

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Konteks Penelitian**

Mahluk hidup yang menjadi makhluk sosial dan juga makhluk Tuhan yang berhadapan dengan dirinya sendiri adalah manusia, pada umumnya mereka juga menghadapi berbagai persoalan atau masalah dalam kehidupan. Manusia bisa melakukan, mengolah, membinasakan, mengangkat bahkan merendahkan dirinya sendiri serta dapat beradaptasi dengan alam dimana terletak tiga fungsi dalam kehidupannya yaitu makhluk Tuhan, makhluk individu dan makhluk sosial budaya. Dalam kehidupan manusia sebagai makhluk pribadi yang berproses dengan cara berinteraksi dengan sesama, lingkungan dan sarana untuk pemenuhan kehidupan. manusia mengalami persaingan dan bergelut dalam bidang ekonomi, yang mana keinginan.

Kegiatan yang ada diantara produsen adalah jual beli. *al-bai'u* berarti *muqabalatu syai'im bi syai'in syafei*, Jual beli adalah si penjual memberikan barang yang dijualnya sedangkan si pembeli memberikan sejumlah uang yang seharga dengan barang tersebut.<sup>1</sup> secara etimologi jual beli dapat diartikan sebagai pertukaran sesuatu dengan sesuatu. jual beli terjadi karena perjanjian antara kedua belah pihak yang satu selaku

---

<sup>1</sup>Rachmat Syafei, *Penimbunan dan Monopoli Dagang Dalam Kajian Fiqih Islam*, (Departement Agama- Mimbar Hukum, 2004), hlm. 73.

produsen menyerahkan kebendaan, dan yang satu sebagai konsumen adalah pihak yang membayar suatu barang atau jasa yang telah dijanjikan untuk digunakan. Konsumen sebagai pihak yang memiliki hak dan kewajiban menerima dan membayar. Namun jual beli juga berlaku pada game yang marak di era sekarang ini.

Game diartikan sebagai permainan. game merupakan salah satu sarana kegiatan yang biasa dilakukan para kalangan baik muda, tua, maupun anak-anak untuk mengisi waktu luang. Didalam dunia Game juga sudah menerapkan beberapa peraturan yang sudah seharusnya ditaati oleh para gamers tujuan dari peraturan dalam game itu sendiri untuk membatasi perilaku pemain dan juga menentukan permainan. Game juga merupakan sarana dalam suatu pembelajaran dengan pengetahuan yang ada.<sup>2</sup> dalam game ada dua sistem yang dapat digunakan yaitu sistem online dan offline yang bisa dijalankan sesuai kemauan dan kemampuan masing-masing individu. dalam era yang semakin berkembang ini ternyata game online lebih menarik perhatian peminat baik di Indonesia maupun diluar negara Indonesia. Dengan majunya dunia game di dunia tak jarang juga para komunitas tournament e-Sport memanfaatkannya sebagai ajang kompetisi eSport baik dari kompetisi nasional sampai kompetisi internasional salah satu contohnya adalah game Mobile Legends. Kompetisi game muncul karena beberapa faktor, baik sebagai pemerkuat tali silaturahmi

---

<sup>2</sup> Moh. Irfan Syarifudin, “*Tinjauan Hukum Islam Dalam Jual Beli Diamond Mobile Legends Melalui Aplikasi Shopee*”, Skripsi diterbitkan, Institut Agama Islam Negeri Surakarta, 2020.

meningkatkan bakat pemain, meningkatkan kerjasama , untuk menanamkan bibit unggul e-Sport masa depan dan juga sebagai sarana hiburan.

Mobile Legends game yang dikembangkan dan diterbitkan oleh monton. game ini sudah cukup mendunia dikalangan gamers sampai saat ini, game yang diciptakan dengan cara yang simple namun mengasah strategi maupun kerjasama dalam bermain secara tim , baik tim yang kita rekrut sendiri maupun tim yang direkrut oleh monton sesuai dengan tingkatan kemampuan bermain gamers. Banyak fitur yang disediakan untuk meningkatkan tingkat keseruan dalam game diantaranya fitur chat dan voice agar player bisa berinteraksi dengan player lainnya. Para gamers menganggap game ini tidak membosankan dari segi tampilan maupun fasilitas game. Banyak hal hal menarik dalam dunia Mobile Legends seperti hero yang menyerupai karakter dunia nyata dan item yang mempunyai fungsi khusus sebagai alat untuk menguatkan karakter hero. Dalam game mobile legend juga menampilkan event-event yang menguntungkan karena hadiahnya berupa emblem , skin ,hero dan juga tampilan akun. Para player moba kerap menantikan adanya Ivent tersebut karena hadiannya, namun tanpa ivent player moba juga bisa mendapatkan skin, emblem dan tampilan akun dengan menggunakan mata uang game yang berupa diamond, yang mana Diamond ini bisa didapatkan melalui pembelian(top up) , ivent dan tournament tournament yang ada.

Top up Diamond merupakan suatu transaksi pembelian berlian yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan dalam game, seperti beli hero skin

dan season pass . top up Diamond juga bisa dikatakan dengan pembelian barang tidak berwujud yang mana uang ditukar dengan nominal berlian yang masuk ke akun game. Semakin maraknya top up Diamond semakin maraknya kasus kasus yang merugikan terutama merugikan konsumen. Kasus yang ada dalam top up bukan sepenuhnya kesalahan dari monton, namun karena kesalahan dari pembeli itu sendiri, mereka kerap mengabaikan sistem jual beli Diamond dari monton yang sudah bisa dikatakan aman. Banyak alasan yang terungkap salah satunya karena jual beli Diamond dari monton tergolong lebih mahal dan tidak mudah seperti aplikasi maupun lewat perantara.

Berkaitan dengan jual beli Diamond Mobile Legends adapun beberapa cara yang dilakukan oleh masyarakat di Desa Meduri kecamatan Margomulyo Kabupaten Bojonegoro. jual yang ada di desa Meduri kebanyakan dilakukan dengan montoon, shopee, codashop, perantara , dana , maupun Instagram. dari beberapa cara yang dilakukan ternyata masih terdapat beberapa yang dikatakan ilegal sehingga tidak ada perlindungan dari pihak terkait jika terjadi unsur penipuan. jual beli Diamond melalui aplikasi-aplikasi online tergolong lebih diminati ketimbang lewat perantara secara langsung. Namun top up Diamond Mobile Legends masih banyak menimbulkan hal yang merugikan salah satu pihak, sehingga jual beli ini jika ditinjau dari hukum Islam apakah bisa dikatakan sah secara jual belinya atau tidak, berdasarkan maka hal ini terlihat lebih menarik untuk diteliti “Jual Beli Diamond Mobile Legends Ditinjau dari Hukum Islam” (Studi

Kasus pada Desa Meduri, Kecamatan Margomulyo, Kabupaten Bojonegoro).

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan uraian konteks penelitian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana praktik jual beli Diamond Mobile Legends di Desa Meduri Kecamatan Margomulyo Bojonegoro?
2. Bagaimana praktik jual beli Diamond Mobile Legends ditinjau dari hukum Islam di Desa Meduri Kecamatan Margomulyo Bojonegoro ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari adanya penelitian ini, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana praktik jual beli Diamond Mobile Legends di Desa Meduri Kecamatan Margomulyo Bojonegoro.
2. Untuk menganalisis bagaimana praktik jual beli Diamond Mobile Legends ditinjau dari hukum Islam di Desa Meduri Kecamatan Margomulyo Bojonegoro.

## **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan menjadi sebuah pertimbangan untuk melakukan praktek dan motifasi masyarakat sesuai hukum.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi akademis

Penelitian ini dapat menjadi sumber data bagi peneliti selanjutnya.

b. Bagi masyarakat

Sebagai pertimbangan dalam melakukan jual beli Diamond Mobile Legends.

c. Bagi peneliti

Untuk menambah wawasan peneliti dalam menyikapi konsep jual beli Diamond Mobile Legends.

### **E. Penegasan Istilah**

Dalam memudahkan pembaca untuk memahami isi dari penelitian ini, maka adanya suatu penegasan ilmiah juga perlu dijelaskan, sebagai berikut:

1. Jual-beli

Jual beli memiliki arti kegiatan tukar-menukar antara barang dengan barang harta dengan harta atau harta dengan barang, jual beli juga dapat dilakukan dan dikatakan sah jika memenuhi syarat dan ketentuan yang berlaku. jual beli berlangsung jika keduabelah pihak pembeli dan penjual yang melakukan sebuah kesempatan dalam bertransaksi.<sup>3</sup>

2. Diamond

Diamond merupakan suatu item pembayaran yang juga dimaksudkan sebagai mata uang dalam dunia game, Diamond biasanya digunakan Untuk membeli skin, membuat squad, membuka spin dan masih

---

<sup>3</sup>Rachmat Syafe'i. *Fiqih Muamalah*, (Bandung : CV pustaka setia 2001), hal.73

banyak lainnya, sehingga Diamond adalah hal yang umum dimiliki oleh player game.<sup>4</sup>

### 3. Mobile Legends

Mobile Legends adalah game dengan sistem pemain 5 vs 5 yang mudah dan bagus untuk mengolah trik dan keahlian jari yang bekerja dengan otak. Game ini terkenal dan banyak diminati oleh masyarakat terutama dikalangan remaja hingga dewasa. tak hanya itu Mobile Legends juga merupakan game yang mendunia dan banyak diminati oleh banyak kalangan baik muda, tua, maupun anak-anak.<sup>5</sup>

### 4. Hukum Islam

Hukum yang mengatur perilaku dan perbuatan manusia beragama Islam berdasarkan beberapa ketentuannya yang ada sesuai Syara'. Hukum Islam memiliki tujuan dari segi Islami di mana dapat dilihat dari dua segi yaitu segi pembuat hukum Islam Allah dan Rasul dan segi manusia sebagai pelaku maupun pelaksana dari hukum Islam tersebut.<sup>6</sup>

## **F. Sistematika Penelitian**

Untuk memudahkan penelitian ini, dengan tujuan pembahasan akan lebih terperinci, maka peneliti membuat sistematika pembahasan yaitu:

---

<sup>4</sup>Moh. Irfan Syarifudin, *“Tinjauan Hukum Islam Dalam Jual Beli Diamond Mobile Legends Melalui Aplikasi Shopee”*, Skripsi diterbitkan, Institut Agama Islam Negeri Surakarta, 2020.

<sup>5</sup> Ryan Fahmi, *pengaruh bermain game online mobile legend terhadap konten obrolan mahasiswa” studi pengaruh terpaan media, motivasi, dan pengaruh lingkungan dalam bermain”*

<sup>6</sup> Palmawati Tahir, Dan Dini Handayani, .H.,M.H.,*Hukum Islam*,(Jakarta Timur : Sinar Grafika 2018),hal.4

Bab I : Pendahuluan yang terdiri dari , latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, peneliti terdahulu, dan sistematika penulisan.

Bab II: landasan teori yang terdiri atas pengertian jual beli, syarat sah jual beli, perlindungan konsumen, hak konsumen, dan gambaran umum tentang game mobile legend.

Bab III: berisikan tentang metode penelitian, terdiri dari jenis penelitian dan lokasi penelitian, sumber data, objek penelitian, metode pengumpulan data, teknik pengelolaan data, dan tahap-tahap penelitian data.

Bab IV: berisikan paparan penelitian: berupa paparan data penelitian.

Bab V: pembahasan, bab ini membahas tentang praktik jual beli Diamondmobile legend, dan gambaran umum tentang perlindungan hukum terhadap pembelian sesuai ketentuan yang telah diatur dalam hukum Islam.

Bab VI: penutup yang berisikan kesimpulan, saran untuk kemajuan dalam objek yang dikaji peneliti.