

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Islam telah mengajarkan mengenai *habluminallah*, *hablumminalalam*, dan *hablumminannas*. Yaitu merupakan hubungan manusia dengan Allah, hubungan manusia dengan alam, dan hubungan manusia dengan sesama manusia. Maka, pada hakikatnya manusia memang tercipta sebagai makhluk sosial. Sedikit atau banyak, tentu akan selalu membutuhkan bantuan orang lain.

Agama Islam berpijak pada landasan Al-Qur'an dan Al-Hadits, memiliki daya jangkau dan daya atur, yang secara universal dapat dilihat dari sisi teksnya dan selalu pas untuk diimplementasikan dalam wacana kehidupan. Ajaran mengenai agama Islam yang dibawa oleh nabi Muahammad SAW sangatlah luar biasa sebab memiliki sisi keunikan yang bersifat kompehersif dan universal. Komprehensif berarti mencakup seluruh aspek kehidupan baik ritual maupun sosial (hubungan antar sesama makhluk). Sedangkan universal bisa diterapkan kapan saja, hingga hari akhir. Termasuk daya atur dalam masalah perekonomian, dalam hal ini ekonomi maupun bidang-bidang ilmu lainnya tidak luput dalam kajian islam, yang bertujuan untuk menuntun manusia agar selalu tetap berada dijalan Allah, jalan kebenaran dan keselamatan.

Allah berfrman dalam Q.S Ali Imran ayat 14:

رُزِقَ لِلنَّاسِ حُبُّ الشَّهَوَاتِ مِنَ النِّسَاءِ وَالْبَنِينَ وَالْقَنَاطِيرِ الْمُقَنْطَرَةِ مِنَ الذَّهَبِ وَالْفِضَّةِ
وَالْخَيْلِ الْمُسَوَّمَةِ وَالْأَنْعَامِ وَالْحَرْثِ ذَلِكَ مَتَاعُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَاللَّهُ عِنْدَهُ حُسْنُ الْمَاَبِ

Artinya: “Dijadikan indah pada (pandangan) manusia kecintaan pada apa-apa yang diingini, yaitu wanita-wanita, anak-anak lelaki, harta yang banyak dari jenis emas, perak, kuda pilihan, binatang-binatang ternak, dan sawah ladang. Itulah kesenangan hidup di dunia dan disisi Allah-lah tempat kembali yang baik (surga)”. (Q.S Ali Imran [3]: 14).¹

Allah menjadikan indah hal-hal diatas bagi manusia secara naluriah atau fitriah, karena Allah menugaskan makhluk sempurna ini membangun dan memakmurkan bumi. Untuk melaksanakan tugas kekhalifahan itu, manusia harus memiliki naluri mempertahankan hidup di tengah aneka makhluk.² Naluri inilah yang merupakan pendorong utama bagi segala aktivitas manusia terutama dalam dua hal pokok, yaitu memelihara diri dan memelihara jenis. Dari keduanya, lahir aneka dorongan seperti memenuhi kebutuhan sandang, pangan, papan, keinginan untuk memiliki, dan hasrat untuk menonjol. Ketika seseorang tidak dapat memenuhi kebutuhan hidup atau keinginannya kecuali dengan bantuan orang lain, maka wajar jika orang lain itu menerima imbalan atas jasanya membantu. Untuk itu diperlukan hubungan interaksi dengan sesama manusia, salah satu sarannya adalah dengan jalan melakukan jual beli.

Allah mensyariatkan jual beli untuk mempermudah manusia memenuhi kebutuhannya. Jual beli adalah transaksi tukar-menukar uang dengan barang berdasarkan suka sama suka menurut syarat dan ketentuan syariat, baik dengan ijab dan qabul yang jelas atau dengan cara saling memberikan barang atau uang tanpa mengucapkan ijab dan qabul seperti yang berlaku pada pasar swalayan.³

¹ Departemen Agama Republik Indonesia Jakarta, *Al Qur'an dan Terjemahannya*, (Semarang: Tanjung Mas Inti, 1992.), 77.

² M. Quraish Shihab, *B-erbisnis de-ngan Allah*, (Tangerang: Lentera Hati, 2008), 2.

³ Rozalinda, *Fikih Ekonomi Syariah, Prinsip dan Implementasinya Pada Sektor Keuangan Syariah*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016), 64.

Jual beli diperbolehkan dalam agama Islam berdasarkan pada firman Allah SWT dalam- Q.S An-Nisa' ayat 29 sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ
مِنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu memakan harta sesamamu dengan jalan yang bathil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka diantara kaum, dan janganlah kamu membunuh dirimu. Sesungguhnya Allah adalah Maha penyayang kepadamu”. (Q.S An-Nisa' [4]:29).⁴

Maksud dari ayat diatas adalah mengindikasikan bahwa Allah SWT melarang kaum muslimin memakan harta orang lain secara *bathil*. Konteks ini memiliki arti yang sangat luas yakni melakukan transaksi ekonomi yang bertentangan dengan *syara'* seperti haknya berbasis riba, spekulatif (*maysir/judi*), atau mengandung unsur *gharar*. Selain itu, ayat ini juga memberikan pemahaman bahwa dalam setiap transaksi yang dilaksanakan harus memperhatikan unsur kerelaan bagi semua pihak.⁵

Selain itu, setiap manusia memiliki perbedaan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Adakalanya sesuatu yang kita butuhkan itu ada pada orang lain. Untuk memenuhi kebutuhan itu seseorang tidak mungkin memberinya tanpa imbalan. Pada prinsipnya, dalam melakukan akad jual beli para pihak harus mengetahui syarat dan rukun yang wajib dipenuhi yang meliputi salah satunya adalah obyek atau benda yang diperjualbelikan tersebut harus bersih atau suci bukan hanya meliputi barangnya/ zatnya tetapi juga karena sifatnya.

⁴ Departemen Agama Republik Indonesia- Jakarta, ... 122.

⁵ Dimyauddin Djuwaini, *Pengantar Fiqih Muamalah*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008),70.

Jual beli atau bisnis merupakan salah satu cara untuk memenuhi kebutuhan pokok bagi manusia. Dimana sebuah bisnis berlangsung karena adanya interaksi dan kebergantungan antar individu.⁶ Seiring dengan perkembangan jaman dan kemajuan teknologi yang berkembang sangat pesat, muncullah teknologi yang disebut dengan *internet*. Teknologi *internet* tidak hanya digunakan sebagai lalu lintas informasi, tetapi juga digunakan sebagai sarana bisnis maupun sarana hiburan, seperti permainan.

Permainan adalah bagian mutlak kehidupan manusia dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian diri manusia. Permainan di era modern ini telah mengalami perubahan, perubahan tersebut yakni telah adanya permainan yang di bentuk ke dalam digital atau dengan kata lain dapat digunakan melalui media informasi. Semakin berkembangnya teknologi global beberapa tahun ini, membuat beberapa teknologi seperti permainan yang dulu hanya dikenal di kalangan semua usia ini mengalami perubahan.⁷ Kehadiran *game online* menjadi salah satu media bersosialiasi antar manuasia tidak secara langsung, namun melalui *online* bersama dalam *game*.

Game online adalah salah satu hasil dari perkembangan internet, yang merupakan suatu bentuk permainan berbasis elektronik dan visual. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang melibatkan banyak pemain didalamnya, dimana pemain ini membutuhkan jaringan internet.⁸

⁶ Ika Yunia Fauzia, *Etika Bisnis Islam*, (Jakarta: Kencana, 2013), 3.

⁷ Ismail Andang, *Education Games Panduan Praktis Permainan yang menjadi Anak Anda Cerdas, Kreatif, dan Shaleh*, (Yogyakarta: Pro U Media, 2009), 17.

⁸ Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*, (Jakarta: Pustaka Mina, 2011), 89.

Saat ini *game online* mengalami banyak perubahan. *Game online* yang awalnya hanya digunakan untuk sarana hiburan, saat ini *game online* juga bisa diperjualbelikan. Dimana para pemain *game* dapat berbisnis dengan cara memperjual belikan masing-masing item dari sebuah akun *game* yang dimilikinya. Salah satu *game online* yang dapat menarik minat masyarakat kurang lebih 10 tahun belakangan ini adalah DotA (*Defense of the Ancients*). DotA merupakan permainan berjenis *multilplayer online battle arena* MOBA). MOBA adalah jenis permainan permainan regu yang terbentuk dari 2 tim, dimana masing-masing tim beranggotakan 5 orang pemain. Setiap tim memiliki markas yang berada dipojok peta, setiap markas memiliki satu bangunan bernama "*Ancient*", di mana tim harus berusaha menghancurkan "*Ancient*" tim lawan agar dapat memenangkan pertandingan. Setiap pemain hanya dapat mengontrol satu karakter "*Hero*".⁹

Di Jl. Veteran Desa Sukorame Kecamatan Mojoroto Kota Kediri, terdapat sebuah warung internet (warnet) Magnum Game Center. Warnet ini memang dikhususkan untuk pengunjung yang ingin bermain game online, salah satunya merupakan permainan *DotA*. Pengunjung yang hobi dengan permainan *DotA* ini bisa mendapatkan penghasilan dengan cara memperjual belikan *item* dari akun *DotA* yang dimilikinya. *Item* adalah produk yang diperjual-belikan di *DotA 2*, mulai dari *Courier* sampai *item set* para *hero*. Jual beli *item DotA 2 Arcana* adalah *item* favorit untuk para pemain *DotA 2*. Pemain menjual *item* dari akun *game* yang dimilikinya kepada pemain lain dengan harga yang relatif mahal.

⁹ http://id.m.wikipedia.org/wiki/Dota_2 (diakses pada tgl 14 Februari 2019 pukul: 17.22)

Akan tetapi yang memprihatinkan disini adalah ketika sesama pemain DotA bertransaksi pada saat memperjual belikan *item* tersebut, baik dari penjual maupun pembeli mereka kurang memperhatikan cara akad dikarenakan transaksi dilakukan secara *online* tanpa ada pertemuan secara langsung antara penjual dan pembeli. Banyak resiko yang terjadi pada saat melakukan transaksi tersebut karena ada oknum menimbulkan potensi gesekan antara *publisher* dan *gamer*. Pengembang atau penerbit *game* sering menerima keluhan tentang transaksi yang buruk atau penipuan dari *gamer*. Kondisi ini bisa merepotkan penerbit karena biasanya transaksi dilakukan di luar sistem. Penipuan biasanya dilakukan kepada *gamer* baru yang memiliki harta melimpah.¹⁰ Biasanya, para pemain baru yang sering terkena penipuan, sedangkan para pemain lama sudah paham modusnya.

Di dalam era bisnis yang modern ini, untuk menghadapi dan mewujudkan penerapan jual beli yang sehat diperlukan adanya aturan yang juga dikenal dengan istilah etika bisnis. Etika bisnis disini sangat berperan penting dalam dunia bisnis karena sangat bermanfaat untuk mengendalikan persaingan bisnis agar tidak menjauhi norma-norma yang ada karena pada dasarnya etika adalah moral atau standar yang menyangkut benar salahnya atau baik buruknya suatu perbuatan terutama dalam berbisnis. Sehubungan dengan uraian tersebut diatas, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian berkaitan dengan praktik jual beli *item game online* dimana seringkali terjadi kecurangan yang

¹⁰<https://itemku.com/games/dota-2/BelanjaItemDota2MurahdanAmanItemku,2014>,(diakses tanggal 3 Maret 2019 pukul: 08.30)

menyebabkan resiko kerugian baik pada penjual maupun pembeli. Oleh karena itu, penulis mengangkat penelitian dengan judul **“IMPLEMENTASI JUAL BELI *ITEM GAME ONLINE DOTA* DALAM PERSPEKTIF ETIKA BISNIS ISLAM (Studi Kasus Pemain *Game Online DotA* di *Magnum Game Center* Desa Sukorame Kecamatan Mojojoto Kota Kediri)”**

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka yang menjadi fokus penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Implementasi Jual Beli *Item* Oleh Pemain *Game Online DotA* di *Magnum Game Center*?
2. Bagaimana Implementasi Jual Beli *Item* Oleh Pemain *Game Online DotA* di *Magnum Game Center* dalam Perspektif Etika Bisnis Islam?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk Mendeskripsikan dan Menganalisis Bagaimana Implementasi Jual Beli *Item Game Online* Oleh Pemain *DotA* di *Magnum Game Center*.
2. Untuk Mendeskripsikan dan Menganalisis Bagaimana Implementasi Jual Beli *Item* Oleh Pemain *Game Online DotA* di *Magnum Game Center* dalam Perspektif etika bisnis Islam.

D. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini adalah:

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam konteks teoritis dapat

digunakan sebagai sumber data bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dengan tema yang serupa atau hampir sama seputar Implementasi Jual Beli *Item Game Online DotA* dalam Perspektif Etika Bisnis Islam.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Peneliti

Dari penelitian ini diharapkan dapat menambah kemampuan intelektual dalam melakukan penelitian dan dapat memperoleh pengalaman praktis dalam penulisan karya ilmiah serta memberikan wawasan dan menambah pengetahuan mengenai transaksi juga resiko dari jual beli *item game online*.

b. Bagi Lembaga Pendidikan

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan referensi tentang *game online* yang dapat dijadikan bisnis/ ladang penghasilan dengan memperjual belikan item yang dimiliki oleh pemain .

c. Bagi Objek yang Diteliti

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi pemikiran dan dapat memberikan kemanfaatan guna menambah informasi mengenai tinjauan jual beli *item game online DotA* dalam perspektif etika bisnis Islam.

E. Telaah Pustaka

Telaah pustaka merupakan deskripsi ringkas tentang kajian penelitian yang sudah pernah dilakukan dalam penelitian diseputar masalah yang diteliti.

Setelah penulis menelaah beberapa pustaka sebagai pembanding agar dapat diketahui signifikansi antara penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan. Signifikansi serta pembanding bisa berhubungan dengan teori, metodologi, dan lain sebagainya. Berikut penelitian terdahulu yang hampir serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis:

1. Skripsi karya Nani Utami (Jurusan Ekonomi Syari'ah, Fakultas Syari'ah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo), dengan judul "Penerapan Etika Bisnis Islam Terhadap Jual Beli Online Sistem Dropshipping di Ritel Wilayah Ponorogo".

Penelitian ini menyimpulkan bahwa jual beli online sistem dropshipping di ritel wilayah Ponorogo ini belum menerapkan etika bisnis Islam. Karena pihak *dropshipper* melakukan diskriminasi kepada pembeli dengan melakukan kebohongan dan juga memposting gambar yang tidak sesuai dengan aslinya. Pihak *dropshipper* juga hanya memikirkan kepentingannya sendiri dalam berjualan dan mencari uang tanpa memikirkan konsumennya. Sebab, dari pihak *dropshipper* tidak menerima komplain dalam bentuk apapun ketika barang yang sudah sampai ke tangan konsumen mengalami kecacatan dan tidak sesuai dengan gambar. Sehingga dengan rasa kecewa konsumen terpaksa mau menerima barang yang telah dibeli.¹¹

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sama-sama membahas tentang penerepan etika bisnis Islam

¹¹ Nani Utami, *Penerapan Etika Bisnis Islam Terhadap Jual Beli Online Sistem Dropshipping di Ritel Wilayah Ponorogo*, (Skripsi S1 Jurusan Ekonomi Syari'ah, Fakultas Syari'ah, IAIN Ponorogo, 2018), 94-95.

dalam jual beli online. Selain itu, kedua penelitian ini juga sama-sama menggunakan metode penelitian studi lapangan. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian yang ditulis oleh Nani Utami terfokus pada jual beli online secara *dropshipping*, dimana objek yang diperjual belikan merupakan benda nyata dan berwujud. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis terfokus pada jual beli item game online *DotA* yang merupakan benda virtual/benda maya.

2. Skripsi karya R. Maulana Ishaq Maliki (Program Studi Ekonomi Syari'ah, Jurusan Syari'ah, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Kediri), dengan judul "Tinjauan Ekonomi Syari'ah Terhadap Jual Beli Akun Game Online (Studi Kasus *Game Clash Of Clans*)".

Penelitian ini menyimpulkan bahwa jual beli benda maya dalam bentuk akun *game online* ini diperbolehkan karena telah memenuhi rukun, syarat yang telah ditetapkan oleh *syara'*, serta memenuhi aturan yang berlaku dalam suatu transaksi dengan memanfaatkan fasilitas yang ada pada *game* tersebut. Selain itu, permainan *game online* ini telah tinjaukan hukum Islam terutama pada proses transaksi dan penyerahan barang dilakukan secara *online* yang pada dasarnya dari fakta ini maka hukum jual beli benda maya diperbolehkan. Karena sesuai dengan rukun-rukun dan syarat-syarat yang harus ada dalam setiap transaksi jual beli menurut Islam, maupun cara bertransaksi yang dibenarkan menurut hukum Islam.¹²

¹² R. Maulana Ishaq Maliki, *Tinjauan Ekonomi Syari'ah Terhadap Jual Beli Akun Game Online (Studi Kasus Game Clash Of Clans)*, (Skripsi S1 Program Studi Ekonomi Syari'ah STAIN Kediri, 2018), 61-62.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sama-sama melakukan penelitian jual beli benda maya berupa *game online*. Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian ini menggunakan metode penelitian studi kepustakaan (*library research*) serta penelitian ini terfokus pada proses transaksi yang berbeda dan juga objek yang diperjual belikan dimana pada penelitian ini melakukan jual beli “akun” *game online clash of clans (COC)* yang ditinjau dari ekonomi syari’ah, sedangkan penulis melakukan penelitian pada implementasi jual beli “item” *game online Defense of the Ancients (DotA)* dalam perspektif etika bisnis Islam, dengan menggunakan metode studi lapangan (*field research*).

3. Skripsi karya Umi Hafifah, (Jurusan Ekonomi Syari’ah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Institut Agama Islam Negeri Purwoerto), dengan judul “Transaksi Penjualan Dalam Prespektif Etika Bisnis Islam. (Studi Kasus Toko Baju Mas Bro Langensari Banjar Ciamis Jawa Barat)”.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa transaksi yang dilakukan oleh kedua belah pihak untuk saling menukar harta dengan harta dimana penjual menawarkan barang dagangannya kepada pembeli agar mau membeli barang tersebut. Barang yang diperjual belikan adalah barang milik sendiri dan barang tersebut diperoleh dengan cara yang halal. Bentuk etika bisnis Islam terhadap jual beli yang dilakukan oleh toko baju Mas Bro Langensari Banjar Ciamis Jawa Barat yaitu: Pertama, dalam melayani seorang pembeli atau konsumen pemilik toko ini selalu memperhatikan sikap yang baik kepada semua konsumen. Seperti sikap jujur, transparan dan ramah tamah yang selalu

diterapkan dalam melakukan usaha bisnisnya. Kedua, penetapan harga produk sudah sesuai dengan prinsip keadilan dalam Islam. Tidak ada unsur kedzaliman terhadap konsumen, karena kedua belah pihak tidak ada yang merasa dirugikan. Ketiga, etika yang dipakai dalam melakukan jual beli yaitu tidak berlebihan dalam mengambil keuntungan, transaksi dilakukan dengan jujur, dan mencatat transaksi yang dilakukan.¹³

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis yaitu sama-sama terfokus pada penerapan nilai-nilai etika bisnis Islam dalam transaksi jual beli. Selain itu, kedua penelitian ini juga sama-sama menggunakan metode penelitian studi lapangan. Sedangkan perbedaan keduanya terletak pada objek penelitian dimana penelitian Umi Hafifah terfokus pada jual beli pakaian yang merupakan benda nyata, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah jual beli *item game online DotA* yang merupakan benda virtual. Kemudian perbedaan lainnya terletak pada transaksi jual beli yang dilakukan secara langsung di Toko Baju Mas Bro Langensari Banjar Ciamis Jawa Barat, sedangkan penelitian transaksi jual beli yang dilakukan oleh penulis dilakukan secara *online*.

¹³ Umi Hafifah, *Transaksi Penjualan dalam Etika Bisnis Islam (Studi Kasus Toko Baju Mas Bro Langensari Banjar Ciamis Jawa Barat)*, (Skripsi S1 Jurusan Ekonomi Syari'ah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, IAIN Purwokerto, 2015), 68-69.