya perbuatan menjual, sedangkan "beli" adalah adanya perbuatan membeli. Dengan demikian, perkataan jual belimenunjukan adanya dua perbuatan dalam satu peristiwa, yaitu satu

[20] *Ibid*., hal. 219

pihak menjual dan pihak lain membeli. Maka dalam hal ini terjadilah peristiwa hukum jual beli.[21]

Jual beli adalah menukar suatu barang yang lain dengan cara tertentu (akad).[22] Menurut etimologi jual beli menurut bahasa adalah mempertukarkan sesuatu dengan sesuatu yang lain. Mempertukarkan sesuatu maksudnya harta mempertukarkan benda dengan harta benda, termasuk mempertukarkan harta benda dengan mata uang, yang dapat disebut jual beli. Salah satu dari benda yang dipertukarkan disebut (mabi'), sedangkan pertukaran yang lain disebut harta (saman).[23]

c) Permainan *Player Unknown's Battle Grounds Mobile*

Internet *game* adalah suatu permaian yang dipertandingkan secara *online* dengan basis internet data, permaiannya bisa dengan menggunakan kompeter (PC) ataupun HP (Android), ataupun *game* manual model lama seperti PS (Play Station), X Box, dan yang lainnya.[24]

Player Unknown's Battle Grounds Mobile merupakan salah satu *game* modern dengan berbasis internet yang dapat dimainkan melalui Handphone maupun PC. Permainan ini dapat dimaikan secara bersama-

---

[21] Suhwaradi K Lubis, *Hukum Ekonomi islam*, (Jakarta: Sinar Grafika, Cet III, 2004), hal. 128

[22] Sulaiman Rasyid, *Fiqih Islam*, (Bandung: Sinar Baru Algensido, Cet 41,1994), hal. 278

[23] Siah Khosyiah, *Fiqh Muamalah Perbandingan*, (Bandung: Pustaka Setia), hal. 45

[24] Andi Taru Nugroho NW., *Pemrograman Game dengan Java dan GTGE*, (Surabaya: Andi Publisher, 2012), hal. 102

sama dengan tak terbatas jarak, dengan ketentuan dan aturan yang diberlakukan oleh developer atau pengembang.[25]

2. Definisi Operasional

Penelitian ini dilaksanakan guna mengetahui keberadaan permaianan *online Player Unknown's Battle Grounds Mobile* dalam mendorong perkembangan ekonomi kreatif yang ada di Tulungagung. *Player Unknown's Battle Grounds Mobile* merupakan salah satu *game* atau permainan modern yang ramai di kalangan masyarakat. Untuk itu, permainan tersebut layak dikaji dalam pandangan ekonomi islam serta hasil nilai jual belinya dalam sudut pandang agama.

F. Sistematika Penulisan Skripsi

Dalam penulisan proposal ini, penulis menggunakan pedoman skripsi IAIN (Institut Agama Islam Negeri) Tulungagung. Untuk mempermudah pemahaman, maka penulis membuat sistematika penulisan sesuai dengan buku pedoman skripsi. Sistematika penelitian ini berisi tentang isi keseluruhan penelitian yang terdiri dari bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir penelitian.

Bagian awal berisi tentang halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan dosen pembimbing, moto, persembahan, kata pengantar,

[25] https://litesupport.pubg.com, diakses pada tanggal 3 Maret 2020

daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, transliterasi, dan abstrak. Bagian isi terdiri dari lima bab, yaitu:

BAB I : Bab ini memuat latar belakang untuk memberikan penjelasan dari pembahasan yang diteliti. berfungsi untuk mengarahkan peneliti agar melebar dan untuk memperjelas peneliti memaparkan konteks penelitian, pertanyaan penelitian, tujuan, kegunaan penelitian, definisi istilah, dilanjutkan dengan sistematika penulisan ditampilkan untuk mempermudah pembaca melihat sudut pandang penulis.

BAB II : Bab ini menerangkan mengenai teori-teori yang membahas tentang ekonomi kreatif, permainan *Player Unknown's Battle Grounds Mobile* dan Ekonomi islamnya. Selain itu, dalam bab ini juga memuat penelitian terdahulu yang mungkin memiliki tema yang sama yaitu keputusan pembelian dan, paradigm penelitian.

BAB III : Bab ini menjelaskan rancangan penelitian, Kehadiran peneliti, Lokasi penelitian, Sumber data, Teknik pengumpulan data, Analisis data, Pengecekan keabsahan temuan, Tahap-tahap penelitian.

BAB IV : Bab ini akan menampilkan data yang diperoleh. Hasil penelitian mengungkapkan interprestasi untuk memakai implikasi penelitian.

BAB V : Bab ini berisi hasil penemuan yang telah dibahas. Menjelaskan temuan-temuan penelitian yang melalui analisis hasil penelitian.

BAB VI : Bab ini berisis kesimpulan dan hasil penelitian dan saran dari pembahasan. Saran yang diajukan berkaitan dengan penelitian dan merupakan

anjuran yang diharapkan dapat berguna bagi pihak-pihak yang memiliki kepentingan dalam penelitian.