

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada berkembangnya zaman yang mempengaruhi adanya ilmu teknologi yang canggih, yang memunculkan berbagai hal yang baru didalam sebuah kehidupan bisa berbentuk hal yang positif maupun yang negatif. Salah satunya hal bersifat positif yang bisa untuk dilihat disaat memakai internet yaitu dapat memudahkan sebuah pekerjaan, dengan mempergunakan internet maka sebuah pekerjaan akan lebih cepat untuk diselesaikan. Sedangkan dari sisi negatif bisa untuk dilihat terhadap penyalahgunaan dimedia internet, dimana hal tersebut melanggar aturan dari negara maupun agama. Adapun pelanggaran yang sering terjadi diantaranya adalah penggunaan dimedia internet dalam mengakses beberapa link yang seharusnya tidak perlu untuk diakses.

Dalam mengikuti perkembangan zaman diera teknologi sekarang, maka menjadi sangat lumrah bagi masyarakat dalam mengikuti sebuah perkembangan zaman saat ini, dikarenakan masyarakat adalah sebagai makhluk sosial. Perlu diingat bahwa teknologi adalah satu hal yang tidak mungkin untuk dihindari, hal tersebut dikarenakan teknologi merupakan hal yang sangat dibutuhkan dikehidupan sehari-hari, ruang lingkup sekolah atau pekerjaan.

Adanya perkembangan teknologi internet begitu sangat mempengaruhi perilaku manusia untuk terus bergantung dengan internet. Hal ini dapat dilihat

dari pengguna internet yang sangat banyak. Oleh karena itu internet pasti menimbulkan hal-hal baru dalam kehidupan seperti penggunaan internet dapat dilakukan untuk mengakses informasi komunikasi, sarana hiburan, belajar, dan aktivitas jual beli. Pada aktivitas jual beli, jika dahulu orang melakukannya secara langsung maka sekarang jual beli dapat dilakukan dengan sistem daring menggunakan media internet.

Masyarakat yang telah mengetahui adanya sistem dari jual beli online, yang dimana jual beli secara online mengalami perkembangan, hal tersebut membuat bisnis online mengalami peningkatan. Adanya sebuah transaksi jual beli lewat marketplace adalah salah satu layanan yang banyak untuk diminati masyarakat. Marketplace adalah sebuah media online dimana sebuah tempat dalam melaksanaan sebuah kegiatan bisnis serta adanya transaksi antara penjual dan pembeli. Ada beberapa manfaat adanya jual beli online, adalah sebagai sarana hiburan, seperti halnya melaukan permainana game online yang terkoneksi dengan sistem internet.

Adaya perkembangan dalam teknologi internet serta adanya smartphone yang begitu canggih, mengakibatkan adnaya sebuah kebiasaan yang baru, yaitu bermain game online. Bahwa game online dapat digunakan atau dimainkan agar mendapatkan sebuah kesenangan dari para pemain. Salah satunya game online yang telah mengalami perkembangan yang cukup pesat serta yang banyak diminati oleh berbagai kalangan adalah Mobile Legend.

Game Mobile Legend telah diselenggarakan sebagai kompetisi esport, kompetisi tersebut diadakan sebagai salah satu wadah penyaluran hobi para

pemain game mobile legend. Dengan mengikuti kompetisi tersebut menjadikan hiburan yang kompetitif bagi para pemain dan memberikan semangat pemain untuk berlatih dan berkembang dari setiap pertandingan. Selain itu, pada kompetisi mobile legend pemain bertemu dengan teman baru yang dapat mempererat hubungan dengan rekan satu tim dan memberi pengalaman menyenangkan yang tak terlupakan.

Kompetisi Mobile Legend juga dapat menumbuhkan industri esport bagi perusahaan dan sponsor di bidang teknologi hiburan dan perangkat gaming. Para pemain yang memenangkan kompetisi tersebut dapat memperoleh penghasilan dari hadiah turnamen sponsor dan streaming. Dengan adanya kompetisi ini dapat memperkenalkan penggunaan teknologi dalam game secara positif.

Game Mobile Legend dikembangkan dan diterbitkan oleh Shanghai Moonton Technology, platformnya di iOS dan Android. Dimana tanggal rilis di Indonesia dengan platform android pada 11 Juli 2016 memakai server Tiongkok. Game tersebut rilis platform iOS pada 9 November 2016 yang memakai server global. Genre yang dipergunakan di permainan Mobile Legend adalah multiplayer online battle arena.²

Game online Mobile Legend bisa untuk diakses dengan mengunduh aplikasi pada playstore kemudian membuka game dan daftar dengan membuat akun baru. Game Mobile Legend dimainkan oleh dua orang atau lebih pada satu

² Muhammad Alif Goenawan “Sampai Kapan Mobile Legends Digandrungi” <https://net.detik.com/games-news/d-3611597/sampai-kapan-mobile-legends-digandrungi> diakses pada 30 Januari 2025.

waktu yang kemudian akan dipertarungkan untuk dapat memperoleh kemenangan. Didalam game Mobile Legend terdapat diamond yang bisa dipergunakan untuk melakukan pembelian *skin*, yaitu kostum virtual atau item kosmetik termasuk model karakter dan senjata yang digunakan untuk mengubah penampilan dari *hero* mobile legend. Selain itu juga digunakan untuk membeli *hero*, yaitu karakter dalam game yang dapat dimainkan. Terakhir efek *recall*, yaitu animasi khusus dan visual tambahan yang muncul saat *hero* melakukan pemulihan diri dan banyak keperluan dalam game tersebut.

Hobi bermain game ini akan membuat pemainnya rela untuk melakukan apapun demi membeli kesenangan itu, salah satunya yaitu transaksi top up diamond. Transaksi tersebut merupakan penambahan dana ke dalam akun digital, dapat melalui Alfamart, Indomaret, mobile banking, toko offline yang menyediakan jasa top up, platform online shop, dan ATM terdekat.³ Dengan top up, dana yang ditambahkan bernama uang digital yang dapat digunakan untuk kebutuhan sehari-hari mulai dari pembayaran tagihan, pembelian produk, pembelian jasa online, dan transaksi lainnya yang berbasis online.

Hukum transaksi menggunakan mata uang digital menurut Islam terdapat beberapa syarat, diantaranya dilakukan secara transparan, tidak mengandung unsur haram, aman dari penipuan dan manipulasi pasar. Selain itu juga terdapat rukun transaksi mata uang digital yaitu terdapat pihak yang bertransaksi, objek transaksi, serta ijab dan qabul.

³ Achyar Abror Ihsan Malika “*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Mekanisme Transaksi Top Up Game Online Melalui Online Shop Berbasis Website*” Jurnal Universitas Surakarta tahun 2023.

Hukum transaksi dengan menggunakan mata uang digital dapat dilihat pada hukum jual beli yang pada umumnya adalah jika di dalamnya tidak ada unsur transaksi yang tidak diperbolehkan maupun diharamkan didalam Islam maka hukum transaksi tersebut yaitu boleh. Dalam keharaman jual beli, para ulama telah mengelompokkan dengan menggunakan cara, mengurutkan adanya sebab dari sebuah keharamannya yaitu haram mengenai dengan akad serta haram mengenai hal yang ada di luar akad.⁴

Dalam transaksi game online para pemain yang membeli tidak dapat mengetahui siapa yang bertransaksi dengan mereka serta mereka tidak mendapat apa pun kecuali diamond yang jumlah dan harganya telah ditentukan, diamond tersebut nantinya bisa ditukarkan dengan item yang tersedia dalam game Mobile Legend. Dengan begitu sebenarnya transaksi top up diamond tidak mengandung kejelasan dengan siapa dan bentuk barang apa yang bisa didapatkan oleh pembeli.

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan, jika hal tersebut dikaitkan dengan hukum ekonomi syariah mengenai kegiatan top-up diamond dalam game mobile legend ada beberapa masalah yang timbul didalam transaksi diatas, apakah sesuai dengan akad yang ada dan bagaimana hukum transaksi top up diamond mobile legend menurut hukum ekonomi syariah. Maka dari itu, penulis memiliki ketertarikan untuk bisa melaksanakan sebuah penelitian yang lebih lanjut dengan judul “**Tinjauan Hukum Ekonomi Syari’ah Pada**

⁴ Ahmad Sarwat, Fiqih Jual Beli (Cetakan pertama) Jakarta Rumah Fiqih Indonesia, 2018 hlm 9.

Transaksi Top-Up Diamond Game Online Mobile Legend (Studi Pada Komunitas Game Online Mobile Legend Di Kota Kediri)”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana bentuk transaksi jual beli uang virtual (top-up) pada game online mobile legend?
2. Bagaimana tinjauan hukum ekonomi syariah pada transaksi top-up diamond game online mobile legend pada komunitas game online di Kota Kediri?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bentuk transaksi jual beli uang virtual (top-up) pada game online mobile legend.
2. Untuk mengetahui tinjauan hukum ekonomi syariah pada transaksi top-up diamond game online mobile legend pada komunitas game online di Kota Kediri.

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Adanya sebuah hasil dari penelitian ini maka diharapkan agar bisa menjadi sebuah bahan pengembangan dalam ilmu hukum ekonomi syariah, terutama pada bidang transaksi digital dan ekonomi kreatif. Dengan meninjau transaksi top-up diamond dalam game Mobile Legend, dapat menambah wawasan mengenai prinsip-prinsip syariah yang diterapkan dalam aktivitas ekonomi berbasis teknologi modern.

2. Kegunaan Praktis

Hasil dari penelitian ini nantinya peneliti berharap bisa untuk dijadikan sebuah pedoman serta sebuah bahan untuk rujukan untuk para pemain dan penyedia layanan game Mobile Legend agar memahami batasan dan prinsip top-up diamond sesuai dengan hukum ekonomi syariah, sehingga transaksi akan menjadi aman serta sesuai dengan nilai-nilai Islam.

E. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

a) Jual Beli Uang Virtual

Jual beli uang virtual (top-up) yaitu kegiatan jual beli uang digital untuk mengisi uang asli ke dalam akun elektronik atau dompet digital yang digunakan untuk membeli berbagai kebutuhan layanan digital, misalnya game, aplikasi, pembayaran tagihan, transfer uang, belanja online, dan lainnya. Kegiatan jual beli tersebut bisa dilakukan dengan m-banking, store offline yang telah menyediakan untuk jasa top up, serta bisa dalam platform online shop juga.

b) Diamond Mobile Legend

Diamond Mobile Legend merupakan mata uang virtual dalam game yang dipergunakan untuk melakukan pembelian berbagai item dan fitur premium didalam game secara virtual melalui media elektronik. Fungsi diamond adalah sebagai sebuah item pembayaran yang resmi untuk game Mobile Legend, dengan memiliki diamond kita bisa berbelanja sejumlah diamond yang digunakan untuk keperluan di game Mobile Legend.

c) Hukum Ekonomi Syariah

Merupakan sebuah hukum yang mengatur mengenai berbagai hal yang memiliki kaitan dengan adanya sebuah aktivitas sistem ekonomi yang dilaksanakan oleh seseorang, kelompok orang, dan bisa badan hukum maupun tidak yang didasarkan pada nilai syariah yang termuat didalam Al-Quran, Hadits, dan Ijtihad para Ulama. Dalam arti etimologi adanya kata hukum yang berasal dari Bahasa Arab dimana disebutkan bahwa kata "hukum" memiliki sebuah arti keputusan maupun ketetapan. Adanya hal itu, maka Hukum Ekonomi Syariah menjadi sebuah pegangan ataupun sebagai pedoman didalam masyarakat Islam, dalam menjalankan sebuah kehidupan tata ekonomi ataupun tata hukum dalam bermasyarakat.⁵

Jika didalam konteks masyarakat, maka Hukum Ekonomi Syariah ada dikarenakan dari sebuah adanya sistem ekonomi Islam yang terdapat didalam masyarakat. Pelaksanaan sistem ekonomi didalam masyarakat memerlukan sebuah hukum yang menciptakan sebuah ketertiban hukum serta menyelesaikan sebuah permasalahan sengketa yang timbul dari interaksi ekonomi. Dengan demikian, maka sistem ekonomi syariah membutuhkan sebuah dukungan dalam hal penyelesaian diberbagai macam sengketa yang bisa saja muncul didalam masyarakat.⁶

⁵ Andri Soemitra, *Hukum Ekonomi Syariah dan Fiqh Muamalah* (Jakarta: Predana Media Group, 2019), hlm. 2.

⁶ Al-Mashlahah, Jurnal “Hukum Islam dan Pranata Sosial Islam”

2. Penegasan Operasional

Adanya penegasan konseptual yang ditegaskan, penegasan yang secara operasional dimana yang dimaksud dengan Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Pada Transaksi Top-Up Diamond Game Online Mobile Legend (Studi Pada Komunitas Game Online Mobile Legend di Kota Kediri) merupakan sebuah penelitian yang memberikan pemahaman terhadap para pemain game Mobile Legend mengenai kegiatan jual beli top-up uang virtual yang digunakan dalam Mobile Legend berdasarkan hukum ekonomi syariah.

F. Sistematika Penulisan

Supaya pembahasan bisa untuk tersusun dengan rapi serta sistematis, maka membutuhkan adanya sistematika pembahasan. Dalam skripsi sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Didalam bab ini berisi terkait dengan latar belakang, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, serta penegasan istilah, terkait dengan Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Pada Transaksi Top-Up Diamond Game Online Mobile Legend (Studi Pada Komunitas Game Online Mobile Legend di Kota Kediri).

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Dalam bab ini pembahasan dimula dengan pemaparan tentang teori-teori besar (grand theory) serta hasil dari penelitian terdahulu mengenai jual beli, uang virtual, diamond Mobile Legend, dan

hukum ekonomi syariah, potensi gharar dan maysir, kemaslahatan dan dampak ekonomi.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab 3 ini pembahasannya terkait dengan jenis penelitian, pendekatan penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan temuan, serta tahap-tahap penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Pada bab 4 akan pembahasannya terkait dengan paparan data, temuan penelitian yang telah dilakukan, dan disajikan dengan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh peneliti untuk bisa menganalisis data yang diperoleh.

BAB V PEMBAHASAN

Selanjutnya dalam pembahasan ini akan terdapat pembahasan tentang paparan hasil penelitian yang akan disesuaikan dengan rumusan masalah mengenai Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Pada Transaksi Top-Up Diamond Game Online Mobile Legend (Studi Pada Komunitas Game Online Mobile Legend di Kota Kediri).

BAB VI PENUTUP

Didalam bab terakhir ini maka peneliti akan membahas penutup yang akan terdapat kesimpulan yang memiliki kaitan dengan Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Pada Transaksi Top-Up Diamond Game

Online Mobile Legend (Studi Pada Komunitas Game Online Mobile Legend di Kota Kediri). Kemudian akan mencaup saran yang diberikan oleh peneliti yang berhubungan dengan penelitian yang telah diselesaikan peneliti.