

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Jual beli sebagai salah satu kegiatan ekonomi yang terus tumbuh dan berkembang dalam kehidupan masyarakat, memegang peranan penting dalam memenuhi kebutuhan setiap orang. Pada zaman dahulu, masyarakat melakukan kegiatan jual beli dengan cara sistem barter yaitu sistem transaksi tukar menukar barang atau komoditas. Sistem barter disebut juga *silent trade*. Hal ini disebabkan karena ketidakmampuan manusia dalam menghasilkan seluruh kebutuhan vitalnya. Mereka mencari orang-orang yang bersedia menukar barang yang sudah dimilikinya dengan barang lain yang mereka butuhkan untuk memperoleh barang-barang yang tidak dapat diproduksi sendiri. Alat tukar itu dapat berupa benda apa saja sesuai kesepakatan orang yang melakukan proses pertukaran barang dan jasa. Sistem ini memiliki kelemahan yaitu sulitnya menemukan orang yang menginginkan barang tersebut dan juga berkenan menukarkan barang yang dimilikinya. Selain kelemahan yang sudah disebutkan, sistem ini juga memiliki kelemahan yaitu sulitnya untuk mendapatkan barang yang bisa dipertukarkan di antara mereka dengan nilai pertukaran barang yang setara nilainya.¹

Muncullah gagasan untuk menggunakan beberapa barang tertentu untuk digunakan sebagai alat tukar guna mengatasi kelemahan dari sistem barter. Barang-barang yang ditunjuk sebagai alat tukar adalah barang-barang yang diterima oleh masyarakat, barang-barang yang dipilih memiliki nilai yang tinggi, dan barang-barang yang merupakan kebutuhan pokok sehari-hari. Bangsa Romawi menggunakan garam sebagai alat tukar maupun sebagai alat pembayaran upah. Kemudian muncullah uang logam yang dipilih sebagai alat tukar karena tahan lama, mudah dipindahkan, dan memiliki nilai yang tinggi sehingga diterima oleh masyarakat umum. Perkembangan ekonomi mempersulit penggunaan uang logam dalam transaksi jumlah besar, sehingga terciptalah uang kertas.²

¹ Ressi Susanti, "Sejarah Transformasi Uang Dalam Islam," *JURNAL AQLAM - Journal Of Islam And Plularity* 2, no. 1 (2017): 33. <https://doi.org/10.30984/ajip.v2i1.509>.

² Ressi Susanti, "Sejarah Transformasi Uang Dalam Islam," *Aqlam: Journal of Islam and Plularity* 2, no. 1 (2017): 33, <https://doi.org/10.30984/ajip.v2i1.509>.

Seiring berkembangnya teknologi informasi, kegiatan jual beli dapat dilaksanakan melalui transaksi elektronik, terlepas dari lokasi atau waktu yang biasa disebut dengan *e-commerce*. Berkat jaringan mitra bisnis yang lebih luas mendukung kegiatan *e-commerce* yang mencakup semua kegiatan pemasaran, penjualan, pelayanan, pengiriman, pengembangan, dan pembayaran pelanggan,. Sistem *e-commerce* sangat bergantung pada internet dengan jumlah pelanggan yang sangat potensial meningkat setiap tahunnya. *E-commerce* sudah ada di Indonesia sejak tahun 2000-an. Namun minat masyarakat terhadap *e-commerce* baru dimulai pada tahun 2014. Terbukti dengan berkembangnya perusahaan *start-up* di Indonesia, seperti Bukalapak, Blibli, Tokopedia, Shopee, dan lainnya. Berbagai faktor yang mendorong individu untuk membeli secara *online* di situs *e-commerce*, seperti harga yang murah, kualitas produk, kepercayaan, fasilitas transaksi yang beragam, dan berbagai faktor lainnya berdasarkan pada kebutuhan individu yang beragam turut mendorong pesatnya perkembangan *e-commerce*.³

Jual beli online juga dimanfaatkan masyarakat untuk memenuhi kebutuhannya pada bidang hiburan. Misalnya seperti *game online* yang sangat populer di semua kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Dikarenakan peminatnya yang banyak dan kemungkinan mendapat keuntungan juga besar, hal ini menyebabkan beberapa pihak menjadikan *game online* sebagai sumber bisnis agar mendapatkan keuntungan yang maksimal. Jual beli yang dapat dilakukan melalui penggunaan *game online* seperti jual beli token *game online*, jual beli akun *game online*, dan jual beli mata uang *game online*.⁴

Mobile Legends merupakan salah satu *game online* yang saat ini sedang populer di kalangan masyarakat. *Game* ini dirilis dan dikembangkan oleh Moonton pada pertengahan tahun 2016 lalu. Di dalam *game online Mobile Legends* terdapat item pembayaran resmi yang bernama *diamond*. *Diamond* bisa digunakan untuk berbagai keperluan seperti membeli *hero*, membeli *skin*, atau membeli item lainnya. Untuk mendapatkan *diamond* tersebut, para *players* dapat membeli melalui fitur *game* yang disediakan oleh pihak Moonton

³ Alvin Edgar Permana Dkk, "Analisa Transaksi Belanja Online Pada Masa Pandemi," *Jurnal TEKNOINFO* 15, no. 1 (2021): 32.

⁴ Ermawati, Nadiah Rahmani, dan Nurdin, "Analisis Transaksi Jual Beli Account Game Online Mobile Legends Menurut Perspektif Ekonomi Islam (Studi Pada Mobile Legends Community Hero Di Palu)," *Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Bisnis Islam* 3, no. 1 (2021): 2–3, <https://doi.org/10.24239/jiebi.v3i1.50.1-20>.

atau membeli dari pihak luar dengan harga yang berbeda-beda tergantung kompetisi.⁵

Islam tidak melarang jual beli semacam ini, tetapi Islam sangat memperhatikan aspek-aspek jual beli.⁶ Berdasarkan firman Allah dalam Al-Quran surat An-Nisa ayat 29:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُم بَيْنَكُم بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا ﴿٢٩﴾

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil (tidak benar), kecuali dalam perdagangan yang berlaku atas dasar suka sama suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu. Sungguh, Allah Maha Penyayang kepadamu.

Namun, berdasarkan data penelitian sementara dengan salah satu anggota komunitas *Mobile Legends* di Jepara, dia mengaku pernah tertipu saat membeli *diamond Mobile Legends*. ketika dia membeli *diamond Mobile Legends* terjadi keterlambatan dalam proses penerimaan *diamond* tersebut, dan setelah dicek saat *diamondnya* sudah masuk ternyata dia hanya menerima setengah dari yang seharusnya dia terima. Ketika dia mengajukan komplain, penjual sama sekali tidak menanggapi komplain dari pembeli. Jual beli online seperti ini memang memiliki celah terhadap penipuan dan juga rentan terhadap jual beli *gharar* atau jual beli barang yang bersifat samar.

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pembahasan lebih lanjut berdasarkan uraian latar belakang tersebut dengan mengangkat judul “Jual Beli *Diamond Game Online Mobile Legends* Dalam Perspektif Ekonomi Islam”.

B. Fokus Penelitian

Batasan penelitian ini dimaksudkan untuk menguraikan batasan-batasan pembahasan yang paling jelas agar penelitian lebih terarah. Peneliti memberikan batasan penelitian berikut berdasarkan identifikasi dari latar belakang penelitian:

⁵ Syahrul Nizam, “Inilah Sejarah Dan Pencipta Mobile Legends,” gamedaim, 2021, <https://gamedaim.com/tokoh/sejarah-mobile-legends/>.

⁶ Siah Khosyi'ah, *Fiqh Muamalah Perbandingan* (Bandung: Pustaka Setia, 2014). 70.

1. Transaksi jual beli *diamond game online Mobile Legends* dalam perspektif hukum ekonomi Islam.
2. Transaksi jual beli *diamond game online Mobile Legends* dalam perspektif ekonomi Islam.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti merumuskan permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana transaksi jual beli *diamond game online Mobile Legends* dalam perspektif hukum ekonomi Islam.
2. Bagaimana transaksi jual beli *diamond game online Mobile Legends* dalam perspektif ekonomi Islam.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui transaksi jual beli *diamond game online Mobile Legends* dalam perspektif hukum ekonomi Islam.
2. Untuk mengetahui transaksi jual beli *diamond game online Mobile Legends* dalam perspektif ekonomi Islam.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat yang positif baik secara teoritis maupun praktis dengan tujuan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Bagi masyarakat diharapkan penelitian ini dapat memberikan pemahaman tentang jual beli *diamond game online Mobile Legends* yang sesuai dengan ekonomi Islam. Selain itu juga harus mampu menambah dan menyempurnakan khazanah ilmu pengetahuan dan pemikiran ekonomi Islam.

2. Manfaat Praktis

Dalam konteks ekonomi Islam, hasil akhir dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi berharga dalam pemahaman mengenai transaksi jual beli *diamond* dalam *game online Mobile Legends*.

F. Sistematika Penulisan

Tujuan dari sistematika penulisan penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran dan kerangka umum tentang setiap komponen yang saling terkait, dengan tujuan mendapatkan penelitian yang sistematis dan memberikan kontribusi pada pengetahuan. Dalam

penelitian ini, peneliti telah menyusun sistematika penulisan penelitian sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Halaman judul, lembar pengesahan proposal, daftar isi, dan daftar tabel semuanya ada di bagian awal ini.

2. Bagian Utama

Pada bagian utama terdapat dari lima (5) bab dan setiap bab terdiri dari sub bab yaitu sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan semuanya tercakup dalam bab pendahuluan ini.

BAB II Kerangka Teori

Bab ini membahas terkait deskripsi teori yang digunakan untuk menggambarkan kegiatan penelitian, meliputi teori-teori yang terkait dengan judul, penelitian terdahulu, serta kerangka berfikir.

BAB III Metode Penelitian

Jenis dan pendekatan penelitian, setting penelitian, subyek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data, teknik analisis data dibahas dalam bab ini.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Gambaran obyek penelitian, deskripsi data penelitian, dan analisis data penelitian dimuat dalam bab ini.

BAB V Penutup

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran-saran.

3. Bagian Akhir

Memuat daftar pustaka yang digunakan sebagai bahan referensi pembuatan skripsi serta lampiran-lampiran seperti transkrip wawancara, foto, daftar riwayat hidup.