

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

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.<sup>2</sup>

Akhirnya kecanggihan teknologi komputer disadari telah memberikan kemudahan, terutama dalam membantu pekerjaan manusia.<sup>3</sup> 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. Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia Gamer, sebuah komunitas pecinta game di Indonesia, internet game adalah sebuah game atau permainan yang dimainkan secara online via internet, yaitu bisa menggunakan PC (personal computer), atau konsol game biasa seperti PS2, X Box, dan sejenisnya.<sup>4</sup>

Secara umum, permainan *online* dapat diartikan sebagai sebuah permainan yang dalam menjalankannya dibutuhkan atau diperlukan sambungan internet, dan dalam permainan, permainan *online* tidak dapat dimainkan atau dijalankan dalam kondisi sektor atau perangkat sedang

---

<sup>2</sup> Ahmad M. Ramli, *Cyber Law Dan Haki Dalam Sistem Hukum Indonesia*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2004), hal. 11

<sup>3</sup> Maskun, *Kejahatan Siber (Cyber Crime) Suatu Pengantar*. (Jakarta: Kencana, 2013), hal. 17

<sup>4</sup> Andi Taru Nugroho NW, *Pemrograman Game dengan Java dan GTGE*, (Surabaya: Andi Publisher, 2012), hlm 102.

dalam kondisi yang tidak tersambung dengan internet. Kelebihan permainan melalui *online* yaitu memungkinkannya permainan bisa dipertandingan dengan pemain yang berjarak jauh, misalnya antar negara sekalipun.

Perkembangan perekonomian di era milenial ini, turut menysasar berbagai lini kehidupan termasuk salah satunya menysasar sektor 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 sektor 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 sehingga menyebabkan para pengembang juga harus membuat terobosan baru agar produknya laku dipasaran.<sup>5</sup>

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.<sup>6</sup> 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.<sup>7</sup>

Islam tidak melarang hubungann sosial antar manusia untuk melakukan kegiatan, namun ada ketentuan atau batasan dalam melakukan

---

<sup>5</sup> Rochmawati Sutaningsih, "Meningkatkan Keputusan Pembelian Konsumen Melalui Strategi Promosi dan Penetapan Harga Pada UD. AzaFood Wlingi Blitar," *Riset Mahasiswa*

<sup>6</sup> Budi Suharyanto, *Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cyber Crime): Urgensi Pengaturan dan Celah Hukumnya*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hal. 3

<sup>7</sup> Josua Sitompul, *Cyberspace, Cybercrimes, Cyberlaw: Tinjauan Aspek Hukum Pidana*, (Jakarta: Tatanusa, 2012), hal. 31

praktek kehidupan sosialnya. Dalam hal ini, salah satunya adalah kegiatan ekonomi jual beli yang tidak pernah lepas dari keseharian manusia untuk memenuhi kebutuhannya.<sup>8</sup> 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.”<sup>9</sup>

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<sup>10</sup>. 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 yang lain-lainnya, penggunaan harta tersebut dibolehkan sepanjang tidak dilarang syara<sup>10</sup>.

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

---

<sup>8</sup> Syeikh Ali Ahmad Al-Jurjawi, *Terjemah Falsafah dan Hikmah Hukum Islam*, (Semarang: CV Asy Syifa), hal. 375

<sup>9</sup> Ibnu Hajar Al Asqalani, *Fathul Baari' Penjelasan Kitab Shahih Al Bukhari*, (Jakarta: Pustaka Azzam, 2010), hal. 48

<sup>10</sup> Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002), hal. 15

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.<sup>11</sup>

Salah satu permainan game online yang saat ini *booming* ialah Mobile Legends, permainan ini dirilis pada akhir 2016, namun kurang dari satu tahun saja game ini sudah bisa dibilang mampu merajai game mobile. Game satu ini berhasil menjadi primadona mengingat ganrenya yang merupakan MOBA Mobile.<sup>12</sup> Mobile legend berhasil menarik banyak pemain bahkan pemain MOBA yang awalnya adalah pemain MOBA PC ikut mencoba dan kemudian ketagihan untuk terus bermain mobile legend. Sama seperti game MOBA yang tenar di PC, Mobile Legend juga sama menerapkan bagaimana menghadirkan game yang mengharuskan pemainnya untuk menghancurkan base musuh, sambil mempertahankan base mereka sendiri.

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 perbankan 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

---

<sup>11</sup> *Ibid.*, hal. 16

<sup>12</sup> Higsweart, Benets, *Puluhan Juta Gamers Bermain Mobile Legends* diakses melalui [www.revivaltv](http://www.revivaltv), pada 2 April 2018

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.<sup>1</sup> 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.<sup>13</sup>

Seperti pemikiran Alvin Toffler membagi perkembangan ekonomi dunia ke dalam empat gelombang ekonomi.<sup>14</sup> 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.<sup>15</sup>

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 orisinal. Bisa juga diartikan sebagai proses peningkatan nilai tambah dari hasil eksploitasi kekayaan intelektual, berupa kreativitas,

---

<sup>13</sup> Neny Anggraini, "Industri Kreatif," *Jurnal Ekonomi Vol.XIII No.3 Desember 2008*, hal. 144-151

<sup>14</sup> Moelyono Mauled, *Menggerakkan Ekonomi Kreatif Tuntutan dan Kebutuhan*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2010), hal. 226-227

<sup>15</sup> Momon Sudarman, *Mengembangkan Ketrampilan Berfikir Kreatif*, (Jakarta : Raja Wali Pers, 2013), hal. 11

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.<sup>16</sup>

Ekonomi kreatif dapat memberikan kontribusi luar biasa untuk ekonomi diantaranya 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 mengesplotasikan 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: 1) aplikasi dan pengembangan permainan; 2) arsitektur; 3) pasar barang seni; 4) kerajinan; 5) desain; 6) fashion; 7) Film video dan fotografi; 8) permainan interaktif; 9) music; 10) seni pertunjukan; 11) penerbitan dan percetakan; 12) layanan komputer dan perangkat lunak; 13) radio dan televisi; 14) Kuliner.<sup>17</sup>

Dengan banyaknya pemain game Mobile Legend semakin meningkatkan ide-ide kreatif masyarakat dalam memanfaatkan fenomena ini untuk dituangkan ke ranah bisnis, sehingga industri *game online Mobile Legend* dapat memberikan dampak positif pada pertumbuhan ekonomi khususnya masyarakat Tulungagung. Pada dasarnya game online memang tidak pernah lepas oleh waktu karena *game online* ini sudah bagian dari remaja hingga dewasa yang selalu berganti-ganti generasinya. Keadaan demikianlah yang menjadi sebab perlunya penelitian ini dilakukan, sehingga penulis mengambil judul, **“Peran Game Online Dalam Peningkat Ekonomi Tulungagung”**.

---

<sup>16</sup> *Ibid.*, hal.3

<sup>17</sup> M.Himawan Susanto, “Gelombang Ekonomi Ke Empat, Gelombang Ide dan Gagasan,” *Jurnal Komunikator*, Vol.6 No.1 Mei 2014.H.30-31, hal.1

## B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti menetapkan fokus penelitian yang terkait dengan penelitian ini guna menjawab segala permasalahan yang ada. Adapun fokus penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peran game online dalam upaya peningkatan perekonomian Tulungagung?
2. Faktor-faktor apa yang mempengaruhi peran game online dalam upaya meningkatkan perekonomian Tulungagung?
3. Bagaimana pandangan ekonomi islam terhadap laba yang diperoleh dari hasil transaksi permainan *online* di Tulungagung

## C. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian berdasarkan permasalahan di atas ialah:

1. Untuk mengetahui peran game online dalam upaya meningkatkan perekonomian rumah Tulungagung.
2. Untuk mengetahui faktor-faktor apa yang mempengaruhi peran game online dalam upaya meningkatkan perekonomian rumah Tulungagung.
3. Untuk mendiskripsikan pandangan *ekonomi islam* terhadap laba yang diperoleh dari hasil transaksi permainan *online* di Tulungagung.

## D. Kegunaan Penelitian

Sementara itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan guna atau manfaat sebagaimana berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi khazanah ilmu pengetahuan dan pengembangan ilmiah dari peneliti maupun pembaca terkait peran game online dalam meningkatkan perekonomian Tulungagung.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi pemegang kebijakan

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

b. Bagi akademisi

Hasil dari penelitian diharapkan mampu memberikan tambahan wawasan dalam bidang ekonomi terkait peran game online dalam pengembangan ekonomi.

c. Bagi penelitian selanjutnya

Penelitian tentang peran game online dalam meningkatkan perekonomian tulungagung diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi para peneliti selanjutnya dengan permasalahan yang serupa, dan mampu meningkatkan kualitas penelitian yang akan datang, sehingga dapat menjadi lebih baik dan bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan.

## E. Penegasan Istilah

### 1. Definisi Konseptual

#### a. Ekonomi Kreatif

Pada dasarnya manusia itu memiliki sisi ekonomi kreatif, terlepas dari berbagai pekerjaan yang digeluti. Hanya saja, pembedanya adalah upaya dari masing-masing manusia itu sendiri, apakah ada kemauan yang lebih untuk melakukan pengembangan dalam bidangnya atau hanya menerima ada adanya yang tenagh terjadi. Karena jika manusia itu secara khusus bergelut di bidang kreatif maka akan mendapat surplus atau keuntungan dari pada yang ia kerjakan. Suatu perusahaan selalu berinovasi dengan produk-produk barunya akan menjadi pemilik pasar di era ekonomi kreatif ini.<sup>18</sup>

#### b. Jual Beli dalam ekonomi Islam

Jual beli terdiri dari dua suku kata yaitu jual beli dan beli, sebenarnya kata “jual dan beli” mempunyai arti yang satu sama lainnya bertolak belakang. Kata “jual” menunjukkan bahwa adanya perbuatan menjual, sedangkan “beli” adalah adanya perbuatan membeli. Dengan demikian, perkataan jual beli menunjukkan adanya dua perbuatan dalam satu peristiwa, yaitu satu pihak menjual dan

---

<sup>18</sup> *Ibid.*, hal. 219



pihak lain membeli. Maka dalam hal ini terjadilah peristiwa hukum jual beli.<sup>19</sup>

Jual beli adalah menukar suatu barang yang lain dengan cara tertentu (akad).<sup>20</sup> 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).<sup>21</sup>

### c. Permainan *Mobile Legends*

Internet *game* adalah suatu permainan yang dipertandingkan secara *online* dengan bisnis internet data, permainannya bisa dengan menggunakan computer (PC) ataupun HP (Android), ataupun *game* manual model lama seperti PS (Play Station), X Box, dan yang lainnya.<sup>22</sup>

*Mobile Legends* merupakan salah satu *game* modern dengan berbasis internet yang dapat dimainkan melalui Handphone maupun PC. Permainan ini dapat dimainkan secara Bersama-sama dengan tak terbatas jarak, dengan ketentuan dan aturan yang diberlakukan oleh developer atau pengembang.<sup>23</sup>

## 2. Definisi Operasional

Penelitian ini dilaksanakan guna mengetahui keberadaan permainan *online Mobile Legends* dalam mendorong perkembangan ekonomi kreatif yang ada di Tulungagung. *Mobile Legends* merupakan salah satu *game* atau permainan modern yang ramai di kalangan masyarakat. Untuk itu, permainan tersebut layak dikaji dalam

<sup>19</sup> Suhwaradi K Lubis, *Hukum Ekonomi Islam*, (Jakarta: sinar Grafika, Cet III, 2004), hal. 128

<sup>20</sup> Sulaiman Rasyid, *Fiqh Islam*, (Bandung: Sinar Baru Algensido, Cet 41, 1994), hal. 278

<sup>21</sup> Siah Khosyiah, *fiqh Muamalah Perbandingan*, (Bandung: Pustaka Setia), hal. 45

<sup>22</sup> Andi Taru Nugroho NW., *Pemograman Game dengan Java dan GTGE*, (Surabaya: Andi Publisher, 2012), hal. 102

<sup>23</sup> <https://litesupport.pubg.com>, diakses pada tanggal 3 Maret 2020

pandangan ekonomi islam serta hasil nilai jual belinya dalam sudut pandang agama.

#### **F. Sistematika Penulisan Skripsi**

Dalam penulisan proposal ini, penulis menggunakan pedoman skripsi UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungaung. 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, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak. Bagian isi terdiri dari enam 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 *Mobile Legends* dan Ekonomi islamnya. Selain itu, dalam bab ini juga memuat penelitian terdahulu yang mungkin memiliki tema yang sama yaitu keputusan pembelian dan paradigma 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 menampilkan data yang diperoleh. Hasil penelitian mengungkapkan interpretasi 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 berisi 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.