BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

1. Ekonomi Kreatif

a. Pengertian 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.[26]

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 berpartisipasi dalam kegiatan ekonomi, meningkatkan kualitas hidup masyarakat, memberikan kesempatan kepada golongan muda untuk bisa mengesploitasikan kemampuan ide kreatif sehingga bisa lebih meningkatkan

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

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.[27]

Salah satu tokoh ekonom dunia, John Howkins (2001) mengartikan ekonomi kreatif merupakan suatu kegiatan perekonomian yang penuh dengan kreatifitas dan dijadikan sebagai bagian dari sebuah budaya, warisan budaya, dan lingkungan sebagai asset di masa mendatang. Sementara itu, konsep ekonomi kreatif bermula dari pengembangan seorang tokoh ekonom Richard Florida (2001) dari Amerika. Richard menulis dan membahas tentang kegiatan industri kreatif dan kelas kreatif di lingkungan masyarakat, pada bukunya yang berjudul "*The Rise of Creative Class dan Cities andthe Creative Class.*"[28]

Menurut Florida, pada dasarnya manusia itu memiliki sisi kraeatif, terlepas dari berbagai pekerjaan yang digelutinya. Hanya saja, pembedanya

---

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

[28] Moelyono, *Menggerakkan Ekonomi Kreatif Antara Tuntutan Dan Kebutuhan*, (Jakarta: Rajawali Pers 2010), hal. 217

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.[29]

Terkait dengan ekonomi kreatif, Pemerintah pusat melalui Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif 2010-2014, menjelaskan jika salah satu inovasi perkembangan jaman yang harus ditempuh yaitu dengan adanya ekonomo kreatif, dengan mengandalkan ide baru, dan pengetahuan yang didasarkan pada pengalaman dari faktor manusia sebagai penggerak di bidang produksi utama. Ekonomi kreatif menjadi salah satu upaya yang berjenjang atau berkelanjutan melalui sebuah inovasi dan kreatifitas yang terus berkembang sesuai dengan keadaan. Titik utama dari maksud berkelanjutan yaitu pergerakan inovasi selalu dinamis dengan situasi jaman yang terus berkembang.[30]

Selain itu, keberadaan ekonomigame kreatif juga bersinggungan dengan adanya industri kreatif, dua istilah tersebut memiliki kesamaan makna hanya saja ekonomi kreatif memiliki cakupan yang lebih luas dan tidak harus terpacu dalam kegiatan perindustrian. Dinilai dari ruang

[29] *Ibid*., hal. 219
[30] http://www.kemenpar.go.id/ diakses pada tanggal 16 oktober 2019 pada pukul 14.39 Wib

lingkupnya maka industri kreatif adalah bagian dari ekonomi kreatif, industri kreatif yang penciptaan nilai tambah utamanya adalah dengan memanfaatkan kreativitas orang kreatif, industri yang menjadi input bagi orang kreatif.[31]

Roda perekonomian kini bertumpu pada aspek industri kreatif yang menjadi penggerak dibidang nilai ekonomi. Namun, kegiatan ekonomi nayatanya tidak hanya menciptakan nilai saja atau *income*, lebih dari itu nilai dari sebuah industri kreatif turut mempengaruhi transaksi sosial dan budaya. Secara umum dalam kegiatan industri kreatif maka akan menimbulkan kreasi, produksi, distribusi, dan omersialisasi. Sehingga industri yang tercipta akan memberikan dampak bagi transaksi sosial dan budaya di tempat yang terlewati kegiatan tersebut.

Pemerintah Indonesia, mengklasifikasikan sector ekonomi kreatif menjadi 16 sub sektor, yaitu : 1) Arsitektur; 2) Desain Interior; 3) Desain Komunikasi Visual; 4) Desain Produk; 5) Film, animasi, dan video; 6) Fotografi; 7) Kriya; 8) Kuliner; 9) Musik; 10) Fashion; 11) Aplikasi dan *gamedeveloper*; 12) Penerbitan; 13) Periklanan; 14) Televisi dan radio; 15)Seni pertunjukkan; dan 16) Seni rupa.[32] Pada masing-masing sektor tersebut, yang terdiri hingga 16 sub sektoral, memiliki peranan masing-masing yang dinilai memiliki keunggulan masing-masing pada sektornya. Sehingga, meski berada di satuan yang sama atau satu lingkup industri,

[31] http://www.kemenpar.go.id/ diakses pada tanggal 16 oktober 2019 pada pukul 14.39 Wib

[32] Peraturan Presiden Nomor 72 Tahun 2015 Tentang perubahan Atas Perubahan Peraturan Presiden No 6 Tahun 2015 Tentang Badan Ekonomi Kreatif

namun pemerintah melalui aturan tersebut tetap memberikan pemecahannya masing-masing. Sehingg, mengacu pada payung hukum tersebut 16 sub tersebut, dapat dijadikan salah satu kegiatan ekonomi kreatif.

Semisal *game online*, berada pada sub nomor 11 yaitu berkaitan dengan Aplikasi dan *gamedeveloper*, sehingg pada aturan tersebut sebenarnya permaianan atau sebuah game telah memiliki paying hukum yang layak dipertibangkan untuk dijadikan salah satu aktifitas ekonomi kreatif.

Dari berbagai sub-sub yang dikalsifikasikan oleh Pemerintah pusat tersebut, tentu saja dalam berinovasi dipengaruhi oleh tingkat pendidikan. Karena tangkat pendidikan dinyatakan dapat memeberikan pengaruh dan dibutuhkan dalam sebuah persaingan. Karena dalam tindakan kreatif memerlukan pemahaman dan pemikiran yang inovatif, sehingga ide yang tercipta memiliki nilai keterbaharuan yang benar-benar baru.[33] Dari data yang dihimpun Kemenpar dan Ekonomi Kreatif pada tahun 2008 silam, ekonomi kreatif memiliki kontribusi secara ekonomi maupun non ekonomi, yaitu:[34]

1) Dampak pada aspek sosial

   Pada ranah sosial, ekonomi kreatif memiliki dampak bagi peningkatan kualitas kehidupan seseorang, tinggi rendahnya toleransi seseorang, hingga pada ujungnya berkaitan dengan kualitas bangsa itu sendiri.

[33] Zuhdi Syaiful Anhar, "Strategi Pengembangan EkonomiI Kreatif (Studi Kasus Kelompok Wanita Tani (KWT) Karanglo Desa Sukoharjo Kabupaten Sleman," *Skripsi*. hal. 69

[34] http://www.kemenpar.go.id/ diakses pada tanggal 16 oktober 2019 pada pukul 14.39 Wib

2) Dampak pada pelestarian budaya

Susuai yang dikemukakan oleh salah satu ekonom duniam jika ekonomi kreatif berperan dalam sebuah budaya. Diharapkan dengan adanya inovasi tersebut, budaya local yang telah berdiri tidak malah tergusur dan tergantikan namun malah memperkuat budaya local bangsa, serta mampu memperjuangan hak kekayaan intelektualnya.

b. Pengembangan Ekonomi Kreatif

Peluang bisnis *game online* di Indonesia untuk merambah ke ranah ekonomi sangat berpeluang besar, bahkan beberapa game *e-sports* telah diakui oleh pemerintah sebagai cabang olahraga yang dipertandingkan dalam event olahraga nasional, hingga yang terbaru ASIAN Games 2018. Berkaca dari hal tersebut, dengan keberadaan pasar yang sangat besar di Indonesia peluang bisnis *game online* sangat besar.

Selain mengacu pada segmentasi pasar yang terbuka lebar, *game online* sangat diminati olah berbagai kalangan. Terlebih lagi, dengan perkembangan teknologi di era saat ini, permainan atau sebuah game dapat dengan mudah diakses melalui HP dengan fitur android yang ada. Berbeda dengan beeberapa tahun sebelumnya, kini HP pun bisa menerima ukuran game dengan kapasitas yang besar, sehingga dengan adanya hal tersebut diharapkan adanya prospek ekonomi yang baik dari sektor game. Selain itu, dengan kecanggihan komunikasi game juga dapat digabungkan dengan produk-produk industri guna mendapatkan imbas yang stabil dalam bidang

ekonomi, seperti halnya game dikolaborasikan dengan komik atau buku, berkolaborasi dengan merchandise seperti kaos, celana, jaket, pernak-pernik lainnya.[35]

Ranah produksi game, dengan antusias keberadaan *game online*, maka masyarakat yang memiliki keahlian khusus yang berkaiatan dengan IT dapat membuat sebuah game local. Dan hal tersebutpun telah diakomodir oleh pemerintah melalui sejumlah aturannya yang berkaitan dengan teknologi dan aplikasi. Sehingga, selain prospek jual beli game, prospek produksi game dapat menjadi salah satu opsi lain yang dapat dilakukan oleh pengembang yang memiliki keahlian dibidangnya.[36]

Ekonomi kreatif berasal dari dua kata ekonomi dan kreatif. Istilah Ekonomi berasal dari bahasa Yunani koikonomia. Kata tersebut merupakan turunan dari dua kata oikos dan nomos. Oikos berarti rumah tangga, sedangkan nomos berarti mengatur. Jadi arti asli oikonomia adalah mengatur rumah tangga. Kemudian arti asli tersebut berkembang menjadi arti baru, sejalan dengan perkembangan ekonomi menjadi suatu ilmu. Kini sebagai ilmu, ekonomi berarti pengetahuan yang tersusun menurut cara yang runtut dalam rangka mengatur rumah tangga. Rumah tangga disini bukan arti sempit, melainkan menunjuk pada kelompok sosial yang dapat

---

[35] *Pengaruh Industri Game Online Terhadap Ekonomi Indonesia*, diakses melalui http://obrolanekonomi.blogspot.co.id/2013/02/pengaruh-industri-game-online-terhadap-ekonomi-indonesia.html?m=1, diakses pada 1 September 2019

[36] Choirul Fajri, "Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia," *Jurnal Komunikasi vol. 1*, hal. 448

dianggap sebagai rumah tangga. Kelompok sosial ini berwujud perusahaan, kota, bahkan negara.[37]

Ekonomi kreatif diartikan sebagai kegiatan ekonomi yang mengutamakan pada kreativitas berfikir untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda yang memiliki nilai dan bersifat komersial. Disini Ekonomi kreatif sebagai era baru yang mengintensifkan informasi kreatifivitas dengan mengandalkan ide dari 2 Undang-Undang Republik Indonesia Tahun Pasal 1 2015 tentang Ekonomi Kreatif, sumberdaya manusianya sebagai faktor produksi utama dalam suatu kegiatan ekonominya.

c. Sektor Ekonomi Kreatif

1) Pokok-Pokok Ekonomi Kreatif

Kreasi adalah penciptaan dimana daya kreasi merupakan faktor dalam industri kreatif dengan melibatkan segala yang berhubungan dengan cara-cara mendapatkan input, menyimpannya dan mengolahnya. Sehingga daya kreativitas, keterampilan dan bakat, ide adalah faktor suplai yang sangat penting. Dengan produk yang unik dan berbeda serta orisinil, produk tersebut mampu berkompetensi dengan produk-produk lawanya dengan baik dan berpotensi menciptakan lapangan kerja serta memakmurkan bagi yang memilikinya. Daya kreasi adalah kekuatan yang unik dan berbeda serta orisinil, produk tersebut mampu berkompotisi

[37] M.T Ritonga, *Pengetahuan Sosial Ekonom*i, (Jakarta: Erlangga, 2010), hal. 36

modal yang sama, namun ada yang mengasahnya menjadikan sebagai pekerjaan.[38]

Industri berbasis kreatifitas menjadi industri yang maju pesat sehingga daya kreasi tidak boleh dianggap sebagi hal yang remeh. Terdapat tiga hal pokok yang menjadi dasar dari ekonomi kreatif, antara lain kreativitas, penemuan dan inovasi antara lain:

a) Kreativitas dapat dijabarkan sebagai suatu kapasitas atau kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang unik, fresh dan dapat diterima oleh umum. Juga bisa menghasilkan ide baru atau praktis sebagai solusi dari suatu masalah, atau melakukan sesuatu yang berbeda dari yang sudah ada. Seseorang yang memiliki kreativitas dan dapat memaksimalkan kemampuan itu, bisa menciptakan dapat diterima oleh umum. Juga bisa menghasilkan ide baru atau praktis sebagai solusi dari suatu masalah, atau melakukan sesuatu yang berbeda dari yang sudah ada. Sesorang yang memiliki kreativitas dan dapat memaksimalkan kemampuannya itu, bisa menciptakan dan menghasilkan sesuatu yang berguna bagi dirinya sendiri beserta orang lain.
b) Penemuan, istilah ini menekankan pada menciptakan sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya dapat diakui sebagi karya yang mempunyai fungsi yang unik atau belum pernah diakui sebelumnya.

[38] M.Chatib Basri, dkk., *Rumah Ekonomi Rumah Budaya: Membawa Kebijakan Perdagangan Indonesia,* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2012), hal. 368

c) Inovasi, sesuatu transformasi dan ide atau gagasan dengan dasar kreativitas dengan memanfaatkan penemuan yang sudah ada untuk menghasilkan sesuatu produk atau proses yang lebih baik lagi, berniali dan bertambah.[39]

2) Peran Ekonomi Kreatif

Ekonomi kreatif berperan dalam perekono ian suatu bangsa terutama dalam menghasilkan pendapatan (income generation), mnciptakan lapangan kerja (job creation) dan meningkatkan hasil ekspor (export earning), meningkatkan technologi (technology development), menambah kekayaan intelektual (intelectual property), dan peran sosial laiinya. Oleh sebab itu, ekonomi kreatif dapat dipandang sebagai penggerak pertumbuhan suatu bangsa. Menurut Daubarate dan Startine telah menjelaskan tentang ekonomi kreatif akan memiliki peran yang signifikan terhadap perekonomian suatu negara. Dimana peran tersebut diantaranya:[40]

a) Ekonomi kreatif bisa menurunkan jumlah pengangguran di suatu negara.

Ekonomi kreatif telah mampu menciptakan lapangan pekerjaan. Laporan Departemen Perdagangan, industri kreatif Indonesia tahun 2002- 2006 rata-rata mampu menyerap 5,4 juta

[39] Mari Elka Pangestu, *Studi Industri Kreatif Indonesia.* (Departemen Perdagangan RI, 2008), hal. 69-70

[40] Carunia Mulya Firdausy, *Strategi Pengembangan Ekonomi Kreatif di Indonesia*, (Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2017), hal. 20

tenaga kerja dengan tingkat partisipasi tenaga kerja nasional sebesar 5,79% dan dengan tingkat produktivitas tenaga kerja per kapita Rp 19.466.000 per tahun.

b) Ekonomi kreatif akan bisa meningkatkan pertumbuhan jumlah ekspor.

Negara Ekonomi kreatif mampu menciptakan inovasi produk sehingga berkontribusi terhadap ekspor Indonesia tahun 2006 sebesar 9,13%. Dalam hal ini pelaku ekonomi kreatif harus meningkatkan kualitas produksi mereka sehingga bisa bersaing dengan produk luar negeri.

c) Ekonomi kreatif dapat memberikan dampak pada peningkatan pengembangan sosial dan budaya dari suatu masyarakat. Selain berkontribusi terhadap aspek perekonomian, industri kreatif juga memiliki peran bisa berkontribusi terhadap sosial dan ekonomi lainya. Misalnya, untuk aspek sosial berpengaruh terhadap peningkatan kualitas hidup, peningkatan toleransi sosial masyarakat, sedangkan untuk budaya bisa melalui cinta terhadap produk-produk lokal, bahkan peningkatan citra, identitas dan budaya suatu bangsa.

d) Ekonomi kreatif memberikan kesempatan luas kepada masyarakat untuk berpartisipasi dalam kegiatan pengembangan ekonomi. Melalui ekonomi kreatif masyarakat bisa ikut serta untuk bisa

berinovasi, menciptakan keterampilan melalui kemampuan intelektual yang bisa mengembangkan perekonomiannya.

e) Hasil dari kegiatan ekonomi kreatif akan berdampak pada peningkatan kualitas hidup dari setiap masyarakat. Melalui ekonomi kreatif, masyarakat bisa membuka peluang lapangan pekerjaan sehingga menyerap banyak tenaga kerja yang masih pengangguran. f. Ekonomi kreatif memberikan kesempatan pada golongan muda untuk bisa mengeksploitasi kemampuan ide kreatif mereka sehingga bisa lebih meningkatkan kesempatan bekerja. Melalui kegiatan ekonomi kreatif bisa mengesploitasikan ide-ide, gagasan, imajinasi, mimpi-mimpi, kemampuan berfikir intelektual, dan berinovasi untuk mengembangkan keterampilan yang dimiliki.

d. Faktor Pendukung dan Penghambat Ekonomi Kreatif

Ekonomi kreatif merupakan salah satu bentuk industri kreatif yang memiliki tujuan untuk menghasilkan sesuatu atau bentuk usaha produktif dari masyarakat yang menghasilkan barang-barang dan jasa baru bersifat komersial. Dengan pengetahuan yang dimiliki para intelektual melahirkan ide atau gagasan, inspirasi, dan khayala yang diwujudkan dalam bentuk kekayaan intelektual seperti desain, merk dagang, hak paten, dan royalti.[41]

Faktor pendukung dan penghambat dalam pengembangan ekonomi kreatif dapat dibedakan menjadi dua faktor yaitu faktor dari dalam

[41] Suryana, *Ekonomi Kreatif: Mengubah Ide dan Menciptakan Peluang*. (Jakarta: Salemba Empat, 2013). hal. 36

(internal) dan faktor dari luar (eksternal). Adapun faktor pendukung dan penghambat yang berasal dari dalam (internal) meliputi:

a) Modal Modal merupakan salah satu faktor terpenting dari kegiatan produksi. Bagi industri kreatif yang baru berdiri atau mulai menjalankan usahanya, modal digunakan untuk dapat menjalankan kegiatan usahanya, sedangakan bagi industri atau bidang usaha yang sudah lama berdiri, modal biasanya digunakan untuk mengembangkan usahanya atau memperluas pangsa pasar.
b) Sumber Daya Manusia (SDM) Sumber Daya Manusia (SDM) adalah orang yang melakukan produksi baik secara langsung maupun tidak langsung. Di dalam faktor ini terdapat beberapa unsur penting yaitu kekuatan fisik, fikiran, kemampuan, keterampilan dan keahlian (skill).
c) Peralatan Peralatan yang memadai juga menjadi faktor yang sangat penting dalam proses produksi.[42]

Sedangkan faktor pendukung atau penghambat ekonomi kreatif yang berasal dari luar (eksternal) meliputi:[43]

a) Peran Pemerintah Dalam ekonomi kreatif, pemerintah berkepentingan untuk mengarahkan perusahaan agar mengutamakan kesejahteraan bersama. Selain itu, melalui ekonomi kreatif pemerintah juga berkepentingan untuk memberdayakan masyarakat agar semakin kreatif

[42] Aisyah Nurul Fitriana, "Pengembangan Industri Kreatif di Kota Batu (Studi tentang Industri Kreatif Sektor Kerajinan di Kota Batu)," *Jurnal Administrasi Publik (JAP) Vol.2 No. 2*, hal. 25

[43] Suryana, *Ekonomi Kreatif*..., hal. 58

dan produktif, serta melestarikan warisan budaya dan lingkungan. Sebagai pemegang kepentingan, pemerintah berfungsi melakukan regulasi, layanan, dan koordinasi. Dinas perindustrian berfungsi membina industri-industri kreatif melalui pelatihan intelektual untuk meningkatkan nilai tambah.

b) Potensi Alam Dalam hal ini Sumber Daya Alam (SDA) adalah faktor produksi yang bersumber dari kekayaan alam seperti tumbuhan, tanah air, udara dll. Faktor ini bergantung pada jumlah banyak atau sedikitnya kesediaan dari alam yang memadai.

c) Sarana dan Prasarana Pemasaran Sarana dan prasarana menjadi penggerak dalam ekonomi kreatif, karena dapat memungkinkan barang dan jasa bergerak dari satu tempat ke tempat lain (dari tempat produksi ke konsumen).

d) Persaingan Dimana para pelaku ekonomi kreatif saling bersaing secara aktif satu dengan yang lainnya untuk mencapai daya saing strategis dan laba yang tinggi.

e) Permintaan Permintaan yang semakin tinggi dapat mendorong ekonomi kreatif. Semakin tinggi permintaan terhadap produk-produk ekonomi kreatif semakin tinggi rangsangan untuk berkreasi dan berinovasi. Dengan adanya permintaan yang semakin meningkat, para kreator semakin bersemangat untuk berimajinasi dan berinovasi. Dengan

demikian, kreativitas dapat mendorong permintaan, dan permintaan dapat mendorong kreativitas.

f) Teknologi dan Informasi Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi di era globalisasi berperan besar dalam perekonomian. Karena teknologi informasi diperlukan untuk menciptakan pembaruan, percepatan dan penyaluran produk sehingga menjadi tanpa batas dan cakupannya lebih luas. Industri kreatif harus segera beradaptasi dengan perubahan dan kemajuan teknologi. Dengan menggunakan teknologi maka produk- produk baru dapat tercipta dengan segera. Hasil pembauan yang tercipta diperlukan untuk merespon permintaan.

2. *Game online*

a. Pengertian *Game online*

Game terus mengalami perkembangan dari masa ke masa, di era digital ini yang identik dengan kebutuhan internet pada setiap aktifitas manusia munculah game baru dengan basis internet yang mudah disebut dengan nama *game online.* Salah satu tokoh oemerhati game, di Indonesia, Eddy Liem, yang juga merupakan Direktur Indonesia Gamer komunitas pecinta game di Indonesia, 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.[44]

Menilik sejarahnya, sebelum popular dengan istilah *game online* dahulu dikenal dengan dengan sebutan game jaringan. Game jaringan dapat dimainkan oleh beberapa personal computer yang saling dihubungkan, yang kemudian setelah terkoneksi maka dapat dimainkan oleh pelakunya. Game jaringan yang popular beberapa tahun yang lalu, kala itu masih kental dengan nuansa PC, yaitu game Counter Strike. Game jaringan kala itu, nyatanya menjadi embrio keberadaan *game online* saat ini. Meskipun belum semaju jaman sekarang di era digital ini game jaringan dapat membuat pelakunya duduk berjam-jam memainkan permainan. Namun, seiring perkembangan teknologi yang semakin canggih, maka sedikit demi sedikit game jaringan mulai tergeser oleh game-game terbaru, ditambah tawaran dari berbagai pengambang game yang menjanjikan aspek sektor bisnis dan ekonomi. Pada garis besarnya, game jaringan dan *game online* tidak memiliki perbedaan yang jauh, hanya saja terletak pada poin jika *game online* dapat dimainkan oleh jarak yang jauh dengan lokasi pemain yang terpisah.[45]

b. Prosedur Permaian PUBG

Setiap permainan memiliki prosedur yang mengatur serta menata proses internal dan eksternal permainan, internal permainan yaitu menata

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

[45] *Ibid.*, hal. 103

tentang cara permainan dan eksternal permainan yang berkaitan dengan teknis non game. Dalam PUBG diatur secara resmi sebagai berikut:[46]

1) Aturan Umum

Aturan Perilaku ini mengatur hal-hal umum yang harus dipatuhi pengguna akhir dan perusahaan sehubungan dengan layanan PUBG LITE (selanjutnya disebut sebagai "Game") yang disediakan oleh PUBG CORPORATION ("PUBG"). Hal ini bertujuan untuk mengatur persyaratan yang diperlukan secara konsisten untuk mengatasi berbagai situasi yang mungkin timbul dalam proses menggunakan dan menyediakan layanan game. Hal-hal yang tidak secara khusus disebutkan dalam Aturan Perilaku harus diperlakukan sesuai dengan Ketentuan Penggunaan dan yurisdiksi yang relevan.

2) Perubahan Aturan Perilaku

Jika PUBG memutuskan untuk mengubah Aturan Perilaku untuk meningkatkan kualitas layanan game, PUBG akan memberi tahu tanggal efektif, konten yang direvisi, dan alasan revisi setidaknya 7 hari sebelum tanggal efektif melalui beranda PUBG LITE (https: //lite.pubg .com /). Namun, kami akan memberi tahu Anda mulai 30 hari sebelum perubahan jika perubahan tersebut dianggap sebagai masalah serius atau mungkin tidak menguntungkan bagi Anda. Jika pengguna gagal mematuhi Aturan Perilaku yang direvisi setelah tanggal revisi terakhir, itu bukan tanggung jawab

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

PUBG untuk mengkompensasi setiap kerugian yang terjadi karena kurangnya kesadaran dari pengguna.

3) Tugas dan Tanggung Jawab PUBG

a) PUBG akan berusaha untuk memberantas pelanggaran yang dijelaskan dalam Aturan Perilaku untuk memastikan bahwa pengguna dapat menikmati bermain game.

b) PUBG tidak akan pernah meminta kata sandi Anda, dan PUBG akan berkomitmen untuk melindungi dan mengelola informasi pribadi pengguna dengan aman. Namun, ketika lembaga pemerintah atau otoritas peradilan meminta untuk memberikan informasi pribadi melalui cara hukum, PUBG dapat memberikan informasi pribadi kepada lembaga pemerintah tersebut.

c) PUBG menerima umpan balik tentang semua jenis bug dan kesalahan melalui pusat dukungan pelanggan resmi dan komunitas resmi PUBG, dan PUBG akan berkomitmen untuk segera meninjau dan memperbaiki bug dan kesalahan.

d) PUBG tidak akan melakukan intervensi atau terlibat dalam kegiatan dan perselisihan antara dan / atau di antara pengguna akhir sehubungan dengan layanan game.

e) PUBG dapat membatasi beberapa atau semua layanan game jika PUBG menentukan bahwa situasi yang tidak biasa atau tidak diinginkan tersebut menghalangi kenikmatan permainan.

f) Jika Anda atau kelompok pengguna melakukan sesuatu yang dapat mengganggu atau memengaruhi layanan apa pun yang disediakan oleh PUBG) atau melanggar Aturan Perilaku, PUBG akan, sesuai dengan 'Kriteria penalti untuk Pelanggaran yang ditentukan dalam Aturan Perilaku, membatasi penggunaan layanan.

4) Tanggung Jawab dan Hak Pengguna Akhir

a) Anda berkewajiban untuk memahami dan mematuhi Ketentuan Layanan dan Aturan Perilaku PUBG.

b) Perusahaan memiliki semua hak tentang data dalam game (karakter, item, mata uang game, dll.) Yang Anda buat saat menggunakan layanan game, dan Anda berhak hanya untuk menggunakan data dalam game.

c) Jika Anda diperlakukan dengan tidak adil atau mengalami cedera menggunakan layanan game, Anda memiliki hak untuk naik banding dan memperbaiki PUBG melalui metode dan prosedur yang sah. Jika Anda diperlakukan secara tidak adil atau dirugikan oleh pelanggan lain, Anda memiliki hak untuk memberi tahu dan meminta pengguna lain untuk mematuhi Aturan Perilaku.

d) Anda memiliki kewajiban untuk mendapat informasi lengkap tentang informasi yang diumumkan PUBG secara resmi, dan PUBG tidak akan bertanggung jawab atas segala kerusakan yang terjadi karena kurangnya kesadaran tentang pengumuman.

e) Anda tidak diperbolehkan menghasilkan laba apa pun menggunakan layanan game tanpa persetujuan terlebih dahulu dari PUBG.

f) Anda tidak boleh menggunakan informasi yang diperoleh melalui Layanan Game seperti menyalin, menggandakan, memodifikasi, menerjemahkan, menerbitkan, atau memberikan informasi ini kepada orang lain tanpa persetujuan terlebih dahulu dari PUBG.

g) Anda mungkin bertanggung jawab untuk mendistribusikan informasi palsu yang tidak diumumkan secara resmi oleh PUBG dengan cara apa pun yang dapat menyebabkan kebingungan bagi pengguna akhir lainnya.

h) Anda harus memberi tahu PUBG tentang segala gangguan (seperti bug, kesalahan sistem, program ilegal, dll.) Dari layanan game dan tidak boleh mengeksploitasi dan / atau menyebarkan informasi tersebut ke pengguna lain. Jika Anda menemukan kerentanan dan tidak mengungkapkannya kepada PUBG dan meneruskannya ke orang lain, Anda mungkin akan dikenakan batasan untuk penggunaan layanan game sesuai dengan Aturan Perilaku, yang dianggap sebagai pelanggaran yang disengaja.

i) Anda dapat mengajukan pertanyaan, saran, dan permintaan yang terkait dengan layanan game melalui saluran berikut.

5) Kebijakan untuk Pelanggaran

Sebagai aturan umum, kami akan segera menanggapi pertanyaan, saran, permintaan, umpan balik yang telah Anda berikan melalui Pusat Pelanggan. Namun, responsnya mungkin tertunda jika ada beban kerja yang berat.

Untuk memberikan pengalaman bermain yang adil dan menyenangkan bagi semua pengguna, PUBG telah menetapkan kebijakan yang harus dipatuhi semua pengguna saat menggunakan layanan kami. Semua pengguna yang bermain game harus mematuhi aturan berikut.

a) Jangan Menggunakan Program Tidak Resmi dan Perangkat Keras.
b) Jika Anda menggunakan program dan perangkat perangkat keras yang tidak sah yang tidak diizinkan atau diotorisasi oleh perusahaan secara kolektif.

3. Ekonomi Islam Memandang Jual Beli *Game online*

Muamalah atau jual beli dalam pandangan ekonomi Islam, memberikan garis kebijaksanaan ekonomi yang jelas. Pedagang yang melakukan transaksi dengan jujur merupakan yang paling disukai Allah dan Allah akan memberikan Rahmat-Nya kepada orang-orang yang benar-benar berbuat demikian. Dalam jual beli kejujuran merupakan hal yang utama, dalam berniaga guna menghindari sifat untuk memperoleh keuntungan yang sebesar-besarnya. Karena kejujuran yang akan menolong pribadi itu sendiri dalam melakukan perbuatannya.[47]

[47] Kutbuddin Aibak, *Kajian Fiqh Kontemporer*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2017), hal. 213-214.

Sepanjang sejarah umat Muslim, kebebasan ekonomi sudah dijamin dengan berbagai tradisi masyarakat dan dengan hukumnya. Nabi Saw tidak bersedia menetapkan harga-harga walaupun pada saat harga-harga itu membumbung tinggi. Ketidaksediaannya itu didasarkan atas prinsip tawar-menawar secara sukarela dalam perdagangan yang tidak memungkinkan pemaksaan cara-cara tertentu agar penjual menjual barang-barang mereka dengan harga lebih rendah dari pada harga pasar selama perubahan-perubahan harga itu disebabkan oleh faktor-faktor nyata dalam permintaan dan penawaran yang tidak dibarengi dengan dorongan-dorongan monopolik maupun monopsonik. Lebih dari itu, Nabi Saw. berusaha dengan sungguh-sungguh memperkecil kesenjangan informasi di pasar, beliau menolak gagasan untuk menerima para produsen pertanian sebelum mereka di pasar dan mengetahui benar apa yang terjadi disana. Beliau sangat tegas dalam mengatasi masalah penipuan dan monopoli (dalam perdagangan), sehingga beliau menyamakan kedua hal tersebut dengan dosa-dosa paling besar dan kekafiran.[48]

Semua jenis penyimpangan dalam pelaksanaan kebebasan ekonomi, seperti sumpah palsu, timbangan yang tidak tepat, dan niat buruk dikecam oleh para penulis muslim, demikian juga memproduksi dan memperdagangkan barang-barang dagangan yang tercela karena tidak berdasarkan alasan-alasan kesehatan ataupun moral dengan norma-norma qurani, seperti minumminuman beralkohol, minum-minuman keras, pelacuran dan perjudian, baik dalam

[48] Adiwarman A. Karim, *Ekonomi Mikro Islam*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2007), hal.27

masalah-masalah spiritual, urusan-urusan ekonomi atau kegiatan sosial, Nabi Muhannad Saw. menekankan kerja sama di antara umat muslim sebagai landasan masyarakat Islam dan merupakan inti penampilannya. Sejauh ini mengetahui perbedaan-perbedaan yang diametral antara paradigma yang mendasari ekonomi konvensional dengan paradigma yang mendasari ekonomi Islami. Keduanya tidak mungkin dan tidak akan pernah mungkin untuk dikompromikan, karena masing-masingnya didasarkan atas pandangan dunia yang berbeda. Ekonomi konvensional melihat ilmu sebagai sesuatu yang sekuler (berorientasi hanya pada kehidupan duniawi) dan sama sekali tidak memasukkan Tuhan serta tanggung jawab manusia kepada Tuhan di akhirat dalam bangun pemikirannya. Oleh karena itu, ilmu ekonomi konvensional menjadi bebas nilai (posivistik). Sementara itu, ekonomi Islam justru dibangun atas, atau paling tidak diawali oleh prinsip-prinsip religius (berorientasi pada kehidupan duniawi dan akhirat).[49]

Perkataan jual beli menunjukan adanya dua perbuatan dalam satu peristiwa, yaitu satu pihak menjual dan pihak lain membeli. Maka dalam hal ini terjadilah peristiwa hukum jual beli.[50] Jual beli adalah menukar suatu barang yang lain dengan cara tertentu (akad).[51] Menurut etimologi jual beli menurut bahasa adalah mempertukarkan sesuatu dengan sesuatu yang lain. Mempertukarkan sesuatu maksudnya harta mempertukarkan benda dengan harta

---

[49] *Ibid*,, hal.29

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

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

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).[52]

Jual beli dengan menggunakan lafazh *al-bai'* dapat berarti sebaliknya dari penjualan, yaitu pembelian. Sebagaimana firman allah SWT. Maksudnya mereka membelinya dengan harga yang murah demikian juga, kalimat isytira dan ibtiya dipakai juga sebagaimana al-bai untuk perbuatan penjual dan pembeli, secara bahasa, kecuali menurut pemakaian adat istiadat, istilah jual beli itu hanya spesifik diterapkan untuk kegiatan-kegiatan para penjual yang menyisihkan bendanya dari hak miliknya, sedangkan istilah isytira, dan ibtiya hanya merupakan ciri khusus untuk aktivitas pembeli memasukkan hartanya menjadi hak milik. Adapun jual beli menurut terminologI antara lain:

1. Menurut ulama Hanafiyah, Jual beli adalah pertukaran harta (benda) dengan harta berdasarkan cara khusus (yang dibolehkan).[53]
2. Menurut imam nawawi, Jual beli adalah pertukaran harta dengan harta untuk kepemilikan.[54]
3. Menurut ibnu Qudamah dalam kitab Al-Mughni, Jual beli adalah pertukaran harta dengan harta, untuk saling menjadikan milik.[55]

---

[52] Siah Khosyiah, *Fiqh Muamalah Perbandingan*, (Bandung: Pustaka Setia), hal. 45
[53] Alaudin Al-Kasyani, *Badai Ash-Shanai" fi Tartib Asy-Syarai"*, juz V. hal. 133
[54] Muhammad Asy-Syarbani, *Mugni Al-Muhtaj*, juz II, hal. 2
[55] Ibnu Qudamah, *Al-Mugni*, juz III. Hal. 559

4. Menurut ulama Malikiyah, syafiiyah, dan Hanabillah, bahwa jual beli adalah tukar menukar harta dengan harta pula dalam bentuk pemindahan milik dan kepemilikan.[56]

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapatlah disimpulkan bahwa jual beli adalah suatu perjanjian tukar-menukar barang atau barang dengan uang dengan jalan melepaskan hak milik dari yang satu kepada yang lain atas telah dipraktikan oleh masyarakat primitif ketika uang belum digunakan sebagai alat tukar menukar barang, yaitu dengan sistem barter yang dalam terminologi fiqh disebut dengan bai al-muqayyadah. Meskipun jual beli dengan sistem barter telah ditinggalkan, diganti dengan sistem uang, tetapi terkadang esensi jual beli seperti itu masih berlaku didalam masyarakat.[57]

1) Dasar Hukum Jual Beli

Al-bai‟ atau jual beli merupakan akad yang diperbolehkan, hal ini berlandaskan atas dalil-dalil yang terdapat dalam Al-Qur'an, Al-Hadits, ataupun ijma' Ulama. Diantara dalil-dalil (landasan syariah) yang memperbolehkan praktik akad jual beli adalah sebagai berikut:[58]

a) Firman Allah dalam QS. Al-Baqarah (2): 275
b) Firman Allah dalam QS. An-Nisa (4): 29
c) Hadits Nabi: "Dari rifa'ah ibn Rafi', bahwa rasulullah Saw., ditanya salah seorang sahabat mengenai pekerjaan (profesi) apa yang paling

[56] Mardani, *Fiqh Syariah Ekonomi,* (Jakarta : Kencana, 2012), hal. 101
[57] *Ibid.*, hal. 101
[58] 29 Dimyauddin Djauwaini, *Pengantar Fiqh Muamalah*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), hal. 70

baik, Rasulullah Saw., ketika itu menjawab: Usaha tangan manusia sendiri dan jual beli yang diberikan". (HR. Al-Bazzah dan Al-Hakim)

d) Hadis Nabi, Rasulullah menyatakan: jual beli itu didasarkan kepada suka sama suka". (HR. Al-Baihaqi)

e) Hadis Nabi, Rasulullah Saw., bersabda: "Pedagang yang jujur dan terpercaya itu sejajar (tempatnya disurga) dengan para Nabi, para shiddiwin, dan para syuhada". (HR. Tirmidzi)

2) Jual Beli Menurut Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Pengertian jual beli menurut uu no.11 tahun 2008 tentang ITE Transaksi elektronik diatur dalam Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik (UU ITE). Transaksi elektronik dalam dunia bisnis salah satunya adalah e- commerce. Pasal 9 UU ITE menyebutkan bahwa pelaku usaha yang menawarkan produk melalui sistem elektronik harus menyediakan informasi lengkap dan benar berkaitan dengan syarat kontrak, produsen, dan produk yang ditawarkan. Namun di dalam praktiknya banyak penjual yang tidak memberikan informasi yang jelas mengenai produk yang ditawarkan sehingga banyak menimbulkan kerugian bagi pembeli.[59]

Penjual memberikan penawaran terhadap barang yang dimilikinya untuk dijual melalui media elektronik, yaitu internet dengan memasukan

[59] http://etd.unsyiah.ac.id/index.php?p=show_detail&id=11227, diakses pada tanggal 3 Maret 2020

penawaran tersebut dalam situs baik yang dikelola sendiri untuk melakukan perdagangan atau memasukan dalam situs lain. Dalam menjelajah situs diinternet, pembeli layaknya orang yang belanja secara konvensional dengan melihat yang dipajang oleh setiap toko, kemudian melakukan transaksi jual beli dalam situs tersebut.[60]

Transaksi e-commerce melalui internet, sebelum proses pembayaran dilakukan masing-masing pihak telah menyepakati mengenai jumlah dan jenis mata uang yang digunakan sebagai pembayaran atau harga serta metode pembayaran yang digunakan, seperti dengan kartu kredit. Pada saat kedua belah pihak mencapai kesepakatan, kemudian diikuti dengan proses pembayaran yang melibatkan dua perantara atau wakil dari masing-masing pihak. Setelah pembayaran diterima kemudian diikuti dengan pengiriman barang yang sesuai dengan kesepakatan.[61]

a. Syarat-Syarat Transaksi Elektronik

Berdasarkan Undang-Undang RI Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik ini ketentuan-ketentuan dalam melakukan transaksi dan yang tidak diperbolehkan dalam bertransaksi. Transasksi yang dimaksud dalam penelitian ini dan berkaitan dengan penulisan penelitian ini adalah transaksi jual beli. Adapun ketentuan dalam

---

[60] Gemala Dewi, *Hukum Perikatan Islam di Indonesia*, (Jakarta: Prenada Media, 2005), hal. 200-201

[61] Haris Faulidi Asnawi, *Transaksi Bisnis E-Commerece Perspektif Islam*, (Yogyakarta: Magistra Insania Press, Cet I, 2004), hal. 126-127

bertansaksi elektronik diantaranya pada pasal 17 sampai dengan pasal 22, dengan perincian sebagai berikut:

1) Penyelenggara Transaksi Elektronik dapat dilakukan dalam lingkup publik atau privat.
2) Para pihak yang melakukan Transaksi Elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat 1 wajib beritikad baik dalam melakukan interaksi dan atau pertukaran Informasi Elektonik dan dokumen Elektronik selama bertansaksi.

Mengenai pasal tentang penyelenggara transaksi elektronik akan diperinci sebagai berikut :

1) Transaksi Elektronik yang dituangkan kedalam Kontrak Elektronik mengikat para pihak.
2) Para pihak yang melakukan transaksi Elektronik harus menggunakan sistem Elektronik yang disepakati, Transaksi Elektronik terjadi pada saat penawaran transaksi yang dikirim pengirim telah diterima dan disetujui penerima.
3) Pengirim dan penerima dapat melakukan Transaksi Elektronik sendiri, melalui pihak yang dikuasakan olehnya, atau melalui Agen Elektronik.
4) Jika dilakukan sendiri, segala akibat hukum dalam pelaksanaan Transaksi Elektronik menjadi tanggung jawab para pihak yang bertransaksi, jika dilakukan melalui pemberi kuasa, segala akibat

hukum dalam pelaksanaan transaksi elektronik menjadi tanggung jawab pemberi kuasa, jika dilakukan melalui Agen Elektronik.

5) Jika kerugian Transaksi Elektronik disebabkan gagalnya beroperasinya Agen Elektronik akibat tindakan pihak ketiga secara langsung terhadap Sistem Elektronik. Segala akibat Hukum menjadi tanggungjawab penyelenggara Agen Elektronik.
6) Jika kerugian Transaksi Elektronik disebabkan gagal beroperasinya Agen Elektronik akibat kelalaian pihak pengguna jasa layanan, segala akibat hukum menjadi tanggungjawab pengguna jasa layanan.

b. Larangan dalam Transaksi Elektronik

Perbuatan yang dilarang dalam bertransaksi menurut Undang-Undang RI Nomor 11 Tahun 2008, disebutkan dalam pasal 27 sampai pasal 33, yaitu sebagai berikut:

1) Mendistribusikan, mengirim, mentransmisikan, menyebarkan informasi atau dokumen elektronik yang bersifat melanggar kesusilaan, perjudian, penghinaan, pencemaran nama baik, pemerasan, dan pengancaman.
2) Membuat berita bohong dan menyesatkan yang merugikan konsumen.

3) Menyebarkan informasi bisa menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan baik individu atau kelompok yang bersifat SARA (Suku, Agama, Ras dan Antar Golongan).[62]

B. Penelitian Terdahulu

Sebagai bahan referensi dan penyekat penelitian ini, supaya tidak tumpeng tindih. Maka peneliti mengambil beberapa karya ilmiah hasil riset sebagai rujukan dan pembatas karya skripsi ini.

Pertama, Jurnal yang berjudul *"Pengaruh Game online Pubg (Player Unknown's Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik."* Salah satu permainan berbasis online yang sedang populer sekarang adalah PUBG. Permainan berbasis online ini baik digunakan sebagai alternatif rekreasi pelajar namun harus disertai kontrol diri karena jika pemain sudah mulai kecanduan akan berakibat prestasi akademik menurun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa metode observasi, metode wawancara. Tujuan dari penelitian ini yaitu menjelaskan bagaimana pengaruh *game online* PUBG pada prestasi akademik Siswa. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengaruh *game online* PUBG terhadap prestasi belajar siswa menyatakan bahwa salah satu permainan berbasis online ini sangat digemari karena mendapat kesenangan, mengurangi stress, bertemu dan berkenalan dengan banyak teman, gratis, meningkatkan

[62] Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang informasi Transaksi dan Elektronik, pasal 17-18

kerjasama, meningkatkan kempampuan berbahasa inggris, terhindar dari pergaulan bebas dan narkoba, dan permainan yang dapat dimainkan dimana dan kapan saja, namun setiap permainan jika tidak diimbangi dengan kontrol diri maka akan membuat pemainnya kecanduan dan membuat prestasi belajar siswa menurun.[63]

Kedua, jurnal yang berjudul *"Evaluasi User Experience Pada Game PUBG MOBILE Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough."* PUBG MOBILE merupakan game First-Person Shooter dan Third-Person Shooter yang baru saja rilis pada tanggal 19 Maret 2018. Game ini termasuk kategori jenis game yang baru pada platform mobile sehingga berpotensi memiliki user baru. Pengalaman pengguna (user experience) sangat penting untuk kesuksesan sebuah game di pasaran, terutama pada jenis aplikasi yang baru saja dirilis.. Sistem yang dirancang dengan tidak baik dan tidak mudah digunakan akan membuat pengguna kesulitan mempelajari dan mengoperasikannya, sehingga akan menjadikan sistem tersebut jarang digunakan. Agar bisa mendapatkan user experience yang baik, maka perlu dilakukan sebuah evaluasi. Metode Cognitive Walkthrough adalah metode evaluasi user experience dimana evaluator memberi tugas berbasis skenario dan beberapa pertanyaan kepada pengguna game untuk menemukan masalah yang mengganggu proses pembelajaran. Metode ini cocok digunakan pada sistem yang baru saja dirilis karena dapat menggali proses kognitif pengguna ketika pertama kali

[63] Ach Fauzi, "Pengaruh Game Online Pubg (Player Unknown's Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik*," Science Edu Vol. II. No. 1 Juni 2019,* Homepage: http://UNEJ.Science diakses pada 3 Maret 2020.

menggunakan sistem. Responden yang digunakan pada penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok, yaitu 3 responden yang belum pernah memainkan game PUBG MOBILE dan 3 orang yang sering memainkan game PUBG MOBILE dan sering memainkan game dengan genre yang serupa. Hasil evaluasi pada game PUBG MOBILE menunjukkan masalah banyak terjadi karena tampilan sulit dimengerti (text and icon) pada tugas ketika pengguna mempelajari tentang senjata didalam game. Akan tetapi, permasalahan yang muncul adalah permasalahan yang ringan dan tidak mempengaruhi fungsi utama dalam game.[64]

Ketiga, Jurnal yang berjudul *"Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa Sdn Tanjung Barat 07 Jakarta."* Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat menuntut kita untuk jeli memilah dan memilih berbagai informasi yang kita terima. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi adalah munculnya perangkat gadget berupa smartphone yang selain berguna sebagai sarana komunikasi juga bisa sebagai game. Berbagai permainan diakses melalui internet secara bebas. Tidak hanya informasi, berbagai sarana hiburan juga disajikan oleh internet. Salah satunya adalah game mobile. Seiring dengan perkembangan, bermunculan beragam game yang menarik para siswa sehingga berdampak terhadap aktifitas pergaulannya dan prestasi sekolah mereka. Perubahan perilaku pada remaja

[64] Amrullah Akbar , Hanifah Muslimah Az-Zahra, dan Komang Candra Brata, "Evaluasi User Experience Pada Game PUBG MOBILE Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough," Universitas Brawijaya. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, e-ISSN: 2548-964X Vol. 3, No. 2, Februari 2019, hal.. 1660-1668, Homepage: http://UB.jurnal-pengembangan-TIK diakses pada 3 Maret 2020.

yang mengalami kecanduan game mobile mungkin tidak dirasakan oleh siswa itu sendiri, tetapi dapat dirasakan oleh orang lain di lingkungan mereka khususnya orang tua dan guru. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menguji dampak pengaruh game mobile terhadap aktifitas pergaulan siswa SD Negeri 07 Tanjung Barat. Subyek penelitian ini adalah siswa SD yang terkategori memiliki tingkat suka main game mobile tinggi. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket pada siswa. Ada tiga dampak dari kecanduan game menurut WHO (World Health Organization) yakni Menarik diri dari lingkungan, mudah kehilangan kendali, dan tidak peduli dengan kegiatan lain di sekitarnya. Namun Pilihan permainan yang tepat dan tidak mengandung unsur kekerasan, serat pemakaian yang tidak kecanduan diketahui bermanfaat meningkatkan kinerja otak.[65]

Keempat, Jurnal yang berjudul *"Pengaruh Penerapan Ekonomi Kreatif Terhadap Kreativitas Remaja Di Kota Lhokseumawe (Studi Kasus Pada Seni Tari Sanggar Cut Meutia)."* Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh ekonomi kreatif menuju kreativitas dalam lokakarya tari remaja Cut Meutia di Lhokseumawe. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer melalui a kuesioner terperinci. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan yang mengikuti Studio Tari Cut Meutia di Lhokseumawe sebanyak 62 orang, ini populasi bersifat heterogen yang dapat

---

[65] Heri Satria Setiawan, "Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa Sdn Tanjung Barat 07 Jakarta," Universitas Indraprasta Jakarta. *Factor Exacta 11 (2) 146/157 2018*, p-ISSN: 1979-276X e- ISSN: 2502-339X DOI: 10.30998/faktorexacta.v11i2.2338, Homepage: http://Factor.Exacta diakses pada 3 Maret 2020.

dilihat dari berbagai usia, gender, dan pendidikan. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah total sampling. Jumlah populasi sampel dipilih karena terbatas dan masing-masing Anggota populasi yang layak dijadikan sampel. Dengan demikian jumlah sampel sebanyak-banyaknya sebagai jumlah populasi yaitu 62 orang. Penelitian menemukan bahwa yang paling ekonomi kreatif berpengaruh signifikan terhadap lokakarya kreativitas remaja Dance Cut Meutia di Lhokseumawe. Nilai koefisien Penentuan 0306, ini menunjukkan kemampuan variabel bebas (kreatif ekonomi) dapat menjelaskan pengaruhnya terhadap suatu variabel terikat (kreativitas remaja) sebesar 30,6%, sisanya sebesar 57,2% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak termasuk dalam model penelitian ini.[66]

Kelima, Jurnal yang berjudul *"Pembinaan Ekonomi Kreatif Dalam Perspektif Pendidikan Ekonomi."* Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pengetahuan kewirausahaan terhadap sikap kreatif pelaku UMKM subsektor ekonomi kreatif di Kecamatan Panakkukang dalam konteks pembinaan ekonomi kreatif. Populasi dalam penelitian ini adalah 129 pelaku UMKM subsektor industri kreatif. Total sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 33 pelaku UMKM subsektor industri kreatif. Hasil penelitian ini menunjukan pengetahuan kewirausahaan mempunyai pengaruh yang positif

[66] Rusydi dan Noviana, "Pengaruh Penerapan Ekonomi Kreatif Terhadap Kreativitas Remaja Di Kota Lhokseumawe (Studi Kasus Pada Seni Tari Sanggar Cut Meuti)," Universitas Malikussaleh Lhokseumawe. *JURNAL VISIONER & STRATEGIS Volume 5, Nomor 1, Maret 2016*, ISSN : 2338-2864 p. 51-59, Homepage: http://Jurnal.visioner diakses pada 3 Maret 2020.

dan signifikan terhadap sikap kreatif pelaku UMKM subsektor ekonomi kreatif di Kecamatan Panakkukang Kota Makassar.[67]

Tabel 2.1
Rekapitulasi Penelitian Terdahulu

No.	Judul	Perbedaan	Persamaan
1.	*Pengaruh Game online Pubg (Player Unknown's Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik*	Penelitian dalam jurnal tersebut mengkaji perihal pengaruh PUBG terhadap prestasi anak, sedang dalam skripsi ini berkaitan dengan nilai ekonomi.	Penelitian dalam jurnal tersebut menggunakan jenis penelitian kualitatif, atau sama dengan yang digunakan dalam penelitian ini. Dan PUBG menjadi kajian utama yang dibahas.
2.	*Evaluasi User Experience Pada Game PUBG MOBILE Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough*	Penelitian dalam jurnal tersebut, berkaitan dengan ranah pengembangan teknologi informasi dan komunikasi.	Pendekatan yang digunakan dalam penelitian jurnal tersebut yaitu kualitatif atau sama dengan yang diterapkan dalam skripsi ini.
3.	*Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa Sdn Tanjung Barat 07 Jakarta*	Dalam penelitian jurnal tersebut, mengkaji secara umum pengaruh game mobile, atau game yang khusus digunakan dalam Handphone. Serta yang dijadikan objek merupakan sekolah dan siswa.	Pendekatan penelitian yang digunakan sama, serta penelitian ini secara umum juga membahasa *game online* , bukan hanya PUBG meskipun studinya dibatasi pada game PUBG.
4.	*Pengaruh Penerapan Ekonomi Kreatif Terhadap Kreativitas Remaja Di Kota Lhokseumawe (Studi Kasus Pada Seni Tari Sanggar Cut Meutia)*	Pendekatan penelitian yang digunakan dalam jurnal tersebut yaitu kuantitatif.	Dalam jurnal tersebut mengkaji penerapan ekonomi kreatif. Sama dengan penelitian pada skripsi ini yaitu berkaitan dengan

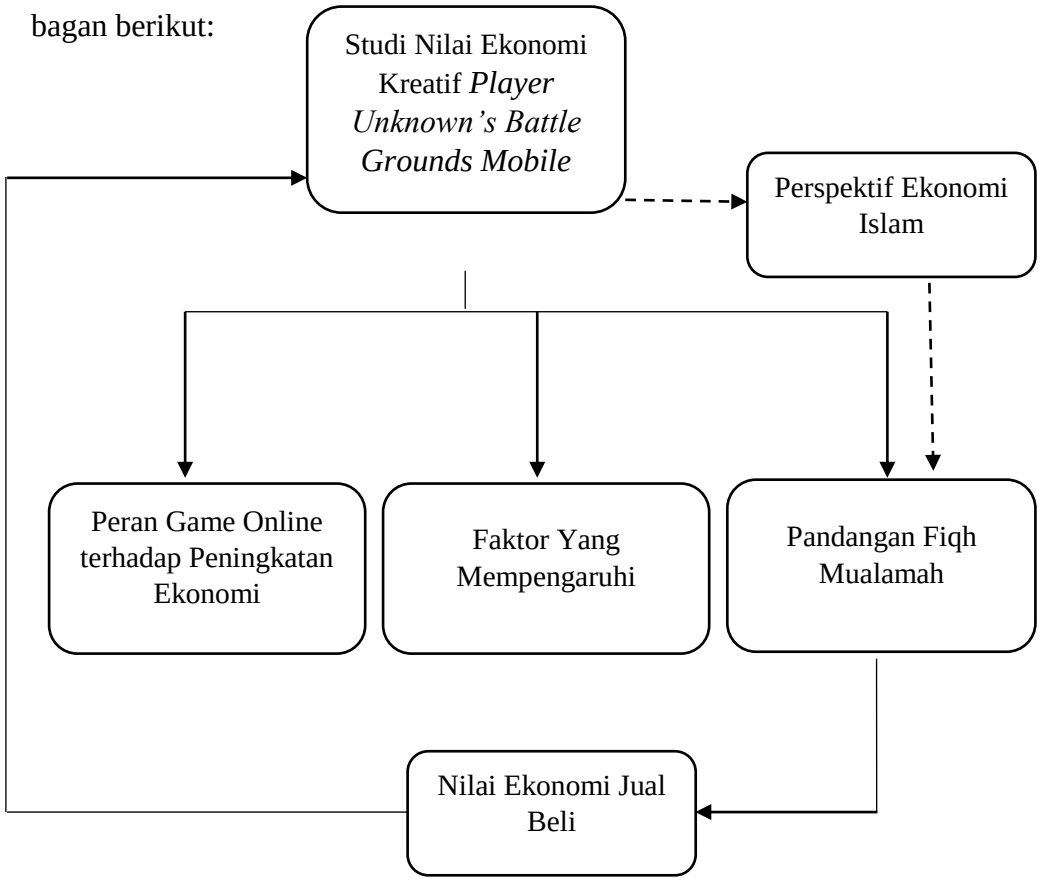
[67] Muhammad Hasan, "Pembinaan Ekonomi Kreatif Dalam Perspektif Pendidikan Ekonomi. Universitas Negeri Makassar," *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan Volume 1 Nomor 1 Januari 2018*, Hal 81-86 p-ISSN: 2614-2139; e-ISSN: 2614-1973, Homepage: http://ojs.unm.ac.id/JEKPEND diakses pada 3 Maret 2020.

			ekonomi kreatif.
5.	*Pembinaan Ekonomi Kreatif Dalam Perspektif Pendidikan Ekonomi.*	Ekonomi kreatif yang dikaji dalam jurnal tersebut yaitu berkaitan dalam perspektif edukasi, sementara dalam penelitian ini berkitan dengan kegiatan atau aktifitas ekonomi.	Dalam jurnal tersebut mengkaji penerapan ekonomi kreatif. Sama dengan penelitian pada skripsi ini yaitu berkaitan dengan ekonomi kreatif.

Sumber: Olahan peneliti, 2019

C. Paradigma dan Alur Penelitian

Penelitian kualitatif dilaksanakan guna untuk mengetahui kejadian yang terjadi di lapangan secara detail. Berdasarkan teori-teori yang telah diapaparkan dalam kajian pustaka, peneliti mengerucutkan penelitian ini pada bagan berikut:



Sumber: Olahan peneliti, 2019

Keterangan: ⟶ : Garis lurus menandakan komando yaitu garis yang menandakan posisi atas dan bawah berjalan dengan berurutan.

- - - - - - ▸ : Garis putus-putus menandakan hubungan koordinasi antar baian, yaitu garis yang dapat saling berhubungan.

Penelitian ini mengkaji nilai ekonomi dari sebuah *game online Player Unknown's Battle Grounds Mobile,* dengan perspektif ekonomi islam. Dari 3 kajian, yaitu peran *game online* terhadap peningkatan ekonomi, faktor yang mempengaruhi, dan pandangan ekonomi islam, berakhir pada nilai ekonomi jual beli yang ada dalam *Player Unknown's Battle Grounds Mobile.* Sehingga dapat ditarik sebuah pandangan terhadap nilai jual beli *Player Unknown's Battle Grounds Mobile* menurut hukum islam.