

**DAMPAK EKONOMI KREATIF GAME ONLINE UNTUK
MENINGKATKAN PENGHASILAN PENGGUNA DITINJAU DARI SEGI
PERSPEKTIF ISLAM**

**(Studi Kasus: Komunitas Gamers Mobile Legends Bang-Bang Universitas
Islam Negeri Walisongo Semarang)**

Skripsi

Disusun untuk memenuhi tugas dan melengkapi syarat guna memperoleh gelar

Sarjana Strata S.1 dalam Ilmu Ekonomi Islam



Disusun Oleh:

Noor Ariani Destia Kusuma Wardani
1905026080

**PROGRAM STUDI EKONOMI ISLAM
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2023**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Dampak Ekonomi Kreatif Fenomena Game Online untuk Meningkatkan Penghasilan Pengguna Ditinjau dari Segi Perpektif Islam (Studi Kasus: Komunitas Gamers Mobile Legends Bang-Bang Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang)

Disusun Oleh:

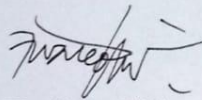
Noor Ariani Destia Kusuma Wardani

1905026080

Telah dimunaqosahkan oleh Dewan Penguji Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, dan dinyatakan LULUS dengan Predikat Cumlaude/baik/cukup, pada tanggal 27 Juni 2023. Dapat diterima sebagai syarat guna memperoleh gelar sarjana strata I tahun akademik 2022/2023

Semarang, Juli 2023

Ketua Sidang

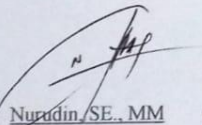


Wasyith, Lc., M.E.I.
NIP. 198204182015031002
Penguji I

Sekretaris Sidang

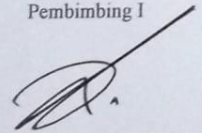


Septiana Na'afi, S.H.I., M.S.I.
NIP. 198909242019032018
Penguji II

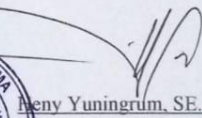


Nurudin, SE., MM
NIP. 199005232015031002

Pembimbing I

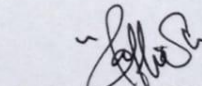


Drs. H. Saekhu, MH
NIP. 19690120 1994031004



Heny Yuningrum, SE., M.Si
NIP. 198106092007102005

Pembimbing II



Septiana Na'afi, S.H.I., M.S.I.
NIP. 198909242019032018

PERSETUJUAN PEMBIMBING

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Lampiran : 1 (satu) eks.

Hal : Naskah Skripsi

Kepada Yth. Dekan
Fakultas Ekonomi
dan Bisnis Islam
UIN Walisongo
Semarang
Di Tempat

Assalamu'alaikum. Wr. Wb.

Setelah membaca, mengadakan koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya, maka kami menyatakan bahwa skripsi saudara:

Nama : Noor Ariani Destia Kusuma Wardani

Nim : 1905026080

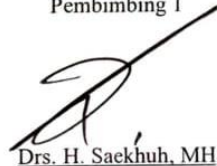
Jurusan : Ekonomi Islam

Judul Skripsi : Ekonomi Kreatif pada Fenomena Game Online (Studi Kasus:
Komunitas Gamers Mobile Legends Bang-Bang Universitas Islam
Negeri Walisongo Semarang)

Dengan ini telah saya setuju dan mohon agar segera dimunaqosahkan.
Demikian atas perhatiannya, diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing 1



Drs. H. Saekhu, MH
NIP. 19690120 199403 1 004

Semarang, Juni 2023
Pembimbing 2



Septiana Na'afi, S.H.I, M.S.I.
NIP. 198909242019032018

HALAMAN MOTO

Tidak semua orang sama dalam berproses, tidak semua orang bisa tanpa berusaha dan tidak semua orang bisa untuk menahan rasa sakit disetiap prosesnya.

Menikmati proses yang sedang berlangsung adalah salah satu cara untuk selalu bersyukur dalam segala hal yang sudah dicapai.

Disetiap proses yang dilalui pasti ada orang baru, ilmu bari dan pengalaman yang baru. Jadi, kita bisa belajar dengan siapa pun, kapan pun, dan dimana pun kita berada.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur atas ridho dari Allah SWT sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Karya skripsi ini penulis persembahkan untuk:

Orang tua saya tercinta, Bapak Akhmidun dan Ibu Raminah yang telah mensupport serta mendoakan saya disetiap langkah yang saya ambil. Terimakasih telah menjadi motivator terhebat, menjadi tangan kanan Allah untuk mendidik, membesarkan, merawat, memberi cinta kasih tulus, dan selalu melangitkan do'a untuk anak-anaknya, khususnya saya.

Segenap guru, kyai, dan dosen yang telah memberikan ilmu kepada penulis.

Sahabat dan teman terdekat, Azizah Dian dan Indah Ardia. Terima kasih telah membersamai di dalam kehidupan selama perkuliahan dan bersedia penulis repotkan dalam penyusunan skripsi ini.

Almamater yang paling saya cintai dan saya banggakan, UIN Walisongo Semarang, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam khususnya program studi Ekonomi Islam, yang menjadi tempat saya menimba ilmu di bangku diperkuliahan, yang tidak pernah terpikirkan sebelumnya.

DEKLARASI

DEKLARASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Noor Ariani Destia Kusuma Wardani

NIM : 1905026080

Jurusan : Ekonomi Islam

Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

“EKONOMI KREATIF PADA FENOMENA GAME ONLINE

(Studi Kasus : Komunitas Gamers Mobile Legends Bang-Bang Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang)”

Dengan penuh kejujuran dan tanggungjawab, penulis menyatakan bahwa karya skripsi ini tidak berisi materi yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh pihak lain. Demikian pula karya skripsi ini tidak berisi pemikiran orang lain, kecuali informasi yang terdapat dalam referensi yang dijadikan sebagai rujukan.

Semarang, Juni 2023

Deklarator,



Noor Ariani Destia Kusuma Waedani

NIM: 1905026080

PEDOMAN TRANSLITERASI HURUF ARAB KE HURUF LATIN

Transliterasi merupakan hal yang penting dalam skripsi karena pada umumnya istilah Arab, nama orang, judul buku, nama lembaga dan lain sebagainya yang aslinya ditulis dengan huruf Arab harus disalin ke dalam huruf Latin. Untuk menjamin konsistensi, perlu ditetapkan satu pedoman transliterasi sebagai berikut:

A. Konsonan

ء = ' (alif)	ض = dl (dal)
ب = b (ba)	ط = th (tha)
ت = t (ta)	ظ = zh (zha)
ث = ts (tha)	ع = ' (ayin)
ج = j (ja)	غ = gh (ghayn)
ح = h (ha)	ف = f (fa)
خ = kh (kha)	ق = q (qa)
د = d (da)	ك = k (ka)
ذ = dz (dza)	ل = l (la)
ر = r (ra)	م = m (ma)
ز = z (za)	ن = n (na)
س = s (sa)	و = w (wa)
ش = sy (sha)	ه = h (ha)
ص = sh (sha)	ي = y (ya)

B. Vokal

اَ - = a

اِ - = i

اُ - = u

C. Diftong

آي = ay

أو = aw

D. Syaddah (ْ -)

Syaddah dilambangkan dengan konsonan ganda, misalnya **الطَّبِّ** *al-thibb*.

E. Kata Sandang (... ال)

Kata sandang (...ال) ditulis dengan al-.... misalnya **الصناعة** = *al-shina'ah*. *Al-* ditulis dengan huruf kecil kecuali jika terletak pada permulaan kalimat.

F. Ta' Marbutah (ة)

Setiap *ta' marbutah* ditulis dengan “h” misalnya **المعيشة الطبيعية**
= *al-ma'isyah al-thabi'iyah*.

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul Ekonomi Kreatif Pada Fenomena *Game Online* yang bertujuan untuk mengetahui adanya suatu bentuk ekonomi kreatif yang terjadi pada fenomena *game online*. Pada dasarnya *game online* Mobile Legends dimainkan hanya untuk hiburan bagi sebagian orang, namun di era sekarang ini *game online* Mobile Legends mampu membawa suatu perubahan yang dapat menghasilkan keuntungan bagi penikmatnya. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian ini menggunakan teknik observasi partisipasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi untuk mendapatkan data yang diinginkan. Informan ialah mahasiswa komunitas *gamers* UIN Walisongo Semarang yang aktif dalam bermain *game online* Mobile Legends Bang-Bang dan sudah memiliki penghasilan dari bermain *game online* tersebut. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa dalam bermain *game online* Mobile Legends seorang individu mampu menambahkan pemasukan mereka dalam segi ekonomi dari hasil bermain *game online* Mobile Legends tersebut. Adapun berbagai bentuk kreativitas serta hasil dari inovasi yang mampu menciptakan suatu ekonomi kreatif yang baru. Melalui ekonomi kreatif tersebut mereka dapat menikmati hasil yang mereka dapatkan ketika bermain *game online* Mobile Legends Bang-Bang. Salah satu kreativitas dan inovasi yang diterapkan oleh komunitas MLBBUINWS adalah membuka jasa joki game dan jasa top up game yang mana mempunyai waktu yang sangat *flexible* dan sangat cocok bagi mahasiswa untung mengisi waktu luangnya dengan menghasilkan keuntungan. Dengan hasil penelitian ini, para *gamer* pada komunitas MLBBUINWS lebih mengembangkan kreativitas-kreativitas yang mereka miliki sehingga menghasilkan sesuatu yang baru.

Kata Kunci: Ekonomi Kreatif, Game Online, Mobile Legends Bang-Bang.

ABSTRAK

This research is entitled Creative Economy in the Online Game Phenomenon which aims to determine the existence of a form of creative economy that occurs in the online game phenomenon. Basically the Mobile Legends online game is played only for entertainment for some people, but in this era the Mobile Legends online game is able to bring about a change that can generate profits for the connoisseurs. The research method used in this research is qualitative research. This study uses participatory observation techniques, in-depth interviews, and documentation to obtain the desired data. The informant is a gamer community student at UIN Walisongo Semarang who is active in playing the online game Mobile Legends Bang-Bang and already has income from playing the online game. The results of the study show that in playing the Mobile Legends online game an individual is able to add to their income in terms of the economy from the results of playing the Mobile Legends online game. There are various forms of creativity and the results of innovation that can create a new creative economy. Through this creative economy they can enjoy the results they get when playing the online game Mobile Legends Bang-Bang. One of the creativity and innovations implemented by the MLBBUINWS community is opening game jockey services and game top up services which have very flexible time and are very suitable for students to fill their spare time by making a profit. With the results of this research, gamers in the MLBBUINWS community will further develop their creativity so as to produce something new.

Keywords: *Creative Economy, Online Game, Mobile Legends Bang-Bang.*

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah *rabbi* *'alamin*. Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas nikmat, rahmat, dan karunia-Nya. Sholawat serta salam semoga selalu kita haturkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang kita nantikan syafaatnya di dunia dan di akhirat kelak. Serta do'a dan dukungan dari berbagai pihak, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul "Ekonomi Kreatif pada Fenomena Game Online (Studi Kasus: Komunitas Gamers Mobile Legends Bang-Bang Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang)" penyusunan skripsi ini guna untuk melengkapi syarat memperoleh gelar Sarjana Srata I dalam Ilmu Ekonomi Islam, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, UIN Walisongo Semarang.

Penulis menyadari dalam proses penulisan dan penyusunan skripsi tidak terlepas dari berbagai pihak yang telah membantu baik do'a, dukungan, serta arahan. Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Imam Taufiq, M.Ag., selaku Rektor UIN Walisongo Semarang
2. Bapak Dr. H. Muhammad Saifullah, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Walisongo Semarang
3. Bapak H. Ade Yusuf Mujaddid, M.Ag., selaku Kepala Program Studi S1 Ekonomi Islam dan Bapak Nurudin, S.E., MM., selaku Sekretaris Program Studi S1 Ekonomi Islam.
4. Bapak Dr. H. Ahmad Furqon, LC., MA., selaku Wali Dosen dalam proses menempuh pendidikan di UIN Walisongo Semarang
5. Bapak Drs. H. Saekhu, MH., selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Septiana Na'afi, S.H.I, M.S.I., selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu, arahan, dan bimbingan kepada penulis dalam penyusunan skripsi
6. Segenap Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Walisongo Semarang.

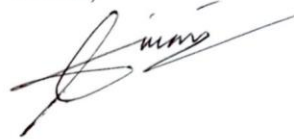
7. Dan seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan, terima kasih telah memberikan *support* dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah membalas kebaikan dari semua pihak yang telah membantu. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, dan sebagai evaluasi dari lokasi penelitian. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Sehingga, kritik dan saran penulis harapkan dalam perbaikan dan pembelajaran di masa mendatang.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Semarang, Juni 2023

Penulis,



Noor Ariani Destia
Kusuma Wardani
NIM 1905026080

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN MOTO	iv
PERSEMBAHAN	v
DEKLARASI	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI	vii
ABSTRAK	ix
KATA PENGATANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiv
BAB I	1
A. Latar Belakang	1
B. Perumusan Masalah	12
C. Tujuan dan Manfaat Hasil Penelitian	12
D. Tinjauan Pustaka	13
E. Metodologi Penelitian	15
F. Sistematika Penulisan	19
BAB II	21
A. Ekonomi Kreatif	21
a. Pengertian Ekonomi Kreatif	21
b. Ciri-ciri ekonomi kreatif	24
c. Tujuan ekonomi kreatif	25
d. Pilar ekonomi kreatif	26
e. Peran ekonomi kreatif	28
f. Eonomi kreatif dalam prespektif Islam	29
B. Game Online	41
a. Pengertian <i>Game Online</i>	41
b. Motif Bermain <i>Game Online</i>	43
c. Dampak Bermain <i>Game Online</i>	46
d. <i>Game Online</i> dalam Perspektif Ekonomi Islam	46
BAB III	50
A. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang	50

B. Komunitas <i>Game Online</i> Mobile Legends Bang-Bang di Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang	52
BAB IV	56
A. Jenis-Jenis Ekonomi Kreatif pada Fenomena Game Online Mobile Legends Bang-Bang	56
B. Penerapan Ekonomi Kreatif Game Online Mobile Legends Bang-Bang untuk Meningkatkan Penghasilan Pengguna dalam Prespektif Ekonomi Islam	68
BAB V	89
A. Kesimpulan	89
B. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN	96

Daftar Gambar

Gambar 1. Harga Joki Rank Eceran.....	75
Gambar 2. Harga Jiki Rank Paket Kilat	75
Gambar 3. Harga Diamond Mobile Legends	83
Gambar 4 Transaksi Pembayaran	96
Gambar 5. Wawancara Offline.....	97
Gambar 6. Lokasi Wawancara (Burjoni)	97
Gambar 7. Wawancara Online (telfon whatapp).....	98

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia adalah tempat yang dinamis dan kompleks sehingga inovasi dan informasi merupakan sumber daya penting untuk persaingan dan pergantian peristiwa keuangan. Peningkatan dunia keuangan dan bisnis saat ini telah melihat pergeseran subyektif dari ekonomi berbasis aset ke model moneter berbasis informasi atau inovasi. Imajinasi dapat sangat memengaruhi ekonomi dan jika diciptakan dengan memberikan kemajuan, itu selalu hebat.

Masalah keuangan tidak terbatas pada ini, itu bisa mencakup ruang lingkup yang jauh lebih besar. Perekonomian adalah faktor penting yang menghitung variabel seperti ekonomi imajinatif. Ekonomi imajinatif adalah gagasan yang menempatkan daya cipta dan informasi sebagai sumber daya utama dalam menggerakkan ekonomi. Gagasan ini membangkitkan minat berbagai negara untuk mengarahkan penyelidikan pada ekonomi inventif dan menjadikan ekonomi imajinatif sebagai model utama dari pergantian peristiwa keuangan.¹

Ekonomi kreatif saat ini berkembang pesat dan telah menjadi tulang punggung bagi beberapa negara untuk bersaing di pasar internasional, termasuk Indonesia, yang menyiapkan ekonomi inovatif sebagai kekuatan ekonomi publik lainnya mulai saat ini. Meski bisa menjadi kekuatan ekonomi baru, kehadiran era ekonomi imajinatif tidak menjamin akan membuat ekonomi data tertinggal, melainkan memperkuat peran inovasi data dan korespondensi dalam kemajuan ekonomi kreatif. Ekonomi inovatif adalah contoh penghargaan tambahan dari pemikiran atau pemikiran tentang inovasi yang dilindungi yang mengandung daya

¹ Trian Saputra, "Pengembangan Ekonomi Kreatif Melalui Permainan Interaktif Dalam Perspektif Ekonomi Islam (Studi Kasus Mahasiswa Ekonomi Syariah Angkatan 2015 IAIN Metro)" (2019), <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/276/>.

cipta, yang disampaikan dari imajinasi ilmiah manusia, dalam pandangan ilmu pengetahuan, inovasi, kemampuan dan warisan sosial.²

Ekonomi kreatif adalah ide di era moneter baru yang memperkuat data dan daya cipta dengan mengandalkan pemikiran dan informasi dari SDM sebagai komponen penciptaan utama, dan ide ini biasanya didukung oleh kehadiran perusahaan inventif yang menjalankannya. Dalam jangka panjang, kemajuan moneter telah mencapai tingkat ekonomi imajinatif, dan setelah beberapa waktu, dunia dihadapkan pada gagasan ekonomi data di mana data adalah hal yang paling menarik dalam pergantian peristiwa keuangan.³ Shahid Yusuf dan Kaoru Nabeshima berpendapat bahwa bisnis kreatif adalah salah satu bidang yang paling serius dan inovasi data (TI).⁴

John Howkins pertama kali memperkenalkan istilah ekonomi kreatif pada bukunya *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas*. Howkins melihat Amerika Serikat membuat produk Hak Kekayaan Intelektual (HKI) senilai \$414 miliar pada tahun 1997, menjadikan HKI sebagai barang ekspor terbesar di Amerika Serikat, dan meluncurkan gelombang ekonomi baru berdasarkan kreativitas. Howkins mendefinisikan ekonomi kreatif sebagai penciptaan nilai sebagai hasil dari ide. Dalam pertemuan dengan Donna Ghelfi dari Asosiasi Inovasi Berlisensi Dunia (WIPO), Howkins menggambarkan ekonomi kreatif sebagai "masyarakat umum yang menginvestasikan sebagian besar energinya untuk menciptakan pemikiran, bukan sekadar melakukan kegiatan keuangan biasa yang membosankan," dia dikatakan. Di masyarakat umum ini, usia pemikiran sangat penting untuk kemajuan.⁵

Ekonomi kreatif Indonesia tercermin dalam rangkaian peristiwa pertimbangan otoritas publik pada tahun 2006, ketika Presiden Susilo Bambang Yudhoyono mengarahkan Indonesia untuk mengembangkan

² Y.M.L Gultom Angelia, Febri, "Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Sektor Ekonomi Kreatif Di Sumatera Barat," *Jurnal Kebijakan Ekonomi* 15, no. 2 (2020): 1–27, <https://scholarhub.ui.ac.id/jke/vol15/iss2/4>. h. 2.

³ Shinta Ratnawati, "Ekonomi Kreatif Dan Kaizen," *Jurnal Riset Ekonomi Dan Manajemen* 1, no. 2 (2018).

⁴ Angelia, Febri, "Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Sektor Ekonomi Kreatif Di Sumatera Barat."

⁵ Ratnawati, "Ekonomi Kreatif Dan Kaizen."

ekonomi imajinatif. Siklus peningkatan ini pertama kali terungkap saat Indonesia Configuration Power ditata oleh Dinas Perindustrian dan Pertukaran untuk membantu kemajuan ekonomi inovatif Indonesia. Pada tahun 2007 telah diluncurkan konsentrasi perencanaan komitmen usaha imajinatif Indonesia, dan pada tahun 2008 telah diluncurkan Diagram Peningkatan Ekonomi Inventif Indonesia 2025 dan Garis Besar Peningkatan 14 Subsektor Industri kreatif Indonesia. Innovative Indonesia Plan Tahun 2009, Imaginative Item Week diselenggarakan secara konsisten.

Ekonomi inovatif membutuhkan pembuat dan pembuat pemikiran. Orang harus memiliki pilihan untuk memahami pemikiran dan inovasi yang mereka miliki. Ekonomi inovatif berpusat pada imajinasi dan data, dan modal utama yang dibutuhkan adalah pengalaman dan pemikiran yang luas yang digerakkan oleh SDM. Kedua faktor tersebut merupakan modal utama yang digunakan manusia untuk menghadapi era ekonomi kreatif saat ini. Kreativitas, inovasi, dan penemuan adalah beberapa hal utama yang menjadi dasar ekonomi kreatif. Inti atau jantung dari ekonomi kreatif ialah industri kreatif.

Industri kreatif adalah pendorong utama untuk menghasilkan nilai finansial di masa ekonomi inovatif. Selama waktu yang dihabiskan membuat nilai keuangan imajinatif, usaha kreatif menghasilkan pertukaran moneter, namun juga pertukaran sosial dan sosial. Siklus normal yang terjadi dalam ikatan nilai imajinatif adalah penciptaan; penciptaan; penyebaran; komersialisasi, namun setiap kumpulan industri imajinatif memiliki ikatan nilai inventif yang berbeda. Mengingat hal ini, bisnis kreatif dicirikan sebagai industri yang menggunakan daya cipta, kemampuan, dan bakat individu untuk menghasilkan hasil yang menghasilkan nilai tambah, dan bekerja demi kepuasan pribadi.⁶

Industri kreatif adalah bisnis inventif untuk digunakan langsung oleh keluarga, dunia bisnis, dan pelaku keuangan lainnya yang menghasilkan karya yang mampu serta memiliki nilai selera yang dapat

⁶ I Gusti Bagus Arjana, Geografi Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 237.

bekerja atas bantuan pemerintah pembeli yang mengkonsumsinya. Menggunakan SDM yang ada dalam bisnis adalah cara untuk mencapai tujuan modern.⁷ Apapun yang ada di bumi dapat kita gunakan dan manfaatkan sebagaimana pada ayat Al-Quran:

أَلَمْ تَرَوْا أَنَّ اللَّهَ سَخَّرَ لَكُمْ مَّا فِي السَّمَوَاتِ وَمَا فِي الْأَرْضِ
وَأَسْبَغَ عَلَيْكُمْ نِعَمَهُ ظَاهِرَةً وَبَاطِنَةً وَمِنَ النَّاسِ مَن يُجَادِلُ فِي اللَّهِ
بِغَيْرِ عِلْمٍ وَلَا هُدًى وَلَا كِتَابٍ مُّنبِئٍ (٢٠)

Artinya:

”Tidakkah kamu memperhatikan bahwa Allah telah menundukkan apa yang ada di langit dan apa yang ada di bumi untuk (kepentingan) mu dan menyempurnakan nikmat-Nya untukmu lahir dan batin. Tetapi di antara manusia ada yang membantah tentang (keesaan) Allah tanpa ilmu atau petunjuk dan tanpa Kitab yang memberi penerangan.” (Q.S Luqman: 20)

Ayat yang mulia ini adalah ini merupakan nash yang masuk akal bahwa agama Islam tidak menyisakan apa-apa yang dibutuhkan oleh manusia di dunia dan akhirat, kecuali jika agama ini telah memahami apa yang menjadi persoalannya. Di antara isu-isu serius yang dipahami oleh Islam adalah pokok bahasan dunia, khususnya isu-isu keuangan. Tuhan yang membuatnya dan bagaimana kita sebagai manusia mengawasi dan memanfaatkannya dengan tepat.⁸

Penemuan berbagai macam alat teknologi memberikan dampak positif dan manfaat yang terhitung cukup banyak. Perkembangan dari internet sendiri membuat dunia menjadi semakin dekat dan seolah-olah tanpa memiliki batas dan juga membawa sebuah perubahan pada perkembangan smartphone yang dimana secara tidak langsung memfasilitasi sebuah kelompok orang yang menerima serta berbagi informasi melalui media online. Smartphone adalah bentuk dari salah satu

⁷ Mari Elka Pangestu, Pengembangan Ekonomi kreatif indonesia 2025, (Jakarta: Departemen Perdagangan RI, 2008), h. 23.

⁸ Saputra, “Pengembangan Ekonomi Kreatif Melalui Permainan Interaktif Dalam Perspektif Ekonomi Islam (Studi Kasus Mahasiswa Ekonomi Syariah Angkatan 2015 IAIN Metro).” Hal 3.

jaringan berbasis komunikasi dan informasi yang digunakan untuk membantu memenuhi kebutuhan-kebutuhan manusia modern saat ini dalam menjalankan berbagai aktivitas sehari-hari.

Ponsel berbasis android merupakan ponsel yang memiliki jumlah kapasitas lebih besar dari ponsel biasa dan kapasitasnya beragam mulai dari highlight, screen goal, hingga kerangka kerja di dalamnya. Sampai saat ini ponsel berbasis Android merupakan ponsel yang banyak digunakan oleh semua pengguna ponsel di dunia.⁹ Dengan menggunakan smartphone semua kegiatan yang berhubungan dengan dunia maya sangat mudah untuk dilakukan seperti halnya *browsing*, *upload*, bahkan hal yang saat ini sudah sangat menjamur dikalangan masyarakat ialah *game online*.

Game berbasis web adalah game yang memanfaatkan organisasi web. Game adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan permintaan khusus dan ada pemenang dan pecundang. Bagaimanapun, selain menyenangkan (permainan hiburan), ada banyak jenis permainan dengan berbagai tujuan. Jenis-jenis permainan tersebut adalah permainan edukatif untuk permainan yang memiliki dampak pembelajaran jangka panjang, permainan eksplorasi yang mampu menguji spekulasi, permainan penelitian untuk permainan yang menghasilkan materi pengalaman, dan terakhir adalah permainan manipulatif untuk mempersiapkan pemain dalam melakukan persiapan penting dan pengambilan keputusan.¹⁰

Kualitas dari jaringan internet sendiri sangat berpengaruh dalam kualitas bermain permainan. Dan peminat dari *game online* sendiri beragam dari kalangan anak-anak sampai pada kalangan dewasa, tetapi penggunaannya didominasi oleh anak muda. Banyak remaja yang terkait dengan game berbasis web. Selain digunakan untuk memilih pemenang,

⁹ reza Muhammad Rizqi M Prayogi Eko Saputro, Nova Adhitya Anandha, "Perilaku Konsumen Dalam Keputusan Pembelian Item Pada Game Online Pubg Mobile," *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, vol. 2 No.2, 2019. h. 37

¹⁰ Mushonnifun Faiz Sugihartanto, Rida Nur Rahmadiani, Arman Hakim Nasution, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Pembelian Virtual Item Dalam Online Mobile Game (Studi Kasus: Mobile Legends Bang Bang)," *JURNAL TEKNIK* 10, No. 2, no. 2337–3539 (2021): A326–31, <https://doi.org/10.12962/j23373539.v10i2.70332>. h. A327

itu juga diharapkan untuk menemukan teman online untuk pecinta game online.

Daya tarik dari *game online* sendiri adalah bertemunya para pemain dari berbagai negara dalam satu *game* yang sama. Sensasi yang dihadapi para pemainpun berbeda-beda apalagi terdapat misi yang berbeda setiap hari, minggu, bulan atau season untuk mendapatkan reward ataupun hadiah spesial dari game tersebut. Selain itu, *game online* mengalami perubahan yang terbilang pesat. Munculnya berbagai jenis *game online* seperti *Poin Blank*, *Dota*, *Clas of Clans*, *Garena Free Fire*, dan lain sebagainya menjadi bukti bahwa perkembangan *game online* terbilang pesat mulai dari grafik maupun sistem permainannya.

Beberapa berpendapat bahwa gaming hanyalah sebuah bentuk permainan dalam bentuk tampilan elektronik pada produk stasioner seperti komputer, konsol *game*, dan *smartphone*. *Game* sekarang terbukti lebih fenomenal dari yang lain. Lebih dari sekedar komoditas perdagangan yang meragukan, *game* masih merupakan produk yang dijual dan tidak dapat disangkal bahwa ada pasar untuk membelinya. Fenomena ini dipicu oleh berbagai faktor, antara lain hiburan, bisnis, pendidikan, gerakan sosial, gaya hidup, tren teknologi, dan prediksi masa depan.¹¹

Faktanya sekarang ini *game online* telah menjadi fenomena tersendiri di segala lapisan masyarakat khususnya mahasiswa. Mahasiswa adalah salah satu kelompok yang umumnya peka terhadap pergantian peristiwa yang mekanis, salah satunya adalah munculnya game online, sebuah peningkatan inovatif yang dekat dengan siswa. Siswa yang disuguhkan dengan permainan internet umumnya akan memainkan permainan berbasis web dan menunjukkan cara berperilaku permainan internet yang membentuk kebiasaan. Mereka memainkan game berbasis web untuk memenuhi kebutuhan mereka yang tidak bisa mereka dapatkan di dunia nyata. Mendambakan kegembiraan, posisi sosial, ekonomi, dan

¹¹ Al. Tridhonanto & Beranda Agency, *Optimalkan Potensi Anak dengan Game*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2011), h. 5

mengumpulkan kolaborasi. Mereka direproduksi dalam game berbasis web, jadi mereka perlu memainkan game berbasis web dan terus bermain.¹²

Genre game yang populer saat ini adalah MOBA. MOBA atau arena pertempuran daring multipemain, juga dikenal sebagai strategi waktu-nyata aksi (ARTS) adalah bagian dari strategi waktu-nyata. Inti dari permainan ini adalah untuk secara konsisten memusnahkan struktur utama markas tim musuh dengan bantuan beberapa tentara yang dibatasi oleh sistem tersebut. Setiap legenda memainkan berbagai bagian dan kemampuan yang dapat dimanfaatkan untuk mendominasi pertandingan.¹³ Salah satu game internet bergenre MOBA yang banyak dikenal oleh masyarakat pada umumnya khususnya di kalangan pelajar adalah Portable Legends Bang.

Mobile Legends Bang-Bang (MLBB) adalah game yang di rilis tanggal 11 Juli 2016 oleh Moonton. Moonton ialah sebuah perusahaan yang berasal dari Kota China, dimana perusahaan *game* yang berbasis MOBA lainnya.¹⁴ *Game* ini telah menyedot jutaan pemain di belahan dunia. Terbukti dari sebuah pasar aplikasi play store pada bulan maret 2018 telah mencapai lebih dari 100 juta unduhan, berarti ada 100 juta lebih perangkat yang telah mengunduh *game* ini sejak perilisannya.¹⁵

Bermain *game online* mempunyai dua sisi efek yang ditimbulkan dari aktivitasnya ialah sisi negative dan positif. Dampak negative yang terjadi yaitu *game online* menarik para player untuk duduk di depan layar selama berjam-jam. Setiap kali mereka menyelesaikan misi dan

¹² Fauzy Husni Mubarak and Jurusan Psikologi, "Acta Psychologia Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Pembelian Impulsif Perangkat Game Pada Mahasiswa," *Acta Psychologia*, vol. 3, 2021, <http://journal.uny.ac.id/index.php/acta-psychologia>. h. 70

¹³ I Ketut et al., "Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!)," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* Vol 3, No.3, no. 2548-964x (2019): 2558–66, <http://j-ptiik.ub.ac.id>. h. 2559

¹⁴ daniel P Bangun, Elza Ismy, And Sara Sintia Harahap, "Fenomena Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Pribadi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Medan," *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, vol. 6, 2021. h. 3

¹⁵ Ketut et al., "Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!)." h. 2559

melanjutkan ke misi berikutnya yang lebih menarik dan mengasyikkan mengakibatkan kesulitan bagi *player* untuk meninggalkan *game* tersebut dan bangkit untuk menunaikan sholat. Sehingga mereka, sering kali untuk menunda sholat bahkan sampai meninggalkan sholat karena lupa waktu.

Allah berfirman:

فَخَلَّ مِنْهُ بَعْدَ هَمِّ خَلْفٍ أَمَّا عُوا الصَّلَاةَ وَاتَّبَعُوا
الشَّهْوَاتِ فَسَوْفَ يَلْقَوْنَ نُزْغِيًّا لَا (٥٩)

Artinya:

“Kemudian datanglah setelah mereka pengganti yang mengabaikan salat dan mengikuti keinginannya, maka mereka kelak akan tersesat” (al-Maryam: 59).

Penelitian yang dilakukan oleh Tri memperlihatkan bahwa *game online* memberikan dampak negatif bagi pemainnya yaitu kecanduan. Selain itu, sering ditemukan kasus pemain *game online* mencuri ID dari *player* lain untuk mencuri uang atau melucuti peralatan mahal, kata-kata kasar dan kotor mungkin terus berlanjut. Konon, permainan juga memengaruhi kesehatan psikologis pemainnya. Dunia nyata dan pemain juga bisa melakukan hal buruk yang memengaruhi kebiasaan dan sifat pemain game.

Yayu menyampaikan bahwa akibat buruk dari game online “Konsekuensi buruk ini harus terlihat dari kegiatan sehari-hari setelah bermain game online. Kekalahan akibat bermain game online membuat anak muda menjadi gila dan bebal, bahkan memukul meja makan, berteriak sekencang-kencangnya mungkin dan membuat kegugupan orang-orang yang mendengarkan suaranya. Ini menunjukkan fakta bahwa game online dapat merusak kepribadian anak jika direproduksi. Mengingat pola perilaku yang tidak menguntungkan yang digambarkan dalam pemeriksaan Yayu, jika dilakukan lagi dan lagi lagi-lagi bisa menjadi kecenderungan yang nantinya bisa merugikan kepribadian anak bangsa, karena perusakan

karakter dimulai dari hal-hal kecil seperti keburukan yang terlacak dalam penjelajahan Yuyu.¹⁶

Disamping dampak negative di atas, adapun dampak positif dari kehadiran *game online* yakni ekonomi kreatif yang dapat menambah pemasukan seseorang dimana hal tersebut tentu saja berpengaruh terhadap perekonomian. Dari kalangan mahasiswa sendiri beberapa berpendapat bahwa bermain *game online* dapat menghilangkan kepenatan yang disebabkan oleh banyaknya tugas kuliah atau padatnya kegiatan perkuliahan. Dan sebagian lainnya berpendapat bahwa bermain *game online* disamping hobi, dapat dijadikan peluang untuk mendapatkan penghasilan.

Players *game online* agar mendapatkan keuntungan mereka bergabung dalam komunitas *e-Sports*. *E-Sports* adalah olahraga elektronik untuk pemain game online dalam bentuk turnamen, liga, dan kejuaraan. *Player* berduel sebagai bagian dari kelompok atau sebagai individu. Ditinjau dari sudut pandang generasi milenial, *e-Sports* merupakan salah satu permainan yang banyak dicari oleh kalangan profesional dan dapat dijadikan sebagai tugas sebagai kompetitor game online yang mampu meraup bayaran sebagai spesialis super tangguh.¹⁷

Berkembangnya posisi gamers profesional dan maraknya kontes game online, termasuk *e-Sports*, diselaraskan dengan persiapan khusus seperti kompetitor profesional. Para pemain ahli ini mengikuti kontes khusus berdasarkan permainan yang mereka ikuti, mengejar penghargaan yang berharga, dan dikomunikasikan ke seluruh dunia. Acara pemecahan rekor game terkoordinasi dengan banyak anggota sebagian besar bermain

¹⁶ Daniel P Bangun, Elza Ismy, And Sara Sintia Harahap, "Fenomena Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Pribadi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Medan," *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, Vol. 6, 2021. H. 102.

¹⁷ Djamaris and Aurino Rilman A., "Analisis Perbandingan Traffic Generation Pada Streamer Esports Dan Self Streamer Di Aplikasi Live Streaming Video Games Analisis Perbandingan Traffic Generation Pada Streamer Esports Dan Self Streamer Di Aplikasi Live Streaming Video Games," *Journal of Entrepreneurship, Management and Industry (JEMI)* 5, no. 1 (2022): 39–56, <http://journal.bakrie.ac.id/index.php/JEMI/article/view/2170>. h. 42

game online. Ada beberapa kontes game internet yang signifikan untuk para gamer Indonesia. Misalnya, game berbasis web bernama Portable Legend terkenal di antara sebagian besar klien web yang membedakan diri mereka sebagai pemain "berkualitas", bahkan saat ini persaingan seringkali diadakan baik di luar negeri maupun di Indonesia. Seorang pemain ahli bisa mendapatkan \$100.000 hanya dengan mengikuti kontes permainan yang didukung oleh dukungan kelompoknya dan jika dia memenangkan pertandingan, tentu saja dia bisa memenangkan lebih banyak uang. Dengan keunggulan finansial selain keunggulan relasional yang menyenangkan, semakin banyak orang yang mencari dunia game berbasis web.¹⁸

Islam percaya bahwa kerja adalah sarana utama untuk memperoleh kepemilikan, bahwa tidak ada kerja tanpa upah, dan upah sepadan dengan tingkat kerja. Rasulullah SAW bersabda:

أَطْيَبُ الْكَسْبِ الرَّجُلُ مِنْ عَمَلٍ يَدِهِ

Artinya:

*“Sebaik-baiknya penghasilan ialah penghasilan seseorang yang diperoleh dari usaha dan kerja sendiri.”*¹⁹

Penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti Misno menunjukkan adanya pengakuan dari *virtual property* (benda yang bersifat virtual). Pakar Misno juga mengatakan bahwa meskipun tidak memiliki struktur asli, ada nilai yang dirasakan oleh masyarakat setempat sehingga ternyata penting bagi properti dan pertukaran yang terjadi dalam kegiatan perdagangan dengan barang-barang tersebut adalah wajar. karena mereka bergantung pada spekulasi urf dan halal.²⁰ Selain itu, penelitian yang diarahkan oleh Ardhamo Priatama menyebutkan bahwa kelimpahan yang

¹⁸ S Lutfiwati, “Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi,” *Journal of Sychology*, Vol 1, no. 1 (2018). h. 4

¹⁹ Dr. Wahbah Az-Zuhaili, *FIQIH ISLAM WA ADILLATUHU JILID 7* (Jakarta : Gema Insani Darul Fikir, 2011). h. 41

²⁰ Misno Misno, “Virtual Property Pada Game Online Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah,” *Al Maal: Journal of Islamic Economics and Banking* 3, no. 1 (July 31, 2021): 49, <https://doi.org/10.31000/almaal.v3i1.4699>.

bersifat non-aktual berdampak pada banyak orang untuk tetap mengonsumsi barang virtual dan dianggap identik dengan nilai uang yang besar.²¹ Disamping itu, penelitian relevan lainnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Raden Achmad Haryo Kusumo yang menyatakan bahwa pesatnya perkembangan di era industri 4,0 memunculkan bisnis baru yaitu bisnis yang terkait dengan *game online*. Bisnis ini tidak ditemukannya kontradiksi baik penjual maupun pembeli saling memiliki tujuan dan objek barang jelas dan terukur, bukannya merupakan suatu yang bersifat abstrak atau tidak diketahui.²²

Kesempatan ini digunakan oleh kalangan Mahasiswa UIN Walisongo yang menjadikan hobi bermain *game online* bukan hanya sekedar hobi semata tetapi, dijadikan sebagai pekerjaan sampingan dan penghasilan tambahan mereka. Mahasiswa bisa mendapatkan penghasilan dari ekonomi kreatif. Bahkan, bayaran yang di dapatkan dari bermain *game online* tidaklah sedikit, bahkan bisa melebihi bayaran dari pekerjaan nyata saat ini. Contoh ekonomi kreatif yang terjadi adalah pemain menawarkan barang kepada pemain yang datang karena penyelesaian, menawarkan ID karakter yang diklaim oleh pemain kepada pemain lain, membuka layanan isi ulang *game*, streaming di platform streaming, dll.

Berangkat dari landasan tersebut, penulis berkeinginan untuk dapat mengkaji dan meneliti kekhasan tersebut lebih lanjut dengan mengambil judul “Dampak Ekonomi Kreatif *Game* untuk Meningkatkan Penghasilan Pengguna Ditinjau dari Segi Perspektif Islam (Studi Kasus: Komunitas Gamers Mobile Legends Bang-Bang Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang)”

²¹ Ardhamo Priatama, “Uang Dan Peluang Konsumsi Barang Virtual Dalam *Game* RF Online Indonesia,” *Jurnal Pemikiran Sosiologi* vol 5 No. (2018).

²² Raden Achmad and Haryo Kusumo, “Gain Income Dari *Game* Online Tinjauan Teori Pertukaran Hak / Akad (Dalam Perspektif Ekonomi Islam),” *Jurnal Kajian Ekonomi Dan Perbankan Profit: Jurnal Kajian Ekonomi Dan Perbankan*, vol. 2, 2018, <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/profit>.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas, maka perlu diputuskan rumusan masalah yang sesuai dengan penelitian ini dan permasalahan yang ada dapat terjawab. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Apa saja jenis-jenis ekonomi kreatif pada *game online* mobile legends bang-bang?
2. Bagaimana penerapan ekonomi kreatif *game online* mobile legend bang-bang untuk meningkatkan penghasilan pengguna dalam prespektif ekonomi Islam?

C. Tujuan dan Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui jenis-jenis ekonomi kreatif pada fenomena *game online* mobile legends bang-bang.
2. Untuk mengetahui penerapan ekonomi kreatif *game online* mobile legend bang-bang untuk meningkatkan penghasilan pengguna dalam prespektif ekonomi Islam.

Sedangkan manfaat yang diambil dari penelitian ini adalah sebagaimana berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi kontribusi ilmu pengetahuan dari peneliti maupun pembaca terkait *game online* yang berpotensi untuk mendapatkan pemasukan dari bermain *game online*.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini dapat memberikan data dan komitmen dan dapat digunakan sebagai semacam perspektif untuk pengujian selanjutnya sehingga jauh lebih unggul dengan masalah komparatif dan dapat menemukan peluang baru dalam game berbasis web sehingga lebih baik dan bermanfaat bagi orang yang membutuhkannya.

D. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka merupakan paparan dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang berhubungan dengan penelitian ini. Penelitian terdahulu masa lalu digunakan untuk mendapatkan garis besar pembahasan masalah dan mendapatkan garis besar pokok bahasan yang akan dipertimbangkan dengan penilaian komparatif yang telah dilakukan oleh para ahli sebelumnya sehingga tidak ada redundansi dalam ulasan ini. Berdasarkan tinjauan referensi eksplorasi yang diarahkan oleh pencipta, beberapa pemeriksaan sebelumnya dikaitkan dengan hal-hal yang menyertainya:

- 1) Skripsi Theo Pilus Pratama Sembiring Brahmana (2021) seorang mahasiswa jurusan Antropologi Sosial Fakultas Ilmu social dan Ilmu Politik di Universitas Sumatra Utara Medan dengan judul “Ekonomi Kreatif pada Fenomena Game Online (studi Kasus pada Komunitas Game Online Mobile Legends Bang-Bang Universitas Sumatra Utara)”. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa saat bermain game online Portable Legends seseorang dapat menambah gaji mereka berdasarkan sudut pandang keuangan yang memungkinkan seseorang untuk membeli barang terbaik dari hasil bermain game online. Selain itu, game berbasis web adalah salah satu tempat di mana imajinasi yang dimiliki seseorang dalam bermain-main dapat menghasilkan rencana inovatif untuk membuka pintu untuk memperoleh keuntungan dengan menggunakan kemajuan kompleks di zaman modernisasi.²³
- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Rizky Ajara (2017) dalam jurnal yang berjudul “Analisa Motif Pembelian pada Keputusan Pembelian Barang Virtual di Permainan Online”. Penelitian yang dilakukan mengulas terhadap proses berpikir seseorang dalam membeli barang dagangan virtual. Dalam ulasan ini, hasil yang diperoleh adalah bahwa alasan pembelian barang bersifat pribadi,

²³ Theo Pilus Pratama Sembiring Brahmana, “Ekonomi Kreatif Pada Fenomena Game Online (Studi Kasus Pada Komunitas Game Online Mobile Legends Bang-Bang Universitas Sumatera Utara)” (2021).

salah satu alasan mengapa pembeli memilih pilihan pembelian yang tidak menentu adalah karena sebagian besar pembeli didorong oleh faktor lingkungan mereka sendiri.²⁴

- 3) Penelitian yang dilakukan oleh I Ketut Sidharta Yogatama, Agi Putra Kharisma, dan Lutfi Fanani (2019) dalam jurnal yang berjudul “Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Pemain dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends Bang-Bang)”. Penelitian yang dilakukan oleh penulis erarti mencari tahu penjelasan tentang banyaknya pemain dinamis di game Portable Legends Bang. Sehingga pemain aktif dalam bermain untuk mengisi waktu luang, menghilangkan penat, permainan yang mudah dimainkan, banyak fitur yang menarik, agresif untuk meraih prestasi atau posisi tertinggi, bermain dengan teman ternyata lebih seru karena ajakan dari teman, dapatkan banyak teman dari game, banyak orang bermain membuat orang lain ingin bermain juga, dan minat untuk mengetahui semuanya dalam game.²⁵
- 4) Penelitian yang dilakukan oleh Rina Yulius (2017) dalam jurnal yang berjudul “Analisis Perilaku Pengguna dalam Pembelian Item Virtual pada Game Online”. Penelitian yang dilakukan oleh penulis bertujuan untuk menguji factor-faktor yang mempengaruhi perilaku pengguna dalam membeli *item virtual* pada *game online*. Sehingga keaktifan dan kepercayaan klien game online sangat kuat dalam meminta untuk membeli barang virtual. Sementara itu, pemenuhan klien, kualitas praktis, dan utilitas biaya mempengaruhi harapan untuk membeli barang virtual.²⁶
- 5) Penelitian yang dilakukan oleh Rida Nur Rahmadianti, Arman Hakim Nasution, dan Mushonnifun Faiz Sugihartanto dalam jurnal

²⁴ Rizky Ajara Et Al., “Analisis Motif Pembelian Pada Keputusan Pembelian Pada Barang Virtual Di Game Online” 5, No. 1 (2017): 87–95.

²⁵ Ketut et al., “Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!).”

²⁶ Rina Yulius et al., “Analisis Perilaku Pengguna Dalam Pembelian Item Virtual Pada Game Online,” *Journal of Animation and Games Studies*, Vol. 3 no. 1 (2017).

yang berjudul “Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keputusan Pembelian Virtual Item dalam Online Mobile Game (Studi Kasus: Mobile Legends Bang Bang)”. Hasil dari penilitan ini menyatakan bahwa kewajiban terhadap karakter, kenyamanan, dan korespondensi secara langsung mempengaruhi tujuan pembelian. Keandalan sekali lagi adalah variabel kunci yang mempengaruhi ekspektasi pembelian, karena kebutuhan pemain mengharapkan kesetiaan untuk memengaruhi tujuan pembelian. Kerja sama pemain dalam penelitian kulit juga meningkatkan perhatian pemain terhadap kulit yang akan datang. Kemudian, pada saat itu, akan terlihat bahwa pekerjaan orang luar tidak terlalu buruk. Bahkan karena Versatile Legends: Bang, di mana orang luar adalah seorang pembocor, ini sangat membantu dalam menampilkan dan memajukan hal-hal virtual yang disampaikan sehingga membuatnya lebih terlihat oleh pemain.²⁷

Mengingat sebagian pemeriksaan yang telah digambarkan di atas, terdapat perbedaan dalam penelitiann yang diarahkan oleh para pencipta dari penelitian-oenelitian sebelumnya. Daerah pembedaan dalam penelitian ini adalah dari daerah penelitian, waktu penelitian dan objek penelitian. Kemudian, permasalahan yang diteliti adalah ekonomi kreatif pada fenomena game online yang bisa memberikan peluang bagi mahasiswa untuk mendapat pemasukan dalam prespektif Islam.

E. Metodologi Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan pemeriksaan subyektif dimana eksplorasi subyektif sebagai teknik logis dalam banyak hal melibatkan dan diselesaikan oleh sekumpulan spesialis di bidang sosiologi, termasuk pelatihan. Berbagai alasan juga dikemukakan yang pada dasarnya adalah bahwa eksplorasi subjektif meningkatkan efek

²⁷ Rida Nur Rahmadianti, Arman Hakim Nasution, “Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Pembelian Virtual Item Dalam Online Mobile Game (Studi Kasus: Mobile Legends Bang Bang).”

samping dari pemeriksaan kuantitatif. Eksplorasi subyektif diarahkan untuk memalsukan informasi melalui pemahaman dan pengungkapan. Pendekatan pemeriksaan subyektif adalah suatu program eksplorasi dan pemahaman dalam pandangan teknik yang meneliti kekhasan sosial dan masalah manusia. Dalam penelitian ini, ilmuwan membuat gambar yang membingungkan, melihat kata-kata, melaporkan perspektif yang mendalam tentang responden dan berkonsentrasi pada perilaku dalam keadaan normal.²⁸

Penelitian ini menggabungkan penelitian lapangan. Studi ini menggambarkan tinjauan lapangan, khususnya persepsi langsung terhadap item yang diteliti untuk mendapatkan informasi yang signifikan.²⁹ Di mana kegiatan menulis berkonsentrasi langsung ke lapangan untuk mendapatkan informasi penting tentang efek melibatkan game berbasis web untuk meningkatkan gaji siswa. Sementara itu, sesuai informasi dari ulasan ini, bersifat grafis subyektif, khususnya eksplorasi yang dapat menggambarkan efek samping, kejadian, atau kejadian yang sedang terjadi.³⁰ Sumber informasi utama dan hasil pemeriksaan yang diperoleh dalam penelitian kualitatif adalah penjelasan atau kata-kata atau pernyataan yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya oleh komunitas *gamers* mobile legends bang-bang Universitas Negeri Islam Walisongo Semarang.

2. Sumber dan Jenis Data

Data adalah kumpulan fakta atau bukti dari hasil penggunaan perangkat penelitian yang tersedia di wilayah iklim dan eksplorasi item. Sumber informasi adalah apa saja yang dapat memberikan data tentang penelitian yang berkaitan.³¹ Sumber data dalam suatu penelitian adalah faktor yang sangat penting karena berkaitan dengan kualitas hasil

²⁸ Iskandar, Metodologi Penelitian Kualitatif (Jakarta: Gaung Persada, 2009) cet.1 h. 11

²⁹ Cholid Narbuko, Abu Achmadi, Metode Penelitian, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm. 46.

³⁰ Sumadi suryabrata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 80.

³¹ Farida Nugrahani, Metode Penelitian Kualitatif, (Solo: Cakra Books, 2014) hlm. 113

penelitian. Oleh karena itu, sumber data merupakan faktor penyeimbang untuk memutuskan cara mengumpulkan data. Sumber data terdiri atas:³²

a. Data Primer

Data primer adalah informasi yang memuat informasi mendasar sebagai informasi yang diperoleh langsung dari sumber lapangan. Sumber informasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil pertemuan dan dokumentasi dari pihak-pihak yang terkait dengan obyek ujian, khususnya mahasiswa gamer yang berada di Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah informasi atau data yang diperoleh secara tersirat dari subjek eksplorasi publik. Konstruksi otoritatif, kronik informasi, arsip, laporan, dan buku yang terkait dengan eksplorasi ini. Dengan demikian, informasi opsional diperoleh secara tidak langsung dari penelitian, melalui perantara, atau diperoleh dan dicatat dari pertemuan yang berbeda.³³ Data sekunder yang digunakan oleh para ilmuwan diperoleh dari buku harian penelitian, buku, situs, dan laporan lain yang terkait dengan judul penelitian. Berkaitan dengan permasalahan yang akan ditelaah tentang ekonomi kreatif pada fenomena game online (studi kasus: komunitas gamers mobile legends bang-bang Universitas Negeri Walisongo Semarang).

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dalam penelitian. Karena tujuan utama penelitian adalah untuk mendapatkan informasi. Tanpa mengetahui prosedur pemilahan informasi yang tepat, ilmuwan tidak dapat memperoleh informasi

³² Wahyu Purhantara, "Metode Penelitian Kualitatif Untuk Bisnis", (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010), h. 79

³³Ibid. h. 85.

yang memenuhi aturan informasi yang telah ditentukan sebelumnya.³⁴ Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh para analis agar penelitian ini mendapatkan hasil yang tepat adalah sebagai berikut:

a. Wawancara

Wawancara adalah jalur hubungan antara setidaknya dua orang antara penanya dan responden dengan berbicara secara dekat dan pribadi dan menggunakan panduan pertemuan untuk mendapatkan data.³⁵ Informan yang menjadi pilihan peneliti adalah orang-orang yang terlibat secara langsung dalam komunitas gamers Mobile Legends Bang-Bang di Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Data yang didapat dari proses wawancara ini yaitu data mengenai peningkatan pendapatan mahasiswa Universitas Islam Negeri Walisobgo Semarang melalui Game Online Mobile Legends.

b. Observasi

Metode pengumpulan data observasi merupakan metode pengumpulan atau perolehan data melalui pengamatan yang cermat dan sistematis terhadap subyek atau obyek kajian.³⁶ Teknik observasi yang akan dilakukan yaitu observasi langsung, yang dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung. Observasi dilakukan pada tanggal 15 Maret 2023.

c. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data selain wawancara dan observasi dapat memperoleh data dari realitas yang disimpan sebagai surat, kronik foto, hasil pengumpulan, kenang-kenangan, dan lain sebagainya. Laporan tentang individu atau pertemuan, acara atau peristiwa dalam latar sosial tertentu yang bermanfaat dan relevan

³⁴ Sugiyono, "Memahami Penelitian Kualitatif", (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 62.

³⁵ Suharsini Arikunto, "Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek", (Jakarta: Rineka Cipta 2011), h. 188

³⁶ Supardi, Metodologi Penelitian Ekonomi & Bisnis, (Yogyakarta: UII Press, 2005) h.136

untuk penelitian kualitatif.³⁷ Dokumentasi akan dilakukan dengan lokasi penelitian yang berada disekitar area kampus UIN Walisomgo Semarang.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yaitu teknik yang memudahkan untuk memahami karakteristik dan sifat-sifat data dengan mengolah data dan mengubahnya menjadi informasi, serta berguna untuk memecahkan masalah dalam kegiatan penelitian. Analisis data dapat dipisahkan menjadi dua macam: penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif. Pemeriksaan kuantitatif adalah strategi penelitian faktual yang mengevaluasi dan membedah informasi yang diperoleh dari penelitian. Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian nonstatistik yang digunakan untuk informasi nonnumerik.³⁸

Dalam menganalisis data ini, penulis menggunakan metode kualitatif analisis deskriptif. ini menyiratkan bahwa analisis secara adil menggambarkan informasi yang diperoleh dari pertemuan dan persepsi sebagai data kualitatif.

F. Sistematika Penulisan

Bab I: Pendahuluan

Peneliti menjelaskan terkait dengan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka metode penelitian, dan sistematika penelitian. Bab I ini adalah arah serta tujuan dalam penelitian.

Bab II: Landasan Teori

Menyajikan konsep dan teori penting yang berkaitan dengan topik penelitian. Penyusunan definisi secara konseptual dimaksudkan untuk menyamakan persepsi antara peneliti dan pembaca, membatasi persoalan

³⁷ Suryana, Metodologi Penelitian; Model Praktis Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif, (Bandung: UPB, 2010) hlm. 67-68

³⁸ Ahmad fa'iq barik lana, "ritual dan motivasi ziarah dimakam syaikh ahmad mutamakkin desa kajen margoyoso kabupaten pati", s1 fakultas ushuluddin dan pemikiran islam, uin sunan kalijaga, 2015, h. 19.

variabel penelitian, dan menyelaraskan teori dan fenomena yang diteliti dengan perencanaan yang dilakukan oleh peneliti.

Bab III: Gambaran Umum

Berisi mengenai lokasi penelitian yang berada di Universitas Negeri Islam Walisongo Semarang. Gambaran umum berupa sejarah perkembangan, kondisi geografis, kondisi dan hal-hal yang berkaitan dengan deskripsi lokasi penelitian. Dalam bab ini juga membahas gambaran umum dari komunitas *gamers* mobile legends bang-bang Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang termasuk visi, misi dan tujuannya.

Bab IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini merupakan pokok pembahasan dalam penulisan skripsi dengan membahas ekonomi kreatif pada fenomena game online serta penerapannya dalam perspektif ekonomi Islam.

Bab V: Penutup

Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran. Topik penelitian ini dapat dijadikan sebagai saran bagi peneliti selanjutnya yang berkaitan dengan topik penelitian ini. Saran bagi pembaca dapat dijadikan pedoman dalam memilih penerapan ekonomi kreatif pada fenomena *game online* serta mencari referensi yang cocok untuk penerapan ekonomi kreatif pada fenomena *game online*. Kesimpulan berisi tentang hasil penelitian secara ringkas.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Ekonomi Kreatif

a. Pengertian Ekonomi Kreatif

Ilmu ekonomi adalah dalah penyelidikan tentang bagaimana orang dan tatanan sosial, sekarang dan nanti, memanfaatkan aset mereka yang terbatas namun dapat diakses dengan berbagai cara terlepas dari penggunaan uang tunai untuk menciptakan berbagai jenis tenaga kerja dan produk. Terlebih lagi, yang berkonsentrasi pada bagaimana keputusan dibuat untuk penyampaian penggunaan.³⁹ Ilmu ekonomi adalah penyelidikan tentang bagaimana masyarakat menggunakan sedikit aset untuk menciptakan produk dan barang yang bermanfaat dan mengedarkannya ke semua orang.⁴⁰

Kreativitas pada dasarnya adalah kemampuan keseluruhan untuk membuat sesuatu yang baru, baik sebagai kemampuan untuk memberikan terobosan pemikiran yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah, maupun untuk melihat hubungan dan komponen baru yang telah ada sebelumnya.⁴¹ Ekonomi kreatif adalah ide untuk mengakui peningkatan keuangan yang dapat didukung dalam pandangan daya cipta. Penggunaannya tidak hanya sumber daya yang tidak habis-habisnya tetapi juga tidak terbatas: pemikiran, keterampilan, dan kreativitas.

Nilai ekonomi barang dan jasa pada masa tidak sepenuhnya diselesaikan oleh bahan alam dan kerangka produksi seperti pada masa industrialisasi, namun dengan menunjukkan daya cipta dan penciptaan pembangunan melalui perkembangan mekanis yang semakin disempurnakan dan industri tidak akan pernah lagi dapat bersaing di

³⁹ Sadono Sukirno, *Mikro Ekonomi Teori Pengantar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), h. 8-9.

⁴⁰ Suherman Rosyidi, *Pengantar Teori Ekonomi Pendekatan kepada Ekonomi Mikro dan Makro*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), h. 9.

⁴¹ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Bakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 24.

pasar hanya dengan biaya atau kualitas barang, namun harus bersaing berdasarkan inovasi, kemajuan dan pikiran kreatif.⁴²

Ekonomi kreatif adalah jenis upaya untuk mengejar perbaikan yang dapat dikelola melalui daya cipta, dan peningkatan yang layak adalah iklim keuangan yang kejam dan memiliki simpanan aset yang dibangun kembali. Ekonomi kreatif merupakan luapan jiwa ketahanan yang begitu berarti bagi negara-negara maju dan memberikan peluang yang setara bagi negara-negara non-industri. Pesan besar yang ditawarkan ekonomi inovatif adalah pemanfaatan aset yang tidak habis-habisnya dan tidak terbatas seperti pikiran, kemampuan, dan daya cipta.⁴³

Istilah ekonomi kreatif telah dipelajari secara luas sejak John Howkins menulis buku "Inventive Economy, How Individuals Bring in Cash from Thoughts". Howkins mencirikan ekonomi kreatif sebagai gerakan keuangan yang informasi dan hasilnya adalah pemikiran. Atau sebaliknya dalam satu kalimat, inti dari imajinasi adalah sebuah pemikiran. Konsekuensinya, adalah mungkin bahwa individu yang inovatif dapat memperoleh gaji yang cukup tinggi hanya dari modal pemikiran.⁴⁴

Ekonomi kreatif pada dasarnya adalah gerakan keuangan yang berfokus pada penalaran inventif untuk membuat hal-hal baru dan beragam yang penting dan bermanfaat. Dalam lingkungan keuangan, imajinasi adalah definisi pemikiran baru dan penggunaan rencana ini untuk menghasilkan mahakarya dan awal sosial, manifestasi utilitarian, wahyu logis, dan aplikasi mekanis. Ada beberapa perspektif keuangan yang bisa dilihat dari imajinasi. Secara khusus, ini menambah bisnis, mendorong kemajuan, meningkatkan efisiensi, dan memajukan perkembangan moneter.

⁴² Rochmat Aldi Purnomo, *Ekonomi Kreatif Pilar Pembangunan Indonesia*, (Jakarta: Erlangga, 2016), h. 8.

⁴³ Departemen Perdagangan RI, *Rencana Pembangunan Ekonomi Kreatif 2009-2025*, (Jakarta: Departemen Perdagangan, 2008), h. 1.

⁴⁴ Rohmat Aldy Purnomo, *Ekonomi Kreatif Pilar Pembangunan Indonesia*, (Surakarta: Ziyad Visi Media, 2016), h. 10.

Sesuai dengan Rencana Kerja Pertukaran Dinas Pertukaran Republik Indonesia, dalam peningkatan ekonomi imajinatif Indonesia dari tahun 2010 hingga 2014, ekonomi imajinatif adalah waktu moneter lain yang berfokus pada data dan imajinasi dengan mengandalkan pemikiran dan informasi (informasi). dari SDM sebagai figur penciptaan utama ekonomi penimbunan). Dalam definisi ini, ada tiga gagasan utama imajinasi finansial, yaitu sebagai berikut.

1. Kreativitas moneter berkaitan dengan cara paling umum untuk membuat sesuatu dari ketiadaan.
2. Kreativitas moneter adalah konsekuensi dari upaya terkoordinasi dalam menciptakan sesuatu yang lama dengan cara baru.
3. Kreativitas moneter memanfaatkan sesuatu untuk menciptakan sesuatu yang lebih mudah atau lebih baik.⁴⁵

Gelombang perubahan ini membawa kehidupan baru bagi umat manusia. Dengan perkembangan seperti internet, email, penemuan-penemuan baru di bidang teknologi informasi dan komunikasi seperti Google, PlayStore, dll. Masyarakat semakin terdorong untuk lebih aktif dan produktif menemukan teknologi-teknologi baru dan industrialisasi telah menciptakan pola kerja, pola produksi dan distribusi yang lebih murah dan efisien.

Mengutip cetak biru Ekonomi kreatif 2025, ekonomi kreatif adalah pembentukan penghargaan tambahan (ekonomi, masyarakat, budaya, iklim) dalam pandangan pemikiran yang dibawa ke dunia dari imajinasi SDM (orang-orang inovatif) dan penggunaan informasi termasuk masyarakat, adat dan inovasi. Inovasi tidak hanya dalam hal keahlian dan budaya, tetapi juga pada sains dan inovasi, desain, dan korespondensi. Tiga hal utama ekonomi imajinatif adalah

- a) Kreativitas

⁴⁵ Suryana, Ekonomi Kreatif, Ekonomi Baru: Mengubah Ide dan Menciptakan Peluang, h. 36.

Kreativitas adalah adalah kapasitas atau kapasitas untuk memberikan atau membuat sesuatu yang unik, baru dan sebagian besar memuaskan. Daya cipta dapat menghasilkan pemikiran baru dan masuk akal sebagai jawaban atas masalah, atau dapat melakukan hal-hal dengan cara lain selain yang ada sekarang. Individu yang imajinatif dapat membuat dan menyampaikan hal-hal yang bermanfaat bagi diri mereka sendiri maupun orang lain.

b) Inovasi (*Innovation*)

Inovasi adalah adalah pemikiran inovatif dengan memanfaatkan manifestasi yang ada untuk membuat barang atau siklus yang lebih bernilai, bermanfaat, dan menjadikan fokus penjualan lebih tinggi dan lebih bernilai.

c) Penemuan (*Invention*)

Penemuan adalah pembuatan sesuatu yang belum pernah ada, dan dianggap sebagai karya dengan kemampuan yang menarik. Seperti aplikasinya yang berbasis Android dan iOS, yang merupakan manifestasi dari sisi inovasi dan data untuk membuat rutinitas sehari-hari menjadi lebih menyenangkan.⁴⁶

b. Ciri-ciri ekonomi kreatif

1. Memiliki ide atau ide kreatif untuk sebuah peluang finansial.
2. Usaha atau bisnis kreatif selalu berkembang dan mengikuti trend yang diminati konsumen sesuai perkembangan zaman.
3. Barang dan jasa yang dihasilkan dapat dijual secara langsung maupun tidak langsung.
4. Penyedia produk kreatif dapat menjual produk langsung ke konsumen, menjual produk ke konsumen, atau menjual melalui pendukung penciptaan nilai kreatif.
5. Produk dan layanan kreatif berumur pendek, canggih, beragam, sangat kompetitif, dan mudah ditiru.

⁴⁶ Rochmat Aldy Purnomo, *Ekonomi Kreatif Pilar Pembangunan Indonesia*, (Surakarta: Ziyad Visi Media, 2016).hlm. 6-10

6. Sifat produk dan layanan kreatif, yang terus diperbarui dengan tren terkini, mempersingkat siklus hidupnya dan memudahkan peniruan.
7. udah mengikuti trend, fleksibilitas produsen mengikuti keinginan konsumen.
8. Ide kreatif dan inovatif yang dihasilkan selalu berkembang dan tidak terbatas.
9. Semua unit bekerja sama untuk menciptakan produk dan layanan yang kreatif.
10. Memiliki nilai budaya,
11. Agar ekonomi kreatif dapat berkelanjutan, maka harus memasukkan nilai-nilai budaya untuk memberikan karakter yang khas. Karakteristik tersebut memberikan nilai kreatif yang unik yang tidak bisa ditiru oleh orang lain.⁴⁷

c. Tujuan ekonomi kreatif

Tujuan ekonomi kreatif adalah untuk memperluas perdagangan negara yang tidak dikenal, komitmen ekonomi terhadap Produk Domestik Bruto akan meningkat dari satu tahun ke tahun lainnya, menambah tenaga kerja sehingga SDM dapat dikoordinasikan untuk dikirim, meningkatkan pekerjaan, dan membuat efek keuangan kreatif yang juga berharga untuk berbagai bidang, misalnya, menenun menciptakan. mempengaruhi kenang-kenangan, industri perjalanan, dan sebagainya.⁴⁸ Dalam gagasan ekonomi kreatif yang masih merupakan gagasan baru, tujuan utama ekonomi kreatif secara keseluruhan adalah:

1. Meningkatkan kontribusi pada produk domestik bruto.
2. Peningkatan nilai ekspor.

⁴⁷ Roeskani Sinaga, “Pengaruh Ekonomi Kreatif terhadap Perekonomian”, dalam *Membangun Ekonomi Kreatif di Indonesia*, ed. Harini Fajar Ningrum (Bandung: CV. Media ains Indonesia, 2022), 17.

⁴⁸Seri, Rekha Murni, “Analisis Peran Ekonomi Kreatif Dalam Peningkatan Pendapatan Pengrajin Ditinjau Dari Ekonomi Islam (Studi Pada Industri Bordir Kecamatan Indrajaaya Kabupaten Pidie),” *Journal Of Students Islamic Economics And Business Available* 2 (2021): 25–34, <https://doi.org/10.22373/jimebis.v2i1.194>. H. 26.

3. Perluasan penyerapan tenaga kerja melalui lapangan kerja baru.
4. Meningkatnya jumlah perusahaan yang kompetitif, terutama di sektor ekonomi kreatif.
5. Pemanfaatan SDA yang lebih langsung untuk memberi manfaat bagi generasi mendatang.
6. Menciptakan nilai ekonomi melalui ide dan inovasi yang memanfaatkan kearifan dan budaya lokal.
7. Memaksimalkan area pergerakan ekonomi lintas sektor.
8. Menyediakan dan meningkatkan branding produk lokal dan warisan generasi.⁴⁹

d. Pilar ekonomi kreatif

Sama halnya dengan sebuah rumah yang membutuhkan titik tumpu untuk berdiri tegak, ada 5 pilar ekonomi kreatif agar bisnis kreatif dapat berkembang dan menumbuhkembangkan dalam mewujudkan visi dan misi ekonomi kreatif Indonesia pada tahun 2025. Selain itu, kami ingin terus memperkuat pilar-pilar dukungan ini. Lima pilar ekonomi kreatif dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Sumber Daya (*Resources*)

Sumber daya disini yaitu input yang diperlukan untuk proses pembuatan nilai tambah, selain ide dan kreatifitas sumber daya manusia yang dapat dijadikan sebagai pondasi industri kreatif, aksesibilitas aset dan lahan normal adalah inputnya dalam industri kreatif.

2. Industri (*Industry*)

Sebagai aturan umum, industri dalah bagian dari kegiatan masyarakat yang terlibat dalam penciptaan, pengangkutan, perdagangan, dan pemanfaatan tenaga kerja dan produk dari negara atau wilayah tertentu. Tuntutan upaya membingkai struktur pasar industri imajinatif yang serius akan memudahkan para pelaku industri imajinatif untuk terus berkarya di bidang

⁴⁹ Tiara Evarista, Tujuan Dan 7 Pengertian Ekonomi Kreatif Menurut Para Ahli, Di Akses Dari <https://Mridn.Com/Inilah-Tujuan-Dan-7-Pengertian-Ekonomi-Kreatif-Menurut-Para-Ahli/> Pada 06 Maret 2023

yang dituju. Pemikiran inovatif, pemikiran atau inovasi dengan inovasi ini juga dapat dipopulerkan, sehingga meningkatkan gaji individu dengan kreativitas tersebut.

3. Teknologi (*Technology*)

Teknologi termasuk dalam pilar karena berfungsi sebagai sarana dan alat untuk mengembangkan basis pengetahuan. Kemajuan teknologi yang kita alami berdampak besar pada kehidupan kita dan menuntut kita untuk selalu berpikir kreatif. Banyak teknologi baru bermunculan yang membuat kehidupan sehari-hari manusia menjadi lebih nyaman. Fungsi teknologi dalam pilar ekonomi kreatif adalah alat atau perangkat dalam pembangunan berbasis pengetahuan. Teknologi memungkinkan orang untuk membuat, memproduksi, berkolaborasi, menemukan, mendistribusikan, dan berinteraksi dengan informasi.

4. Institusi (*Institution*)

Institution atau fondasi yang menjadi tumpuan peningkatan industri kreatif dapat digambarkan sebagai permintaan sosial yang memasukkan adat istiadat, standar, pertunjukan, aturan, dan peraturan terkait. Permintaan sosial ini bisa santai, seperti kualitas, kebiasaan, dan standar, atau formal, seperti peraturan dan pedoman. Regulasi mengambil peran penting dalam ekonomi imajinatif. Karena peraturan ini mengizinkan kami untuk melindungi semua pemikiran inovatif yang dibuat. Sebuah model adalah pendaftaran hak istimewa inovasi yang dilindungi.

5. Lembaga Keuangan (*Financial Institution*).

Lembaga keuangan adalah perusahaan yang tugasnya memberikan subsidi sebagai modal atau nilai, atau uang muka atau kredit, kepada pelaku industri yang membutuhkan pembiayaan. Lembaga keuangan adalah salah satu penjamin emisi dalam siklus bisnis imajinatif dan salah satu komponen

kunci yang menjangkau kebutuhan moneter para pelaku industri kreatif. Pelaku industri kreatif dapat membuat apa pun yang mereka anggap perlu untuk mendapatkan dana karena diberikan akomodasi.⁵⁰

e. Peran ekonomi kreatif

Ekonomi kreatif dicirikan dalam perekonomian suatu negara, antara lain sebagai gaji, penciptaan pekerjaan, peningkatan keuntungan perdagangan, pergantian peristiwa mekanis, peningkatan inovasi berlisensi, dan pekerjaan sosial lainnya. Dengan demikian, ekonomi imajinatif dapat dilihat sebagai kekuatan pendorong perkembangan dan kemajuan moneter publik (kekuatan pendorong perkembangan dan peningkatan keuangan). Ekonomi kreatif adalah ide penemuan berbasis sumber daya, yang mungkin dapat menghasilkan pengembangan dan kemajuan keuangan.

Menurut Suryana, potensi ekonomi kreatif akan berperan dalam mendorong pertumbuhan ekonomi melalui faktor-faktor seperti.

1. Ekonomi kreatif dapat mendorong kenaikan upah, penciptaan kerja, dan keuntungan produk. Selain itu, ekonomi kreatif juga dapat menumbuhkan aspek-aspek sosial (kepedulian sosial), keberagaman sosial, dan peningkatan kemampuan.
2. Ekonomi kreatif memupuk aspek moneter, sosial, dan sosial yang terkait dengan inovasi, inovasi yang dilindungi, dan keberatan wisatawan.
3. Suatu rangkaian kegiatan ekonomi yang berbasis informasi, dengan bagian dari pergantian peristiwa keuangan secara umum dan hubungan antara tingkat makro dan mikro.
4. Ini adalah pilihan perbaikan yang sesuai untuk memajukan pengembangan interdisipliner, reaksi strategi, dan aktivitas antarlembaga.
5. Inti dari ekonomi kreatif adalah industri kreatif.

⁵⁰ Rochmat Aldy Purnomo, *Ekonomi Kreatif: Pilar Pembangunan Indonesia*, Cetakan 1 (Surakarta: Ziyad Visi Media, 2016). Hal 48-51.

Pendekatan lain terhadap peran kreativitas adalah dengan melihat kreativitas sebagai instrumen untuk memperkirakan siklus sosial. Kreativitas dapat meningkatkan nilai keuangan seperti gaji, peluang bisnis dan bantuan pemerintah, dan mengurangi masalah sosial seperti kemelaratan, pengangguran, pendidikan rendah, kesejahteraan, kesenjangan, dan masalah ketidakstabilan sosial lainnya. Ada hubungannya Kreativitas dan pembangunan sosial-ekonomi sangat terkait erat. Ekonomi kreatif dapat menciptakan lapangan kerja, mengurangi pengangguran, mengurangi kesenjangan, mendorong pembangunan kembali dan akses ke lingkungan bahan mentah, untuk menghasilkan kemakmuran yang nyaman.⁵¹

f. Ekonomi kreatif dalam perspektif Islam

Ekonomi yaitu kegiatan pengelolaan aset. Ini menyangkut kedua aktivitas yang meningkatkan jumlah kekayaan dan aktivitas yang menjamin pengadaannya, dan dibahas dalam ilmu ekonomi. Dibahas juga dalam kaitannya dengan tata cara atau mekanisme pembagian kekayaan dalam sistem ekonomi. Masalah ekonomi yang ada akan terus berkisar pada kebutuhan manusia, cara untuk memenuhinya, dan penggunaan cara untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Upaya menciptakan sarana alam untuk memenuhi kebutuhan manusia tidak menimbulkan persoalan mendasar karena sarana alam tersebut sudah ada. Nyatanya, mencoba memenuhi kebutuhan tersebut dapat menginspirasi orang untuk memunculkan ide-ide baru atau terlibat dalam mencari cara untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

Islam mendorong individu untuk bekerja, ia telah mendesak dan menginstruksikan setiap orang untuk menghasilkan kelimpahan sebanyak mungkin. Kerangka teknis untuk memperluas ciptaan, termasuk kemampuannya, tidak terpengaruh oleh Islam. Tentu saja, Islam memberkati manusia untuk melakukannya dengan sengaja.⁵²

⁵¹ Suryana, *Ekonomi Kreatif, Ekonomi Baru: Mengubah Ide dan Menciptakan Peluang*, hal 36–37.

⁵² Deden Rijalul Umam, “Ekonomi Kreatif dalam Islam”, diakses dari <https://kuninganmass.com/ekonomi-kreatif-dalam-islam/>, pada 06 Maret 2023

Muslim dilarang bekerja untuk uang. Islam mewajibkan orang untuk menawarkan barang fisik dan ghaib untuk mendapatkan kompensasi. Seseorang dapat memperoleh uang dengan bekerja untuk mencari nafkah melalui bekerja. mulai dari kebutuhan dasar seperti makanan, pakaian, dan tempat tinggal. Justifikasi untuk mencapai gaji pokok diperlukan dari perspektif ekonomi Islam. Jika semuanya sama, pedoman yang baik sudah cukup untuk mendistribusikan kekayaan, klaim, bisnis, dan harta rahasia.⁵³

Manusia diciptakan Allah untuk cinta dan bekerja demi menghasilkan uang untuk memenuhi kebutuhannya. Hal ini sesuai dengan Al-Quran At-Taubah ayat 105.

وَقُلْ اَعْمَلُوا فَسَيَرَى اللّٰهُ عَمَلَكُمْ وَرَسُولُهُ وَالْمُؤْمِنُوْنَ
 وَسَيُرَدُّوْنَ اِلَى عِلْمِ الْغَيْبِ وَالشَّهَادَةِ فَيُنَبِّئُكُمْ بِمَا كُنْتُمْ
 تَعْمَلُوْنَ (١٠٥)

Artinya:

“Dan katakanlah, “Bekerjalah kamu, maka Allah akan melihat pekerjaanmu, begitu juga Rasul-Nya dan orang-orang mukmin, dan kamu akan dikembalikan kepada (Allah) Yang Mengetahui yang gaib dan yang nyata, lalu diberitakan-Nya kepada kamu apa yang telah kamu kerjakan.”

Bekerja dan beruikhtiar merupakan kewajiban yang terpuji dan wajib bagi setiap orang yang mampu. Islam sendiri memerangi kemalasan, kelemahan, pengangguran dan mengemis, dan sangat menganjurkan kerja dan usaha yang terus-menerus. Karena kemiskinan adalah kehinaan dan penyakit sosial yang sangat berbahaya. Islam sangat mengutuk dan mengutuk kemiskinan karena hal itu berdampak buruk pada kebaikan publik. Bangsa yang kuat menjadikan bangsa yang kuat, dan bangsa yang lemah menjadikan bangsa yang lemah. Rasulullah saw bersabda:

كَادَ الْفَقْرُ أَنْ يَكْفُرًا

⁵³ Mustafa Edwin Nasution, Pengenalan Eksklusif Ekonomi Islam, Jakarta: Kencana Prenada Media grup, 2007, hal 130-133.

Artinya:

”Kemiskinan itu dekat kepada kekufuran.”

مَنْ أَمْسَى كَالْإِمِينِ عَمَلٍ يَدِهِ أَمْسَى مَغْفُورًا لَهُ

Artinya:

“Sebaik-baik penghasilan adalah penghasilan seseorang yang diperoleh dari usaha dan kerja sendiri”

Berdasarkan bagian ini dapat dipahami dengan baik bahwa orang-orang yang diangkat sebagai khalifah di muka bumi tidak semata-mata untuk menghormati Allah, tetapi juga bertanggung jawab untuk memanfaatkan, memanfaatkan, dan memelihara alam semesta. Umumnya, Allah membuatnya untuk bantuan pemerintah hewan-hewannya. Oleh karena itu, segala yang diciptakan Allah di muka bumi ini harus diawasi dan dipergunakan sebagaimana mestinya sehingga dapat memberikan bantuan pemerintah kepada masyarakat.⁵⁴

Menurut perspektif kehadiran, keberuntungan ini benar-benar ada dalam kehidupan ini secara normal. Allah SWT telah membuatnya untuk dimanfaatkan oleh manusia. Allah SWT berfirman:

هُوَ الَّذِي خَلَقَ لَكُمْ مَّا فِي الْأَرْضِ جَمِيعًا ثُمَّ اسْتَوَىٰ إِلَىٰ

السَّمَاءِ فَسَوَّاهُنَّ سَبْعَ سَمَوَاتٍ ۗ وَهُوَ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمٌ ﴿٢٩﴾ □

Artinya:

“Dialah (Allah) yang menciptakan segala apa yang ada di bumi untukmu kemudian Dia menuju ke langit, lalu Dia menyempurnakannya menjadi tujuh langit. Dan Dia Maha Mengetahui segala sesuatu.”(Q.S. Al-Baqarah: 29)

وَسَخَّرَ لَكُمْ مَّا فِي السَّمَوَاتِ وَمَا فِي الْأَرْضِ جَمِيعًا مِنْهُ ۗ إِنَّ

فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِّقَوْمٍ يَتَفَكَّرُونَ ﴿١٣﴾

Artinya:

⁵⁴ Muhammad, Ekonomi Mikro dalam Perspektif Islam, BPFE Yogyakarta, 2004, hal 313-314.

“Dan Dia menundukkan apa yang ada di langit dan apa yang ada di bumi untukmu semuanya (sebagai rahmat) dari-Nya. Sungguh, dalam hal yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang-orang yang berpikir.”(Q.S. Al-Jatsiyah: 13)

Imam Muslim telah meriwayatkan hadits dari jalur Aisyah ra dan Anas ra bahwa Nabi SAW pernah bersabda dalam masalah penyerbukan kurma “Kalian lebih tahu tentang urusan dunia kalian.” (Hadits Riwayat Muslim).

Telah diriwayatkan bahwa Nabi juga dikabarkan mengutus 2 orang Muslim untuk menemui seorang pandai besi Yaman untuk mempelajari industri senjata. Semua ini menunjukkan bahwa Syariah menyerahkan masalah memproduksi aset tersebut kepada manusia, memungkinkan mereka memproduksi aset sesuai dengan keterampilan dan pengetahuan mereka. Oleh karena itu, kreativitas dalam Islam untuk menggunakan apa yang diciptakan Allah di bumi diserahkan kepada manusia. Bekerja dalam Islam disyariatkan dalam berbagai bentuk yang dapat dijadikan alasan untuk memiliki harta. Secara khusus, reklamasi tanah mati, menggali isi bumi bagian dalam atau udara, berburu, perantara, mudharabah, atau kerjasama bisnis yang menggabungkan properti dan tenaga kerja, mutsaqot atau lahan pertanian beririgasi dan ijarah/akad kerja.⁵⁵

Salah satu bentuk kreativitas dalam Islam adalah ijarah dan jual beli. Nabi SAW dalam sebuah hadits dari Abu Hurairah yang artinya: “Dari Abi Hurairah ra, dari Kurir SAW bersabda Allah SWT berfirman tiga macam orang yang akan menjadi musuhku pada saat datangnya Restorasi adalah orang yang memberi dan kemudian dia menipunya dan seseorang yang menjual sesuatu tetapi dia memakan biayanya dan seseorang yang mempekerjakan seseorang untuk bekerja, dia memanfaatkannya tetapi belum membayar upahnya”.

1. Dasar hukum *ijarah*
 - a) Al-Quran

⁵⁵ Deden Rijalul Umam, “Ekonomi Kreatif dalam Islam”

Dasar hukum ijarah dijelaskan dalam Al-Quran surat at-Thalaq ayat 6

أَسْكِنُوهُنَّ مِنْ حَيْثُ سَكَنْتُمْ مِنْ وُجْدِكُمْ وَلَا تُضَارُّوهُنَّ لِتُضَيِّقُوا عَلَيْهِنَّ وَإِنْ كُنَّ أُولِي حَمَلٍ فَأَنْقِفُوا عَلَيْهِنَّ حَتَّى يَرْضَعْنَ حَمَلَهُنَّ فَإِنْ أَرْضَعْنَ لَكُمْ فَآتُوهُنَّ أُجُورَهُنَّ وَأُتْمِرُوا بَيْنَكُمْ بِمَعْرُوفٍ وَإِنْ تَعَاَسَرْتُمْ فَسْتَزِضِعْ لَهُ آخِرَىٰ

Artinya:

“Tempatkanlah mereka (para istri yang dicerai) di mana kamu bertempat tinggal menurut kemampuanmu dan janganlah kamu menyusahkan mereka untuk menyempitkan (hati) mereka. Jika mereka (para istri yang dicerai) itu sedang hamil, maka berikanlah kepada mereka nafkahnya sampai mereka melahirkan, kemudian jika mereka menyusukan (anak-anak)-mu maka berikanlah imbalannya kepada mereka; dan musyawarahkanlah di antara kamu (segala sesuatu) dengan baik; dan jika kamu sama-sama menemui kesulitan (dalam hal penyusuan), maka perempuan lain boleh menyusukan (anak itu) untuknya.”⁵⁶

Transaksi *ijarah* harus memiliki kesepakatan antara 2 pihak atau lebih yang saling mengikat dan disepakati bahwa perjanjian tersebut akan dijadikan pedoman sebagai kontrak untuk kegiatan sewa. Akad dalam perjanjian harus dipenuhi oleh kedua belah pihak dan perjanjian tersebut apabila tidak dilaksanakan sebagaimana mestinya maka terdapat cacat dalam kontrak. Islam telah mengaturnya dengan sangat jelas bahwa masyarakat khususnya penganutnya harus berhati-hati dalam bertransaksi agar tidak tersesat di kemudian hari.⁵⁷

b) Dasar hukum hadist

Rasulullah SAW mengatakan “*berikanlah upah buruh selagi belum kering keringatnya*”. Hadis riwayat Ibnu Majah dari Abdullah Bin Umar. Hadis tersebut

⁵⁶ Terjemahan Kemenag 2019.

⁵⁷ Mardhiyya Azhari et al., “Analisis Sistem Operasional Akad Ijarah Pada Bisnis Jasa Laundry Menurut Perspektif Ekonomi Islam (Studi Kasus Di Mandiangi Kota Bukittinggi),” *Jurnal Bisnis Dan Manajemen*, Vol. 1, No. 1 (2023): 217.

berkaitan dengan praktik sewa-menyewa *ijarah indekos* yaitu kewajiban dalam melakukan transaksi pembayaran uang sewa yang sudah disepakati di awal kontrak serta batasan waktu yang telah ditetapkan, sebagaimana tidak menunda-nunda pemberian upah dari jadwal atau batas waktu yang disepakati.

c) *Ijma'*

Para sahabat menyepakati bahwa akad *ijarah*, berdasarkan pada kebutuhan masyarakat berupa jasa tertentu dan kebutuhan barang. Ketika akad jual diperbolehkan, terdapat kewajiban untuk mengizinkan akad *ijarah* digunakan manfaat atau jasa. Hakikat *ijarah* sama dengan jual beli berupa barang manfaat atau jasa.⁵⁸

2. Keabsahan Akad

Ketika kita akan mengadakan suatu akad, perlu untuk memastikan terlebih dahulu keabsahan suatu akadnya. Menurut ajaran Islam agar suatu akad sah, maka harus memenuhi unsur rukun dan syarat akad. Rukun merupakan unsur mutlak yang harus dipenuhi dari inti setiap akad, jika salah satu rukun tidak ada, maka menurut syariah akad di anggap tidak pernah ada. Sedangkan syarat adalah ciri-ciri yang harus ada pada setiap rukun. Para ulama juga berbeda pendapat dalam menentukan rukun akad. Perbedaan ini timbul karena mereka dalam menentukan hakikat akad itu sendiri. Bagi Jumhur Ulama, rukun akad terdiri dari pernyataan *ijab* dan *qabul*, 'aqidain yaitu pelaku akad, mau'qud 'alaih yaitu objek akad. Menurut mazhab hanafi, rukun akad terdiri dari *ijab* dan *qabul* (*sighat* akad) sedangkan Jumhur Ulama berpendapat bahwa rukun dianggap sebagai *lawazam al-'aqd* (hal yang berdampak pada setiap pembentukan akad) dengan adanya, *ijab* dan *qabul* terdapat pihak yang menyatakan disebut sebagai pelaku akad.

⁵⁸ Harun, Fiqh Muamalah...,h.122-123

Pernyataan ijab dan qabul tidak ada artinya jika tidak ada objek, karena akibat hukum ingin mewujudkan pelaku melalui ijab dan qabul hanya akan terlihat pada objeknya. Disamping itu Ulama mazhab hanafi menambahkan satu hal lagi pada *lawazim al'aqd* yaitu *maudhu' al-'aqd* (sasaran, tujuan atau akibat hukum akad). Jumhur ulama mengatakan bahwa ijab dan qabul merupakan salah satu unsur terpenting pada suatu akad.⁵⁹

Dasar hukum ijarah diatas sebagaimana dijelaskan dalam firman Allah SWT. (QS. At Thalaq: ayat 6):

أَسْكُوهُنَّ مِنْ حَيْثُ سَكَنْتُمْ مِنْ وَجْدِكُمْ وَلَا تُضَارُوهُنَّ
لِتَضَيِّقُوا عَلَيْهِنَّ ۚ وَإِنْ كُنَّ أُولَاتٍ حَمَلٍ فَأَنْفِقُوا عَلَيْهِنَّ حَتَّىٰ
يَضَعْنَ حَمْلَهُنَّ ۚ فَإِنْ أَرْضَعْنَ لَكُمْ فَآتُوهُنَّ أُجُورَهُنَّ ۗ وَتَمَرُوا
بَيْنَكُمْ بِمَعْرُوفٍ ۗ وَإِنْ تَعَاَسَرْتُمْ فَسِئْرٌ ضِعْ لَهَا أُخْرَىٰ (٦)

Artinya:

”Tempatkanlah mereka (para isteri) di mana kamu bertempat tinggal menurut kemampuanmu dan janganlah kamu menyusahkan mereka untuk menyempitkan (hati) mereka. dan jika mereka (isteri-isteri yang sudah ditalaq) itu sedang hamil, Maka berikanlah kepada mereka nafkahnya hingga mereka bersalin, Kemudian jika mereka menyusukan (anak-anak)mu untukmu Maka berikanlah kepada mereka upahnya, dan musyawarahkanlah di antara kamu (segala sesuatu) dengan baik; dan jika kamu menemui kesulitan Maka perempuan lain boleh menyusukan (anak itu) untuknya.”

Penjelasan ayat di atas inilah yang mendasari hukum sewa menyewa dalam hukum Islam. Jika perikop di atas mencontohkan bahwa seseorang dapat mempekerjakan orang lain untuk menyusui anaknya dengan menawarkan upah sebagai imbalan atas pekerjaannya.⁶⁰

3. Rukun dan syarat sewa-menyewa

⁵⁹ Riska Wijayanti, Hukum Perbankan Syaiah “Implementasi Akad Dan Prosedur Penyelesaian Sengketa”, Semarang: Walisonggo press, cet. 1, 2021, h. 72-73.

⁶⁰ Muhammad Yasir Nasution and Zainuddin, “Tinjauan Fikih Ekonomi Terhadap Praktik Joki Game Online Player Unknown Battle Ground (Studi Kasus Di Desa Panyabungan Iii Kecamatan Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal,” *EKSYA : Jurnal Ekonomi Syariah* 3, no. 1 (2022): 56–71, <https://doi.org/10.56874/eksya.v3i1.728>. Hal 63-64.

Menurut para fuqaha, dengan mengkaji beberapa dalil mengenai rukun sewa yang terjadi dan sah jika ada ijab qobul, baik berupa kata-kata maupun dalam bentuk pernyataan lain, yang menunjukkan kesepakatan kedua belah pihak untuk sewa-menyewa. Ijarah atau sewa-menyewa dalam Islam dianggap sah jika memenuhi rukun dan syarat sewa-menyewa. Berdasarkan pendapat Jumhur Ulama rukun ijarah terdapat 4 diantaranya yakni:

a. Rukun

1) Orang yang berakad (*Aqid*)

Pelaku akad yang melaksanakan akad ijarah terdiri dari dua orang yakni Mu'jir (penyewa) disebut orang yang memberikan upah sedangkan Musta'jir (pemilik) yakni orang yang menerima upah untuk melakukan sesuatu dan menawarkan sesuatu. Syarat yang harus dipenuhi pertama, hendaklah mengetahui manfaat barang dari perjanjian yang dibuat untuk menghindari perselisihan kedua, cerdas artinya orang yang dapat membedakan antara baik dan buruk.

2) *Sighat* akad

Mu'jir dan musta'jir, adalah orang yang melakukan ijab dan qabul. Ijab dan qabul yakni ungkapan, pernyataan dan penjelasan yang keluar dari salah seorang yang mengadakan akad, menggambarkan kehendaknya untuk mengadakan akad ijarah. Menurut Hukum Perikatan Islam, ijab atau persetujuan diartikan sebagai “pernyataan janji atau penawaran dari pihak pertama untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu”. Sedangkan qabul ialah: “pernyataan yang diucapkan dari pihak yang berakad (musta'jir) untuk penerimaan kehendak dari pihak pertama yaitu setelah terjadi kesepakatan atau ijab”.

3) *Ujrah* atau upah

Ujrah atau upah yakni pemberian upah kepada musta'jir atas jasa yang telah diberikan atau diambil manfaatnya oleh mu'jir.

4) Manfaat

Manfaat yakni suatu cara untuk mengetahui *ma'qud alaih* (barang) dengan menjelaskan manfaat, batasan waktu dan jenis objek".⁶¹

b. Syarat

Menurut Afandi mengenai syarat-syarat akad ijarah terkait dengan rukun sewa antara lain :

1) Syarat yang berkaitan dengan *aqid* atau orang yang berkad antara lain :

a. Menurut mazhab Syafi'i dan Hambali, yang melakukan akad adalah dua orang yang telah baligh, sedangkan pada mazhab Hanafi dan Maliki, orang yang melakukan akad cukup pada batas mumayyiz dengan asalkan ia mendapat persetujuan dari wali.

b. Kedua belah pihak saling rela serta tanpa ada paksaan.

2) Syarat yang berkaitan dengan *ma'qud alaih* atau objek sewa

a. Objek sewa yang disewakan dapat diserahterimakan, artinya barang yang disewakan secara sah dimiliki oleh mu'jir (penyewa) dan apabila musta'jir (pemilik) sewaktu-waktu meminta barang tersebut kepada penyewa maka dapat menyerahkannya pada waktu tersebut.

b. Terdapat nilai guna manfaat, artinya mempunyai manfaat yang dijadikan obyek *ijarah* secara sempurna dengan menjelaskan jenis dan waktu

⁶¹ Akhmad Farroh Hasan, *Fiqh Muammalah dari Klasik Hingga Kontemporer*, Malang: UIN-Maliki Press, 2018, h. 53-55.

manfaat yang berada di tangan penyewa. Menurut Imam Syafi'i, manfaat barang sewa harus jelas dan tidak menimbulkan tafsir, berbeda dengan Imam Syafi'i, mayoritas ulama berpendapat bahwa lebih menitikberatkan pada aspek kisah nyata.

- c. Kedua belah pihak mengetahui adanya upah.
 - d. Objek ijarah mampu diberikan dan tidak ada cacat.
 - e. Objek ijarah diperbolehkan pada hukum Islam atau halal menurut syara'.
 - f. Penyewa tidak memiliki hak kewajiban atas objek ijarah.⁶²
- 3) Syarat yang berkaitan dengan *sighat* akad atau ijab qabul antara lain :
- a. Akad ijarah harus dinyatakan secara tegas dan jelas serta dipahami oleh pemberi sewa dan pihak yang menyewa atau penyewa.
 - b. Akad ijarah dapat dilakukan secara lisan dalam bentuk tulisan, isyarat, perbuatan dan dapat dilakukan secara elektronik sesuai dengan ketentuan syariah dan peraturan perundang-undangan.⁶³
4. Pendapat Imam Syafi'i tentang sewa menyewa atau *ijarah*

Sewa menyewa menurut Asy-Syafiiyah, sangat gamblang dijelaskan dalam kitabnya Al-Umm, namun ada beberapa catatan dari Abdurrahman Al-Jazairi yang perlu dicermati bersama yakni Akad terhadap manfaat yang diketahui dan disengaja mengenai harta yang bersifat mubah dan dapat dipertukarkan dengan imbalan tertentu. Ulama Syafi'iyah sepakat bahwa terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan

⁶² Diah Mestika dan Ficha Melina, *Praktik Sewa Menyewa Sawa Perspektif Ekonomi Islam*, Jurnal *Islamic Business and finance* (IBF), Vo. 3, No. 2, 2022, h. 111-112

⁶³ DSN-MUI, "Fatwa DSN-MUI No.112/DSN-MUI/IX/2017 Tentang Akad Ijarah," Fatwa DSN, no. 021 (2017): h. 4.

dalam *ijarah* atau sewa-menyewa yang dianggap sah jika rukun dan syarat terpenuhi.⁶⁴

Sedangkan jual beli menurut istilah yaitu:

- a. Melepaskan harta satu sama lain sesuai dengan kesepakatan bersama dengan imbalan barang atau uang.

Sebagaimana dapat dilihat dari penjelasan sebelumnya, jual beli adalah pertukaran barang atau uang dengan sengaja dengan maksud melepaskan hak milik.

- b. Menurut Syekh Muhammad ibn Qâsim al-Ghazzi

“Menurut syara, pengertian jual beli yang paling tepat adalah memiliki sesuatu dengan menukarkan sesuatu atas dasar izin syara', hanya memiliki keuntungan yang dibolehkan syara' untuk selama-lamanya, hal itu harus melalui transaksi berupa uang”.

Sebaliknya, syara' mendefinisikan jual beli sebagai perolehan harta melalui penggantian satu barang dengan barang lain dengan izinnya untuk hanya memiliki keuntungan.

- c. Menurut Imam Taqiyuddin dalam kitab Kiffayatul alAkhyar

“Bertukar harta, saling menerima, bisa dikelola (tasharruf) dengan ijab qobul, dengan cara yang sesuai syara”.

Dalam kitab Kiffayatul al-Akhyar, Imam Taqiyuddin menjelaskan bahwa jual beli merupakan kegiatan tukar menukar harta, dan harta tersebut merupakan harta yang dapat dikelola.⁶⁵

Dalam syara', jual beli berarti mengambil kepemilikan atas suatu harta dan menukarnya dengan harta lain yang memberikan hak kepemilikan. Meskipun harta tetap berada di tangan tanggungan atau manfaat yang diperbolehkan, sebagian ulama mendefinisikan tukar-menukar dengan sesuatu yang sebanding dan memberi secara teratur.

⁶⁴ Tampubolon, Sewa..., h. 107-108.

⁶⁵ Fadlin, “Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Jual Beli Diamond Pada Game Free Fire (Studi Kasus Di Desa Kananga Kecamatan Bolo Kabupaten Bima),” 2022, 12–26. Hal 50-51.

Kedua makna tersebut memiliki beberapa kesamaan, antara lain sebagai berikut:

- a. Dua orang, atau dua pihak, bertukar informasi untuk melakukan penjualan.
- b. Untuk saling menguntungkan, menukarnya dengan sesuatu yang bisa dihukum, seperti barang.
- c. Tidak berupa harta atau barang, atau yang usahanya tidak sah dan tidak dipidana.
- d. Perdagangan tetap sah. Artinya, dalam kontrak penjualan dengan kepemilikan abadi.⁶⁶

Sighah, Aqid, dan Ma'qud 'alaih adalah beberapa istilah umum dan rukun jual beli. Ketiga pilar ini harus dipenuhi agar suatu jual beli dianggap satu; jika salah satunya tidak terpenuhi, perbuatan tersebut tidak dapat dianggap sah.

a. *Sighah*

Sighah adalah pernyataan kesepakatan yang dibuat oleh penjual dan pembeli dalam sebuah kontrak. Arti ijab-qabul adalah awal dari penjelasan atau pernyataan yang dibuat oleh salah satu pihak dalam akad, yang menunjukkan kesediaan mereka untuk menjaga akad terlepas dari siapa yang memprakarsainya. Tanggapan pihak lain terhadap ijab qabul adalah dengan menyatakan ijab.

b. *Aqid*

Aqid merupakan orang yang menandatangani akad, penjual dan pembeli.

c. *Ma'qud 'alaih*

Ma'qud 'alaih adalah barang yang dapat dibeli dan dijual.

Adapun dasar hukum jual beli yaitu:

⁶⁶ Ermawati Ermawati Et Al., "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-Jiebi*, Vol. 3, 2021, <https://M.Mediaindonesia.Com/Humani>. Hal 4.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ
 تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ
 رَحِيمًا (٢٩)

Artinya:

“Hai orang-orang yang beriman janganlah kamu memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perdagangan yang didasari suka sama suka diantara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu, sesungguhnya Allah maha penyanyang kepadamu” (QS. An-Nisa’ ayat 29).

Allah SWT menunjukkan prinsip-prinsip Islam dalam transaksi jual beli: menghindari pertengkaran antara para pihak, yang bertentangan dengan aturan. Anjuran bahwa semua transaksi muamalah harus musyawarah atau mufakat adalah salah satu klausul tersebut. Rasulullah saw bersabda:

” Dari Rifa’ah bin Rafi’ Radhiyallahu’anh, sebenarnya Nabi pernah ditanya oleh seorang sahabat mana yang lebih baik, bekerja atau bisnis, mana yang lebih baik? Jawabannya datang dari Rasulullah: urusan sendiri dan setiap perdagangan yang baik.”

Dari hadits di atas, kita dapat memahami bahwa al-ba’i (jual beli) adalah perbuatan baik. Dalam jual beli orang mencoba untuk membantu satu sama lain. Ijma' ulama sepakat bahwa *al-ba’i* bisa berlangsung. Mufakat dari para ulama ini didasarkan pada fitrah manusia yang tidak dapat hidup tanpa bantuan dan dukungan dari saudara-saudaranya. Tidak ada yang memiliki semua hal yang mereka butuhkan.⁶⁷

B. Game Online

a. Pengertian *Game Online*

Game online merupakan permainan berbasis elektronik dan visual yang dimainkan menggunakan media visual elektronik dan yang menyediakan server khusus untuk dimainkan. *Game online* menurut

⁶⁷ Ibid. h. 5.

Kim et al. adalah *game* atau permainan yang dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan melalui jaringan komunikasi *online*. Sedangkan menurut Burhan, *game online* adalah permainan komputer yang dimainkan oleh lebih dari satu orang atau multipemain melalui Internet, bukan hanya oleh satu orang. Akses biasanya disediakan oleh penyedia layanan *online* atau langsung oleh perusahaan yang menawarkan permainan sebagai layanan tambahan.⁶⁸

Game online merupakan jenis *game* yang terhubung melalui koneksi internet dan dapat dimainkan di komputer (PC), laptop, handphone, dan perangkat lainnya. *Game online* bisa dimainkan oleh banyak pemain melalui Internet, serta ada banyak jenis permainan yang berbeda, dari permainan berbasis teks hingga permainan berbasis grafis kompleks yang membentuk dunia *virtual*, dan banyak pemain bermain bersama. Bermain *game online* memungkinkan gamer untuk bersosialisasi, berinteraksi secara virtual, dan bahkan membuat komunitas dalam *game*.⁶⁹

Dalam bukunya Adams, permainan digambarkan sebagai aktivitas bermain yang dilakukan dalam konteks seorang pemain mengambil peran berusaha mencapai tujuan tertentu menurut aturan tertentu. Di sisi lain Pressman Ramadhan & Widyani berpendapat bahwa *video game* adalah perangkat lunak hiburan.⁷⁰

Game online yaitu game berbasis jaringan/daring yang disediakan oleh pembuat *game* dalam bentuk aplikasi *game* atau *game* yang terhubung dengan *browser* atau *server* tertentu. *Game online* dapat dimainkan dengan menggunakan komputer, konsol game atau handphone yang terhubung secara aktif dengan koneksi internet. Secara umum, *game online* memiliki tiga kategori utamanya: game online dasar, game multipemain, dan *game online* multipemain masif

⁶⁸ Andy Widhiya Bayu Utomo, JANAGN..., hal. 5-6.

⁶⁹ Yusrizal Firdaus, Yulia Pebrianti, and Titi Andriyani, "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online," *Jurnal Riset Terapan Akuntansi* 2, no. 2 (2018), h. 169.

⁷⁰ Arina Selawati, Kurani Mega Asteroid, And Meirina Suci Ridha Amik Bsi Jakarta, "Implementasi Algoritma Apriori Untuk Analisa Pemilihan Tipe Karakter Pada Permainan Mobile Legend" Vol 3. No. 1 (2017): 130-41.

(MMOG). Di sisi lain, berdasarkan genre, mereka dibagi menjadi *game* petualangan, *game* simulasi dan permainan peran, dan *game* realitas alternatif.⁷¹

b. Motif Bermain *Game Online*

Menurut McClelland orang yang sanggup memahami kebutuhan motivasinya mampu membuat keputusan karier dan pekerjaan yang tepat sesuai dengan kepribadiannya. Selanjutnya, McClelland berpendapat bahwa individu dengan motivasi tinggi untuk berprestasi berbeda dari individu lain dalam keinginan kuat mereka untuk membuat sesuatu menjadi lebih baik. Achievers mencari peluang untuk mengambil tanggung jawab pribadi untuk memecahkan masalah.

Maslow mengutarakan bahwa perilaku manusia dikendalikan oleh dua faktor yaitu internal dan eksternal. Selanjutnya, teori Maslow pada dasarnya menyatakan bahwa manusia memiliki kemampuan unik dalam menentukan pilihan dan melaksanakan pilihan dan keinginannya sendiri. Penelitiannya membuatnya percaya bahwa manusia memiliki kebutuhan khusus yang tidak dapat diubah dan unik secara genetis. Maslow berpendapat bahwa individu bertindak untuk memenuhi kebutuhan hirarkis.⁷²

Motivasi seseorang bermain game online dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Lumban dalam Dewandari faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut:

1. Gender

Motivasi seseorang untuk bermain game online dapat dipengaruhi oleh jenis kelaminnya. Dalam game online fantasi, anak laki-laki dan perempuan tertarik satu sama lain. Anak laki-laki lebih mungkin daripada anak perempuan untuk

⁷¹ Lutfiwati, "Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi Pendahuluan Memasuki Abad 21 Yang Dimulai Pada Tahun 2001 , Terjadi (Ponsel), Dari Era Surat Menyurat Ke Penggunaan Ponsel Dengan Fitur Canggih , Mengambil Foto , Hingga Mengikuti Tren Yang." Hal 5.

⁷² Lamel Danis Nusha Rahmawan, "Motivasi Pada Pemain Game Online Kompetitif," 2018, 15.

menyewa permainan dan memainkannya, menurut sejumlah penelitian.

2. Kondisi Psikologis

Pemain *game online* sering bermimpi tentang game, karakter, dan situasi mereka. Peristiwa dan fantasi yang terjadi dalam game membuat pemain kembali menonton dan bermain. Kegembiraan permainan dan tantangan eksperimental, menurut para pemain, menginspirasi mereka untuk terus bermain.

3. Jenis *Game Online*

Semakin banyak orang yang kecanduan. Ini karena jenis permainan baru dan permainan yang lebih sulit yang membuat orang memainkannya terus bermunculan.

Detria mengungkapkan bahwa ada dua faktor penyebab seseorang bermain *game online* yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang menyebabkan kecanduan *game online* antara lain:

1. Keinginan yang kuat pemain untuk mendapatkan nilai yang tinggi pada *game online* karena *game online* dirancang untuk menarik gamers dan ingin mendapatkan nilai yang tinggi.
2. Ketidakmampuan memprioritaskan aktivitas penting lainnya juga berkontribusi pada seseorang untuk bermain *game online*.
3. Kebosanan yang di rasakan ketika berada di rumah atau di suatu tempat lainnya.
4. Kurangnya pengendalian diri membuat seseorang tidak dapat mengantisipasi akibat negatif dari bermain *game online* secara berlebihan.

Faktor eksternal yang menyebabkan seseorang bermain *game online* antara lain:

1. Setting dengan kontrol yang kurang karena banyak teman Anda yang bermain game online.

2. Orang lebih suka bermain game online yang menyenangkan karena kurangnya koneksi sosial.
3. Karena kurangnya kebutuhan primer dan ekspektasi berlebihan dari teman dekat, orang bermain game online.⁷³

Young mengungkapkan bahwa faktor-faktor berikut memengaruhi keputusan seseorang untuk lebih banyak bermain game online:

1. Hindari keadaan stres dan perasaan negatif. Dia mendapat efek penyembuhan dari bermain game online, yang membantunya melupakan stres dengan cepat, mudah, dan murah.
2. Bermain game online melalui deskripsi diri menggunakan avatar dan karakter dalam game dapat mengubah seseorang menjadi diri idealnya, meskipun mereka canggung, terisolasi, dan tidak aman secara sosial dalam kehidupan nyata.
3. Kurangnya pemenuhan di dunia nyata dari keinginan seseorang akan kekuasaan dan pengakuan menyebabkan keraguan diri. Ini dapat dicapai dalam dunia game online dengan membandingkan keterampilan seseorang dengan pemain lain.
4. Harga dirinya yang rendah dan penilaian harga dirinya yang rendah membuatnya membentuk identitas ideal dalam *game online*.
5. Keterampilan komunikasi yang buruk pada kehidupan nyata.⁷⁴

⁷³ Sapto Irawan and DIna Siska W., "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik," *Jurnal Konseling Gusjigang* 7, no. 1 (2021): 9–19. Hal 13.

⁷⁴ Lutfiwati, "Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi Pendahuluan Memasuki Abad 21 Yang Dimulai Pada Tahun 2001 , Terjadi (Ponsel), Dari Era Surat Menyurat Ke Penggunaan Ponsel Dengan Fitur Canggih , Mengambil Foto , Hingga Mengikuti Tren Yang." Hal 8.

c. Dampak Bermain *Game Online*

1. Dampak Positif Bermain *Game Online*

- a) Menambah intelegensia
- b) Menambah Konsentrasi
- c) Meningkatkan Ketajaman Mata
- d) Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris
- e) Membantu Bersosialisasi
- f) Meningkatkan Kinerja Otak
- g) Meningkatkan kecepatan Mengetik
- h) Menghilangkan Stres
- i) Memulihkan Kondisi Tubuh

2. Dampak Negatif Bermain *Game Online*

- a) Menimbulkan Adiksi
- b) Mendorong melakukan hal-hal negative
- c) Berbicara kasar dan kotor
- d) Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata.
- e) Perubahan pola makan dan istirahat
- f) Pemborosan
- g) Mengganggu kesehatan⁷⁵

d. *Game Online* dalam Perspektif Ekonomi Islam

Permainan merupakan salah satu bentuk hiburan yang dapat digunakan untuk melepas penat setelah melakukan aktivitas yang menuntut fisik. Padahal, Islam adalah agama yang meyakini baik realitas abstrak maupun realitas konkret yang ada di dalam dan di sekitar manusia. Islam melegalkan kecantikan, ketampanan, dan merdu ketika orang menyukainya, asalkan diperoleh secara etis dan benar. Hal ini tercantum dalam Al-Qur'an Surat Al-Baqarah ayat 42.

وَلَا تَلْبِسُوا الْحَقَّ بِالْبَاطِلِ وَتَكُنُوا الْحَقَّ أَنْتُمْ تَعْلَمُونَ (42)

Artinya:

⁷⁵ Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja." Hal 34-36

“Dan janganlah kamu campur adukkan yang hak dengan yang bathil dan janganlah kamu sembunyikan hak itu, sedang kamu mengetahui.” (Q.S. Al-Baqarah: 42)

Hukum dari bermain *game online* itu dibolehkan. Hal ini sesuai dengan kaidah fikih:

الأَصْلُ فِي الْأَشْيَاءِ الْإِبَاحَةُ حَتَّى يَدُلَّ الدَّلِيلُ عَلَى التَّحْرِيمِ

Artinya:

“Hukum asal dari sesuatu adalah mubah sampai ada dalil yang melarangnya (memakruhkannya atau mengharamkannya)”. (Imam as-Suyuthu, dalam Al-Asyba’ wan Nadhoir: 43).⁷⁶

Islam adalah agama yang tidak membelenggu manusia. Hal ini tercantum dalam surat al-Baqarah ayat 286.

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا لَهَا مَا كَسَبَتْ وَعَلَيْهَا مَا كَسَبَتْ

رَبَّنَا لَا تُؤَاخِذْنَا إِنْ نَسِينَا أَوْ أَخْطَأْنَا رَبَّنَا وَلَا تَحْمِلْ

عَلَيْنَا أَوْسْرًا كَمَا حَمَلْتَهُ عَمَى الَّذِينَ مِنْ قَبْلِنَا رَبَّنَا وَلَا

تَحْمِلْنَا مَالًا لَطَاقَةً لَنَا بِهِ وَاعْفُ عَنَّا وَغُفْرَانًا وَارْحَمْنَا أَنْتَ

مَوْلَانَا فَانصُرْنَا عَلَى الْقَوْمِ الْكَافِرِينَ (٢٨٦)

Artinya:

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Dia mendapat (pahala) dari (kebajikan) yang dikerjakannya dan dia mendapat (siksa) dari (kejahatan) yang diperbuatnya. (Mereka berdoa), “Ya Tuhan kami, janganlah Engkau hukum kami jika kami lupa atau kami melakukan kesalahan. Ya Tuhan kami, janganlah Engkau bebani kami dengan beban yang berat sebagaimana Engkau bebani orang-orang sebelum kami. Ya Tuhan kami, janganlah Engkau pikulkan kepada kami apa yang tidak sanggup kami memikulnya. Maafkanlah kami, ampunilah kami, dan rahmatilah kami. Engkaulah pelindung kami, maka tolonglah kami menghadapi orang-orang kafir.”

Islam bukanlah agama yang utopis, yang memperlakukan manusia itu seolah-olah malaikat yang tidak memiliki nafsusama

⁷⁶ Dedi Supriadi, Ushul Fiqh Perbandingan, Cet.I, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2014), hal 41.

sekali. Islam memperlakukan manusia sesuai dengan naluri kemanusiaan. Tercantum dalam Surat berikut:

وَقَالُوا مَالِ هَذَا الرَّسُولِ يَأْكُلُ الطَّعَامَ وَيَمْشِي فِي الْأَسْوَاقِ لَوْلَا
أُنزِلَ إِلَيْهِ مَلَكٌ فَيَكُونُ مَعَهُ نَذِيرًا^٧

Artinya:

“Dan mereka berkata, “Mengapa Rasul (Muhammad) ini memakan makanan dan berjalan di pasar-pasar? Mengapa malaikat tidak diturunkan kepadanya (agar malaikat) itu memberikan peringatan bersama dia”. (Q.S. Al-Furqan: 7)

Islam juga memberikan keleluasaan serta kelapangan untuk manusia untuk merasakan kenikmatan dalam hidup. Hal ini tercantum pada Surat al-Maidah ayat 87.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَحْرِمُوا طَيِّبَاتِ مَا أَحَلَّ اللَّهُ لَكُمْ وَلَا تَعْتَدُوا إِنَّ
اللَّهَ لَا يُحِبُّ الْمُعْتَدِينَ (٨٧)

Artinya:

“Wahai orang-orang yang beriman! Janganlah kamu mengharamkan apa yang baik yang telah dihalalkan Allah kepadamu, dan janganlah kamu melampaui batas. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang melampaui batas.”

Namun, Islam tidak mengizinkan semua bentuk hiburan. Islam hanya mengizinkan hiburan yang memiliki komponen pendidikan, kesejahteraan dan kebajikan lainnya. Dalam bukunya Fiqhu al-Lahwi Wa al-Tarwihi, Yusuf al-Qaradawi membahas bentuk-bentuk hiburan dan permainan yang dilarang.

1. Permainan dengan unsur yang beresiko.
2. Permainan yang menampilkan tubuh atau aurat laki-laki dan perempuan bukan mahram.
3. Permainan dengan sihir didalamnya.
4. Video game yang menyakiti hewan.
5. Permainan yang melibatkan perjudian dengan cara tertentu.
6. Permainan yang menyalahgunakan atau melecehkan pemain.

7. Permainan yang berlebihan.⁷⁷

⁷⁷ Suara Muhammadiyah, “Fatwa Tarjih tentang Hukum Memainkan Game Online”, <https://suaramuhammadiyah.id/2016/07/22/fatwa-tarjih-tentang-hukum-memainkan-game-online-hasilnya>, diakses 11 Februari 2023

BAB III

GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN

A. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

1. Sejarah UIN Walisongo Semarang

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Walisongo resmi di ubah menjadi Universitas Islam Negeri Walisongo DARI TANGGAL 19 Desember 2014 bersama dua UIN yakni UIN Raden Patah dan UIN Sumatera Utara. Peresmian serta dilakukan tanda tangan prasasti oleh Presiden Joko Widodo di Istana Merdeka. Sejak tanggal 6 April 1970 UIN Walisongo resmi beroperasi sesuai dengan keputusan Menteri Agama RI yang bernama KH. M. Dachlan NO 30 dan 31 Tahun 1970. Awal berdirinya perguruan tinggi islam terdapat 5 fakultas tersebar di berbagai kota yang ada di Jawa Tengah yaitu Fakultas Dakwah di Semarang, Fakultas Syariah di Bumiayu, Fakultas Syariah di Demak, Fakultas Ushuluddin di Kudus serta Fakultas Tarbiyah di Salatiga tetapi, dalam perjalanan ide serta upaya yang sudah berjalan pada tahun 1963. Dari berdirinya fakultas agama Islam yang sudah tersebar di setiap daerah dilaksanakan secara tersembunyi oleh para ulama sebagai perwakilan pemimpin agama serta birokrat santri.

Keberadaan UIN Walisongo tidak bisa dipisahkan dari masyarakat santri yang berada di Jawa Tengah yang sudah diselenggarakan oleh lembaga pendidikan tinggi sebagai wadah pendidikan sesudah pesantren. Akibatnya daerah Jawa Tengah merupakan daerah berbasis pesantren terbesar. Maka dari itu lembaga pendidikan tinggi wajib menuruskan tradisi pesantren, di sisi lain lembaga pendidikan tinggi melakukan dimensi keilmuan sebagaimana layaknya perguruan tinggi.

Para pendiri UIN sadar memberi nama Walisongo. Nama Walisongo sendiri merupakan simbol dan spiriti bagi dinamika sejarah perguruan tinggi yang ada di Jawa Tengah. Tentunya dalam bentangan sejarah, UIN terlibat dalam pergulatan dalam menuruskan tradisi serta cita –cita Islam yang mengikutsertakan walisongo, disamping itu juga melakukan inovasi agar kehadirannya dapat

berguna bagi mencerdaskan kehidupan bangsa serta secara nyata berkhidmah guna membangun peradaban manusia. Jiwa spirit inilah yang akan dikembangkan menuju UIN Walisongo sebagai *center of excellence* perguruan tinggi agama islam di Indonesia.⁷⁸

2. Visi, Misi Dan Tujuan UIN Walisongo

a. Visi

Universitas Islam Riset Terdepan Berbasis pada Kesatuan Ilmu Pengetahuan untuk Kemanusiaan dan Peradaban pada tahun 2038

b. Misi

- 1) Menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran IPTEKS berbasis kesatuan ilmu pengetahuan untuk menghasilkan lulusan profesional dan berakhlak al-karimah;
- 2) Meningkatkan kualitas penelitian untuk kepentingan Islam, ilmu dan masyarakat;
- 3) Menyelenggarakan pengabdian yang bermanfaat untuk pengembangan masyarakat;
- 4) Menggali, mengembangkan dan menerapkan nilai-nilai kearifan lokal;
- 5) Mengembangkan kerjasama dengan berbagai lembaga dalam skala regional, nasional, dan internasional;
- 6) Mewujudkan tata pengelolaan kelembagaan profesional berstandar internasional.

c. Tujuan UIN Walisongo

- 1) Melahirkan lulusan yang memiliki kapasitas akademik, profesional dan berakhlakul karimah yang mampu menerapkan dan mengembangkan kesatuan ilmu pengetahuan;
- 2) Menghasilkan karya penelitian yang bermanfaat untuk kepentingan Islam, ilmu dan masyarakat.
- 3) Menghasilkan karya pengabdian yang bermanfaat untuk pengembangan masyarakat.

⁷⁸ https://id.wikipedia.org/wiki/Universitas_Islam_Negeri_Walisongo diakses pada tanggal 11 Maret 2023 pukul 11.00.

- 4) Mewujudkan internalisasi nilai-nilai kearifan lokal dalam Tridharma perguruan tinggi.
 - 5) Memperoleh hasil yang positif dan produktif dari kerjasama dengan berbagai lembaga dalam skala regional, nasional dan internasional.
 - 6) Lahirnya tata kelola perguruan tinggi yang profesional berstandar internasional.⁷⁹
3. Letak Geografis UIN Walisongo

Universitas Islam Negeri (UIN) Walisongo merupakan satu satunya Perguruan Tinggi Islam Negeri yang berada di wilayah Kota Semarang. Kampus ini memiliki tiga lokasi yang berbeda yaitu Kampus 1 berada di jalan Walisongo No. 3-5 Semarang, Kampus 2 terletak di jalan. Prof. Hamka Ngaliyan dan Kampus 3 di jalan Prof. Hamka yang jaraknya dekat dengan kampus 2.⁸⁰

B. Komunitas *Game Online Mobile Legends Bang-Bang* di Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

Komunitas *game online* Mobile Legends Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang (MLBBUINWS) berdiri pada 15 Maret 2017 yang awal terbentuknya komunitas tersebut yaitu berasal dari teman-teman mahasiswa Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang satu kontrakan yang gemar memainkan game mobile legends dan membentuk tim disaat bermain. Pada Juni 2020 Walisongo *E-sport* resmi mengajak para mahasiswa tersebut untuk bergabung membuat sebuah komunitas yang mampu untuk menampung dan mengembangkan potensi para player yang di ketuai oleh mahasiswa bernama Fadilah Retya Zakiy Putra yang juga merupakan anggota dari Moonton Student Leader (MLS) dan sekarang naik tingkatan menjadi CEO dari komunitas MLBBUINWS. MSL merupakan organisasi yang dibentuk oleh Developer Mobile Legends Bang-Bang dengan tujuan memfasilitasi pembuatan komunitas pada game Mobile Legends yang berada di lingkungan seluruh kampus Indonesia

⁷⁹ <https://walisongo.ac.id/> diakses pada tanggal 11 Maret 2023 pukul 11.10.

⁸⁰ <https://akupintar.id/universitas/-/kampus/detail-kampus/universitas-islam-negeri-%28uin%29-walisongo/profil> diakses pada tanggal 11 Maret 2023 pukul 11.30.

serta membangun hubungan baik dengan orang-orang penting yang berada di kampus maupun fakultas untuk meningkatkan persepsi yang baik tentang *game*.

Beliau mengatakan bahwa “Kita membangun komunitas ini dari benar-benar dari nol, apalagi kita yang masih mahasiswa kurang pengalaman dan tidak adanya mentor atau pembimbing untuk membimbing kita waktu itu membuat kita lumayan kesulitan”.⁸¹ Tujuan dari komunitas ini menurut beliau adalah untuk menjadi komunitas *e-Sport* nasional yang terpercaya dan dapat membuka peluang bisnis untuk masyarakat umum terkhususnya mahasiswa Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Adapun visi dan misinya sebagai berikut:

Visi;

Bersama menjadi komunitas yang berdikari, integrasi, dan berjiwa entrepreneur.

Misi;

1. Menjalin kerjasama dan koneksi dengan komunitas di Semarang.
2. Memperoleh peluang bisnis di industri *e-sport*, music, dan even *support organizers*.
3. Mendidik anggota agar dapat berdiri sendiri dan memiliki jiwa entrepreneur yang tinggi.

Minat yang tinggi dari mahasiswa Universitas Islam Negeri Walisongo dari tahun 2017 sampai sekarang sudah terkumpul anggota yang berjumlah 332 orang mahasiswa. Akan tetapi, yang tercatat aktif dalam komunitas hanya 56 orang yang terdiri dari 6 orang Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, 17 orang Fakultas Syariah dan Hukum, 19 orang Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 12 orang Fakultas Dakwah dan Komunikasi, dan 2 orang Fakultas Ilmu Sosial dan Politik. Adapun program kerja yang dirancang untuk kegiatan kedepannya. Program tersebut diantaranya:

1. *Coaching*

⁸¹ Berdasarkan wawancara kepada Fadilah Retya Zakiy Putra selaku CEO MLBBUINWS pada Rabu, 15 Maret 2023

Proses pembinaan dimana seorang bertujuan untuk membantu memberdayakan orang lain dengan memfasilitasi pembelajaran diri, pertumbuhan pribadi, dan perbaikan dalam berkinerja.

2. *Even Organizer*

Penyelenggara acara yang bertugas untuk merancang, mengadakan, serta mengontrol acara. Salah satu contoh even yang di adakan dalam kampus yaitu turnamen MLS.

3. *Bounding*

Merupakan tahap dimana ada pengikatan sebuah kelompok. Menerima seperangkat aturan yang mengatur kebersamaan kelompok dan meminimalisir adanya miss komunikasi.

Dari banyaknya anggota yang bergabung dibentuk sebuah tim. Tim tersebut adalah BNWS, ANWS, UIN UCHIHA, WS. ARCHANGEL, UIN TIMBER, dan UIN CLOVER. Tim-tim tersebut juga merupakan tim yang sering mengikuti turnamen, baik turnamen secara eksternal maupun internal.

Mereka memenangkan juara satu dalam turnamen sebanyak 6 kali, juara dua 2 kali, dan juara tiga 2 kali. Sejauh ini, turnamen yang mereka ikuti hanya turnamen umum di Semarang. Akan tetapi, mereka juga pernah mengikuti turnamen liga nasional yang sayangnya pada waktu itu belumlah beruntung untuk masuk dalam babak penyisihan dan hanya sampai ke babak final kualifikasi.

Sistem kekerabatan pun juga muncul dalam komunitas ini. Dimana dalam komunitas ini sangat menjunjung tinggi untuk saling tolong menolong dan saling belajar satu sama lain. Komunitas ini tidak hanya sekedar menjadi wadah pemersatu para mahasiswa yang tertarik dengan permainan game online Mobile Legend saja, namun menjadi batu loncatan bagi mahasiswa yang ingin belajar serta meningkatkan kemampuan mereka. Nilai-nilai ini yang terus dipertahankan agar komunitas ini tetap eksis. Apalagi komunitas ini tidak pandang bulu dalam menerima anggota dan tidak ada karakteristik khusus yang dibuat untuk masuk ke dalam komunitas ini. Siapapun yang ingin bergabung dapat masuk ke dalam

komunitas ini darimana pun latar belakangnya, baik suku, agama, jenis kelamin, kemampuan serta jurusan yang dimilikinya di Universitas Islam Negeri Walisongo.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Jenis-Jenis Ekonomi Kreatif pada Fenomena Game Online Mobile

Legends Bang-Bang

Semangat bertahan hidup yang sangat penting bagi negara maju dan memberikan kesempatan yang sama bagi negara berkembang terwujud dalam ekonomi kreatif. Pesan utama ekonomi kreatif adalah bahwa Anda harus menggunakan sumber daya yang tidak hanya dapat diperbarui tetapi juga tidak terbatas, seperti ide, bakat, dan kreativitas. Padahal, ekonomi kreatif adalah kegiatan ekonomi yang menekankan pemikiran kreatif untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan berbeda dengan nilai dan manfaat.⁸²

Ekonomi kreatif dan industri kreatif memiliki banyak daya tawar karena masyarakat memiliki modal kreatif yang mereka gunakan untuk memunculkan ide-ide baru. Pada era kreatif, nilai ekonomi suatu produk atau jasa tidak ditentukan oleh bahan baku atau cara produksi seperti pada era industri. Sebaliknya, ditentukan oleh seberapa kreatif dan inovatif masyarakat menggunakan perkembangan teknologi yang semakin canggih. Industri harus bersaing di pasar global atas dasar inovasi, kreativitas, dan imajinasi bukan hanya harga dan kualitas produk..⁸³

Industri kreatif memiliki 15 subsektor yang beragam, yang terdiri atas: periklanan, arsitektur, pasar barang seni, kerajinan, desain, fashion, video; film dan fotografi, permainan intelektual, music, seni pertunjukan, penerbitan dan percetakan, teknologi informs, televisi dan radio, riset dan pengembangan, dan kuliner. Beberapa orang berkreasi dalam bentuk fisik, yang lain dalam bentuk non-fisik. Karena perkembangan teknologi TIK, kini banyak bermunculan produk digital non fisik yang memanfaatkan dunia maya. Dan pelaku di industri kreatif sekarang didominasi oleh anak muda, dan terkadang bisnis atau industri tersebut belum diformalkan.

⁸² Suryana, *Ekonomi Kreatif, Ekonomi Baru: Mengubah Ide dan Menciptakan Peluang*, hal 35.

⁸³ Nursita Lisa; Nurhalisyah; Maghfira. S; Salma Andi, "Survei Tingkat Pemahaman Mahasiswa Terhadap Ekonomi Kreatif" 5 No. 1, No. January (2023): 22–31, <https://ejournal.ung.ac.id/index.php/Jej/index>. Hal 23.

Namun, ciptaan dari anak muda seringkali sangat inovatif dan memasuki industri bisnis yang komersial.⁸⁴

Pembahasan diatas mempunyai kesesuaian dengan teori Rochman Sinaga dalam bukunya yang berjudul *Pengaruh Ekonomi Kreatif terhadap perekonomian*, dalam poin ciri-ciri ekonomi kreatif yaitu produk barang dan jasa yang lahir dari kegiatan ekonomi kreatif ini dapat dengan mudah diganti atau dimodifikasi sesuai dengan keinginan konsumen serta fleksibilitas dalam pembuatan produk ini dapat meningkatkan kepercayaan konsumen, karena merasa kebutuhan dan keinginannya terpenuhi. Ide kreatif dan inovatif selalu ada dan tidak akan pernah hilang. Itu semua tergantung apakah kita mau mengasah ide kreatif kita dan tidak ada batasan untuk pengembangan ekonomi kreatif. Untuk mengembangkan ekonomi kreatif, membutuhkan kerjasama untuk memaksimalkan bisnis yang dibangun. Karena bekerja sama memunculkan banyak ide kreatif dan produk yang dihasilkan selalu menarik perhatian konsumen.

Beberapa usaha kreatif memiliki nilai budaya dan hal itu memunculkan ciri khas tersendiri bagi barang maupun jasa. Mudah mengikuti tren adalah salah satu manfaat ekonomi kreatif. Artinya, kita bisa mengubah produk yang ingin kita buat jadi sangat fleksibel. Sehingga semakin banyak konsumen yang ingin membeli produk yang sedang trend.

Hal serupa juga dikatakan oleh ketua MLBBUINWS angkatan 2021 Gading Joko Susanto, berikut pembahasannya:

“Dari bermain *game online*, perlahan kita akan menyadari kalau kita dapat memperoleh pemasukan dari hobi bermain game. Keinginan yang kuat serta adanya motivasi yang mendorong diri untuk melakukan sesuatu dan bermanfaat maka, orang itu bisa melakukannya. Apalagi sekarang sudah ada banyak contoh dari orang lain dalam melakukan kegiatan yang menguntungkan seperti jasa top up game, jasa joki, jasa jual akun, dan streaming. Ada juga yang membuat konten di YouTube, TikTok, atau Instagram. Dengan bermodal contoh dari apa yang dilakukan orang lain dan ide-ide kreatif dari kita untuk mengembangkannya maka, kita bisa

⁸⁴ Purnomo, *Ekonomi Kreatif: Pilar Pembangunan Indonesia*. Hal 51-52.

membuka sebuah peluang bagi diri sendiri untuk mendapatkan hasil atau keuntungan.”⁸⁵

Hasil dari pembahasan dan wawancara tersebut bias disimpulkan bahwa, ekonomi kreatif akan muncul disaat individu mampu berfikir secara kreatif, inovatif, dan produktif. Berikut adalah bentuk-bentuk ekonomi kreatif yang muncul dari fenomena game online Mobile Legends berdasarkan wawancara tersebut:

1. Jasa Top Up *Game* Mobile Legends

Game Mobile Legends: Bang Bang memiliki tiga metode pembayaran: *battle points*, *ticket* dan *diamonds*. *Battle points* dapat digunakan untuk membeli hero yang ditawarkan dan kotak yang bmemuat set emblem. Untuk mendapatkan poin pertempuran, anda bisa bermain game atau mendapatkan hadiah dari akhir musim. Pemain akan mendapatkan banyak *Battle points* setelah pertandingan berakhir.

Tiket bisa dipakai untuk membeli set emblem dan melakukan undian untuk memenangkan hadiah. Tiket tersedia melalui misi harian dan hadiah di akhir setiap musim. *Diamond* adalah metode transaksi paling eksklusif di Mobile Legends. Dengan *diamond*, pemain bisa menukar dengan semua *item* in-game, termasuk juga pada skin yang bisa mempercantik hero yang mereka mainkan di dalam game. Selain itu, *diamonds* juga bisa dipakai untuk membeli item eksklusif lainnya semacam tiket MCL, kartu ganti nama, dan anggota Starlight.⁸⁶

Top-up adalah bentuk transaksi jual beli yang melibatkan penjual dalam *game* dan pembeli. Tujuan top up *gamers* adalah untuk membeli diamond yang biasanya digunakan untuk membeli *hero* dan *skin* pada *game* Mobile Legends. Jenis top up diamond yang dilakukan para gamers biasanya dilakukan melalui website ternama seperti Codashop, Unipin dan DuniaGames. Dengan melakukan pembelian tersebut,

⁸⁵ Berdasarkan wawancar Gading Joko Susanto selaku kepada ketua MLBBUINWS angkatan 2021 pada Rabu, 15 Maret 2023.

⁸⁶ Ageng Aprilianto and A'rasy Fahrullah, "Tinjauan Hukum Islam Dan Hukum Transaksi Elektronik Mengenai Top Up Diamond Game Mobile Legends: Bangbang Melalui Codashop" 2, no. 1 (2022): 1769–83. Hal. 1773.

gamer membayar langsung melalui Indomaret atau Alfamart, platform pembayaran bagi para *gamer* untuk mengisi ulang diamond mereka.

Pola pikir *gamer* yang luas menyebabkan tekad mereka dalam bisnis berlian. Ini berarti meluncurkan layanan top-up diamond untuk *gamer* lain tanpa repot menjelajahi situs web yang menjual diamond dan *gamer* yang menjual diamond, yang terkadang dapat menyebabkan kesalahan saat membuka. Harga lebih rendah dari yang tercantum di situs penjualan berlian.⁸⁷

2. Jasa Joki *Game*

Jasa joki memiliki beberapa jenis istilah yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti joki ujian, joki 3in1, dan joki kendaraan. Saat ini *Jockey Service* memasuki dunia gaming dengan melibatkan para *gamers* profesional. Tujuan Layanan Joki *Game* adalah untuk memungkinkan *gamer* pemula meningkatkan level akun mereka secara manual dengan cepat. Semakin tinggi *level* akun *gamer* pemula, semakin bagus tampilannya dari *gamer* pemula lainnya, dan semakin banyak keuntungan yang didapat joki dengan cara-cara berikut: Jumlah uang yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.⁸⁸

Beberapa hal yang perlu diperhatikan saat memesan Jasa Joki *Game* Online *Mobile Legend*:

- 1) Harap untuk memastikan akun telah terhubung (google, VK, Facebook, moonton) sebelum memesan layanan joki.
- 2) Anda harus menyerahkan data akun dengan benar agar dapat diakses.
- 3) Konsumen dijamin menulis beberapa hal penting, seperti jumlah diamond dan battle point, sebelum akun diserahkan kepada joki.
- 4) Setelah joki menerima akun, joki akan mengecek semua data yang diberikan sebelum mulai bekerja. Joki berhak

⁸⁷ Brahmana, "Ekonomi Kreatif Pada Fenomena *Game* Online (Studi Kasus Pada Komunitas *Game* Online *Mobile Legends* Bang-Bang Universitas Sumatera Utara)." Hal 86.

⁸⁸ Ibid. Hal 73-74.

membatalkan akad jika data tidak benar, misalnya pembeli melakukan penipuan.

- 5) Pastikan akun Anda dapat bermain dalam mode peringkat.
- 6) Agar layanan joki tetap berjalan lancar dan cepat, pemegang akun tidak akan bisa login selama proses berlangsung.
- 7) Pada saat pemesanan, konsumen cukup menyerahkan akun dan kata sandi Mobile Legend.
- 8) Sesudah metode pertukaran selesai, kami sarankan untuk mengganti kata sandi akun Mobile Legend.

Sekilas latihan joki di game online sangat menguntungkan baik bagi para joki maupun para gamers yang menggunakan jasa joki tersebut, akan meningkatkan level akun game anda dengan tidak bermain secara langsung.⁸⁹

3. Jasa Jual Beli Akun *Game* Mobile Legend

Praktek jual beli dilakukan dengan memakai koneksi internet yang berinteraksi antara satu orang bersama orang lain untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Jika ada yang ingin memainkan game Mobile Legends ini, buatlah akun terlebih dahulu agar bisa bergabung dengan *game* tersebut. Jika demikian, pemain dapat langsung menikmati permainan.

Saat Anda memulai permainan, level hero Anda dimulai dari level 1 dan dapat terus meningkat hingga level maksimum Anda. Namun, seiring berjalannya waktu, peringkat teratas yang diraih bisa menghasilkan nilai ekonomi dengan menjual akun ke sesama pemain antara lain:

- 1) Transaksi tidak langsung

Melalui media sosial, pemain menjual. Dalam praktiknya, pelanggan (pembeli) di luar wilayah penjual melakukan hal tersebut. Mempromosikan akun Anda di berbagai platform media sosial yang ada seperti Facebook, Instagram, dan Twitter

⁸⁹ Mahrus Ali and Dan Mahmudah, "Analisis Transaksi Jasa Joki Rank Mobile Legend Melalui Sosial Media Perspektif Fatwa Dsn Nomor 62 Dsn-Mui/Xii/2007 Tentang Ju'alah," *Rechtenstudent Journal* 2 No. 2, no. 2723–0406 (2021): 122–31. Hal 125-126.

adalah cara yang dilakukan metode ini. Setelah itu, penjual mengambil tangkapan layar dari level di mana prospek perlu tertarik untuk membeli. Cantumkan informasi kontak penjual agar nantinya calon konsumen bisa langsung menghubunginya. Penjualan online dilakukan oleh pembeli dan penjual. Obrolan digunakan untuk menetapkan harga. Percakapan ini, entah itu di Facebook, Instagram, atau platform media sosial lainnya, bisa dianggap sebagai kesepakatan jual beli antara dua pemain. Pembeli akan membayar Penjual, dan Penjual akan mengirimkan alamat dan password game Mobile Legends jika tercapai kesepakatan.

2) Transaksi langsung

Penjual dan pembeli saling berhadapan. Proses ini memungkinkan keputusan penetapan harga satu kali dan tidak terhalang oleh kejadian penipuan dan kejahatan lainnya yang biasa terjadi. Jika penjual dan pembeli tinggal di daerah yang sama, maka metode ini bisa dikatakan sebagai *cash on delivery*.⁹⁰

Saat memesan layanan jual beli game online Mobile Legend, ada beberapa hal yang harus diperhatikan:

a. Ketentuan Pembayaran

1. Alat pembayaran harus diketahui jumlah dan bentuknya, baik uang, barang, maupun manfaat.
2. Pembayaran jatuh tempo pada saat penandatanganan kontrak.
3. Pembayaran tidak boleh menjadi bentuk keringanan utang.

b. Ketentuan Tentang Barang

1. Harus memiliki karakteristik yang jelas dan diakui sebagai liabilitas.

⁹⁰ Ermawati Et Al., “Analisis Transaksi Jual Beli Account Game Online Mobile Legends Menurut Perspektif Ekonomi Islam (Studi Pada Mobile Legends Community Hero Di Palu).” Hal 8-9.

2. Mampu menjelaskan spesifikasi.
 3. Penyerahannya dilakukan kemudian.
 4. Waktu dan tempat pengiriman barang harus ditentukan sesuai dengan kontrak.
 5. Pembeli tidak dapat menjual barang sebelum menerima barang.
 6. Barang tidak dapat ditukar kecuali dengan barang sejenis dalam sesuai dengan kesepakatan.
- c. Ketentuan Salam Paralel
1. Penjual wajib mengirimkan barang tepat waktu sesuai kualitas dan kuantitas yang telah disepakati.
 2. Penjual tidak boleh meminta biaya tambahan jika Penjual mengirimkan produk dengan kualitas lebih tinggi.
 3. Jika penjual mengirimkan barang dengan kualitas buruk dan pembeli dengan rela menerimanya, pengurangan harga (diskon) tidak dapat diminta.
 4. Penjual harus dapat mengirimkan barang lebih awal dari waktu yang diperjanjikan, dalam kualitas dan kuantitas yang telah disepakati, tanpa memerlukan biaya tambahan.
 5. Jika semua atau sebagian Barang tidak tersedia pada saat pengiriman atau berkualitas buruk dan Pembeli tidak mau menerimanya, Pembeli memiliki dua pilihan. Dengan kata lain, Anda dapat membatalkan kontrak dan meminta pengembalian uang, atau menunggu sampai Anda memiliki barangnya.
- d. Pembatalan Kontrak
- Pada dasarnya salam bisa saja dibatalkan asalkan tidak merugikan kedua belah pihak.
- e. Perselisihan

Jika timbul perselisihan antara kedua belah pihak dan tidak tercapai kesepakatan melalui musyawarah, maka masalah tersebut akan diselesaikan melalui Badan Arbitrase Syariah.⁹¹

4. Menjual *Merchandise*

Melihat banyaknya pengguna mobile legend di Indonesia, pasti semua orang ingin menjual *merchandise game*. Bisa mulai dengan membuat kaos, topi, atau miniatur yang bisa di jual secara online maupun *offline*. *Merchandise* adalah pengecer atau produk yang dijual kepada konsumen di toko eceran.

Merchandise merupakan salah satu elemen dari bauran pemasaran ritel. Selanjutnya, merchandising adalah produk apa pun yang digunakan oleh perusahaan atau pelaku bisnis untuk mempromosikan produk yang mereka tawarkan. Misalnya, tidak jarang disodorkan produk saat menghadiri acara atau membeli sesuatu.

Tujuan utama *merchandising* adalah menyediakan toko dengan jumlah, waktu, dan harga yang tepat untuk memenuhi tujuan perusahaan. Setiap produk yang terdiri dari beberapa jenis disebut “*item*”. Penting untuk memilih produk yang tepat untuk dijual. Pasalnya, produk tersebut juga disebut win-win bagi retailer atau penjual.

Fungsi utama produk adalah untuk menyediakan dan meningkatkan kepuasan pelanggan/konsumen.⁹² Selain membuat sendiri, kamu bisa menjual produk dari tim *e-Sports* ternama di Indonesia atau bekerja sama dengan kami sebagai seller atau reseller.

5. Mode Turnamen

Mode turnamen adalah suatu bentuk aktivitas di mana *gamer* membentuk tim beranggotakan lima orang dan berkumpul untuk bersaing memperebutkan juara pertama baik *online* maupun *offline* dan memenangkan hadiah yang dilaksanakan oleh penyelenggara. Dalam

⁹¹ Ermawati et al. Hal 7.

⁹² Muhammad Nugraha, “Inilah Cara Mendaur Ulang dari Mobile Legend di era Digital”, <https://esportsku.com/inilah-cara-mendulang-uang-dari-mobile-legend-di-era-digital/>, diakses 27 Maret 2023 pukul 11:48.

mode turnamen, penyelenggara biasanya menawarkan 16, 32, dan 64 tim bagi para gamer untuk berpartisipasi dalam turnamen. Setelah itu, pihak penyelenggara juga menawarkan sejumlah uang dan hadiah berupa berlian, piala, dan sertifikat. *Game Mobile Legends* memiliki dua jenis turnamen yang sering diikuti oleh para gamers.

a. Turnamen Sistem *Draft Pick*

Draft Pick Sistem Tournament merupakan mode turnamen kompetitif 5v5 yang menggunakan sistem ban untuk hero *Mobile Legends*. Dalam mode ini, gamer bergiliran memilih hero mana yang ingin dimainkan. Sistem ban merupakan mode kompetitif pada game *mobile legends* yang menghilangkan hero andalan musuh. Sistem ban diterapkan sebanyak 6 (enam) kali, 3 (tiga) kali untuk tim sendiri dan 3 (tiga) kali untuk tim lawan..

b. Turnamen *Magic Chess*

Magic Chess Tournament adalah mode turnamen yang menggunakan papan catur sebagai arena bermainnya. Turnamen Magic Chess diadakan menggunakan mode pertandingan tunggal di mana gamer tidak bekerja sama dan bermain sendirian melawan pemain lain. Mode turnamen ini memungkinkan gamer untuk berperan sebagai Little Commanders dan memainkan 8-10 hero dalam satu arena pertandingan. Turnamen ini memaksa para gamer untuk lebih mengandalkan kreativitasnya dalam bermain dengan menyusun strategi yang lebih baik agar tidak kalah saat bermain di turnamen.

6. *Streamer Game*

Streamer Game adalah suatu kegiatan yang disiarkan secara langsung oleh seseorang dengan menampilkan penampilan yang menarik perhatian penonton, seperti bagaimana permainan tersebut dimainkan, melalui beberapa akun di *platform* media seperti Twitch TV, Nimo TV, Youtube Gaming, dan Facebook. Berikut adalah

deskripsi dari beberapa platform media *live streaming* yang digunakan oleh para *gamer*:

1. Twitch.Tv

Twitch adalah rumah bagi para *gamer* yang menyelenggarakan berbagai turnamen *game* internasional dan memiliki 15 juta pengguna aktif harian. Sebagai platform *streaming* ternama, Twitch juga menawarkan fitur untuk mendukung interaksi pengguna, seperti ruang obrolan *real-time* tempat *streamer* dan penonton dapat berinteraksi saat *streaming* sedang berlangsung. Untuk memfilter komentar yang tidak diinginkan, Twitch memberikan kemampuan kepada kreator untuk mengubah komentar yang muncul di video mereka.

2. Nimo Tv

Nimo tv adalah rumah para *gamers* karena kami bisa membantu para *gamers* yang ingin live streaming menggunakan platform yang mudah dan berkualitas. Platform ini memiliki banyak game yang bisa kamu mainkan saat live streaming, seperti Mobile Legends, PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG), Fortnite, DoTa, dan lainnya. Selain itu, Nimo TV juga menyediakan layanan akses live online untuk berbagai *event* turnamen *e-Sports* seperti MPL (Mobile Legends Professional League) dan M1 (Mobile Legends World Championship).

3. Youtube *Gaming*

Youtube *gaming* adalah *platform* media paling populer yang didedikasikan untuk distribusi konten *game*. Artinya, para *gamer* di seluruh dunia bisa secara khusus menemukan video yang berkaitan dengan dunia *game*, seperti *trailer*, *gameplay*, dan *review*, serta menawarkan layanan *streaming game* dengan fitur berupa ruang obrolan *real-time* yang digunakan untuk memudahkan interaksi.

4. Facebook *gaming*

Facebook *gaming* adalah aplikasi khusus *game* yang dirilis dari situs web resmi Facebook. Tujuan situs Facebook resmi membentuk Facebook *Gaming* adalah untuk memungkinkan pengguna bermain *game* dengan *live streaming* di *platform* media sosial. Menariknya, *platform* tersebut dapat dimonetisasi dengan tujuan menjadi cara bagi para gamer untuk menghasilkan uang, serta bermain dan *live-streaming game*.

Gender streamer bisa dilakukan oleh siapa saja, baik pria maupun wanita. Untuk *streamer* pria, biasanya keterampilan individu yang dimiliki streamerlah yang menarik minat penonton, mengundang penonton untuk bermain *game* dengan mereka. Sedangkan untuk *streamer* wanita, biasanya yang diminati penonton adalah tampilan wajah yang dihadirkan *streamer* tersebut kepada penonton, dan sama seperti pria, *streamer* wanita juga mengajak penonton untuk bermain *game* bersama.⁹³

7. Membuat Konten pada Media Sosial

Metode konten adalah salah satu cara bagi para gamer untuk menampilkan dan mendapatkan keuntungan dari bagian video yang menarik di *platform* media wadah *streaming* langsung. Dengan membuat konten yang menarik, *gamers* berinovasi dan mengunggahnya ke beberapa media sosial milik *gamers* sehingga konten tersebut menjadi pusat perhatian banyak orang. Berikut adalah forum publik untuk para gamer:

1. Youtube

Bagi para gamers, YouTube merupakan salah satu cara atau tempat untuk mempublikasikan hasil dari *game* yang mereka mainkan. Hasil permainan mendorong para gamer untuk berkreasi dan membuat konten yang menarik, dan pemirsa menyukai dan ingin berlangganan akun YouTube para *gamer*.

⁹³ Brahmana, "Ekonomi Kreatif Pada Fenomena Game Online (Studi Kasus Pada Komunitas Game Online Mobile Legends Bang-Bang Universitas Sumatera Utara)." Hal 90-93.

Konten yang dibuat oleh para *gamer* dapat dikategorikan menjadi beberapa jenis:

a. *Prank*

Pranks adalah konten bergaya lelucon yang dimaksudkan untuk mengerjai seseorang dengan perilaku nakal.

b. *Review skin*

Review skin adalah konten yang memungkinkan gamer menguji hero in-game mereka dengan tampilan yang berbeda dari sebelumnya.

c. *Reaction video*

Video reaksi adalah konten tempat gamer melihat tayangan ulang video yang diunggah oleh akun YouTube pengguna lain.

2. Instagram

Instagram yaitu bentuk media sosial yang relatif baru di mana pengguna dapat berbagi foto dan video dan menggunakan berbagai efek dan filter untuk mengubah hasilnya. Bagi para gamers, Instagram menjadi tempat yang baik untuk mengembangkan kreatifitasnya dengan membagikan beberapa konten berupa video dalam bentuk bermain game dengan background sound yang unik. Tak hanya itu, para gamer juga kerap menyimpan konten lainnya dalam bentuk gratisan.

3. TikTok

TikTok adalah aplikasi yang memungkinkan pengguna membuat video pendek berdurasi sekitar 15 detik. Melalui video berdurasi 15 detik, konten TikTok menjadi salah satu konten paling populer di media sosial lain seperti Youtube dan Instagram. TikTok digunakan oleh anak muda untuk mengekspresikan diri melalui aplikasi ini, layaknya para gamers. Dengan menambahkan kehadiran gamer ke dalam aplikasi yang awalnya bergenre seperti tarian, olahraga, dan

kecantikan, kehadiran gamer memungkinkan mereka untuk mendemonstrasikan keahlian masing-masing dan membuat konten terkait game, yang kemudian disertakan dalam aplikasi. berbagai macam musik dan fungsi yang tersedia.⁹⁴

B. Penerapan Ekonomi Kreatif Game Online Mobile Legends Bang-Bang untuk Meningkatkan Penghasilan Pengguna dalam Prespektif Ekonomi Islam

Pembahasan di atas tentang bentuk ekonomi kreatif dalam fenomena *game online* Mobile Legends Bang-Bang, terlihat bahwa saat memainkan game dibutuhkan kreativitas yang berasal dari dalam diri para *gamers* tersebut. Kreativitas tampaknya dibedakan oleh teknologi yang dimiliki *gamer* dan kemampuan untuk menggunakan pengetahuan yang mereka kembangkan untuk keuntungan mereka sendiri. Kreativitas dan pemikiran yang luas tentang perkembangan yang terjadi di dalam dan di luar *game* memastikan bahwa *gamer* akan mendapatkan uang saat memainkan *game* tersebut.

Howkins menggambarkan ekonomi kreatif sebagai "masyarakat yang menghabiskan sebagian besar waktunya untuk menghasilkan ide, daripada hanya melakukan hal-hal yang biasa-biasa saja, kegiatan ekonomi yang berulang-ulang," katanya. Dalam masyarakat ini, penciptaan ide sangat penting untuk kemajuan.⁹⁵ Seperti yang ditunjukkan oleh Kementerian Pariwisata, ekonomi kreatif adalah pembentukan penghargaan tambahan mengingat pemanfaatan pemikiran yang dibawa ke dunia dari inovasi SDM dan penggunaan informasi seperti warisan sosial dan inovasi. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa gagasan ekonomi imajinatif didorong oleh daya cipta yang berangkat dari informasi dan pemikiran yang digerakkan oleh daerah setempat untuk menemukan jawaban kreatif atas persoalan yang mereka hadapi.⁹⁶

⁹⁴ Brahmana. Hal 106-114.

⁹⁵ Ratnawati, "Ekonomi Kreatif Dan Kaizen."

⁹⁶ Sri Hardianti Sartika Dkk, *Ekonomi Kreatif*, ed. Ronal Watrianthos & Janner Simarmata, vol. 4 (Yayasan Kita Menulis, 2022). Hal 52.

Ekonomi kreatif memiliki memiliki aspek vertikal yang beraneka ragam. Diantaranya adalah sejumlah besar yang harus disinkronkan sehingga kapasitas mereka yang sebenarnya dapat dibuat untuk berubah menjadi saklar untuk mencapai pergantian peristiwa yang praktis. Salah satu tantangan dalam mengembangkan ekonomi kreatif adalah adanya sumber daya tangible dan intangible. Kedua sumber daya ini saling terkait dan membutuhkan cara tertentu untuk mengelolanya.

Perubahan yang terjadi dengan peristiwa sosial, sosial, keuangan, politik dan inovatif, dari satu perspektif, membawa pintu terbuka baru. Namun, sekali lagi, pengakuan pintu terbuka ini membutuhkan biaya dan aset, termasuk biaya sosial, keuangan dan sosial. Tentu saja, semua sumber daya ini relatif terbatas. Oleh karena itu, proses penunjukan yang mahir harus diselesaikan dengan menetapkan batasan karena prosedur dan aktivitas dimaksudkan untuk mengubah pintu terbuka yang berbeda ini menjadi langkah-langkah yang benar-benar menawarkan manfaat tambahan bagi para pelaku ekonomi kreatif.⁹⁷

Berdasarkan pembahasan diatas, maka terdapat kesesuaian antara teori Rochmat Aldy Purnomo dalam bukunya Ekonomi Kreatif: Pilar pembangunan Indonesia dalam pilar-pilar ekonomi kreatif yaitu

1. Sumber daya

Metode penciptaan nilai guna memerlukan input berupa sumber daya. Sumber daya terdiri dari sumber daya insani. Komunitas *gamers* MLBBUINWS mempunyai sumber daya insani yang mumpuni yang berjumlah 332 mahasiswa serta memiliki inovasi atau kreativitas yang bermacam-macam. Sumber daya insani pada komunitas *gamers* MLBBUINWS menggunakan system kekerabatan yaitu dimana dalam komunitas sangat menjunjung tinggi untuk saling tolong menolong dan saling belajar satu sama lain. Berdasarkan wawancara yang diperoleh dari Gading Joko Susanto ketua MLBBUINWS menyatakan bahwa “sumber daya insani pada

⁹⁷ Sartika Dkk. Hal 148.

Komunitas MLBBUINWS menciptakan ide atau gagasan usaha berawal dari ketertarikan pada game mobile legends. Tapi seiring dengan berjalannya waktu, inovasi terus berkembang dan berperan dalam bertambahnya pemasukan anggota komunitas”.⁹⁸

2. Industri

Usaha dalam game online mobile legends mampu menciptakan kreativitas dari hasil inovasi-inovasi yang dilakukan. Berdasarkan wawancara dengan ketua MLBBUINWS menyatakan bahwa, “hasil dari inovasi dalam game online mobile legend dapat menjadi berbagai jenis. Hanya saja, yang ada dalam komunitas cuma joki game dan top up diamond”.⁹⁹

Kegiatan pengamatan di lapangan yang dilakukan peneliti mendapat hasil bahwa, usaha dalam game online mobile legend mampu menciptakan lapangan kerja dan memiliki waktu yang tergolong flexible. Dan yang paling menarik darinya adalah siapapun bisa melakukannya asalkan mampu dan memiliki skill yang memadai terlepas dari usia serta pendidikannya.

3. Teknologi

Teknologi yang dipakai komunitas MLBBUINWS adalah bidang pemasaran. Sektor pemasaran dilakukan melalui media sosial ataupun dengan promosi. Berdasarkan wawancara dengan Fadhillah Retya Zakiy Putra selaku CEO MLBBUINWS mengemukakan bahwa, “strategi pemasaran dilakukan melalui WhatsApp dan Instagram. Melewati media sosial, mampu menjangkau masyarakat yang luas dengan mengunggah produk yang dimiliki”.¹⁰⁰ Bukan hanya itu saja, beliau juga selalu *up to date* dengan berita yang sedang tren

⁹⁸ Berdasarkan wawancar Gading Joko Susanto selaku kepada ketua MLBBUINWS angkatan 2021 pada Rabu, 15 Maret 2023.

⁹⁹ Ibid

¹⁰⁰ Berdasarkan wawancara kepada Fadilah Retya Zakiy Putra selaku CEO MLBBUINWS pada Rabu, 15 Maret 2023

melalui social media khususnya tren tentang game online mobile legends.

Kegiatan pengamatan dilapangan yang dilakukan peneliti mendapat hasil bahwa, teknologi yang digunakan oleh anggota komunitas MLBBUINWS sangatlah maju sehingga memudahkan mereka untuk melakukan promosi lebih luas cakupannya. Oleh karena itu, mampu untuk menunjang para anggota memperoleh hasil yang menguntungkan dengan lebih cepat dan mudah.

4. Institusi

Organisasi pada komunitas MLBBUINWS dilakukan secara terstruktur. Pemilihan pemimpin melalui permufakatan antara anggota komunitas MLBBUINWS. Struktur organisasi bersifat sederhana yang terdiri atas pembina dan ketua. Seiring berjalannya waktu, manajemen pengelolaan komunitas MLBBUINWS semakin terstruktur. Struktur organisasi menjadi lebih beragam tersusun dari CEO, pembimbing, ketua dan wakilnya, sekretaris, bendahara, dan koordinator tim. Struktur organisasi sudah mengalami 2 periode.

5. Lembaga keuangan

Keuangan dalam setiap anggota komunitas MLBBUINWS sangatlah beragam. Walaupun dalam keadaan sulit mereka tidak menggunakan lembaga keuangan dengan alasan tidak tertarik dan takut untuk melakukan peminjaman. Mereka akan memulai usahanya dengan mengandalkan modal yang ada serta memilih usaha yang lebih menguntungkan dan memiliki presentase kerugian yang sangat kecil.

Pilar-pilar tersebut, membantu memberikan motivasi dan sosialisasi kepada *gamers* untuk selalu menciptakan ide-ide baru serta selalu berkreaitivitas dan juga dijadikan sebagai landasan ataupun pedoman bagi pelaku ekonomi kreatif. Sesuai dengan pilar diatas, ekonomi kreatif dapat diartikan sebagai konsep baru yang mengandalkan ide dan

pengetahuan sumber daya manusia sebagai faktor utama dalam produksi, meningkatkan informasi dan kreativitas. Ekonomi kreatif memiliki konsep iptek sebagai input untuk mendorong pembentukan ekonomi dan menghasilkan perkembangan ekonomi yang baik.¹⁰¹

Ide dasar seseorang mengembangkan kreativitas dan memengaruhi mereka secara positif saat dilakukan, apalagi adanya dukungan dari pemerintah untuk terus mengembangkan kreatifitas yang bisa memberikan dampak bagi perekonomian masyarakatnya. Oleh karena itu menciptakan peluang ekonomi seperti layanan *top-up*, menjadi joki, jual beli akun, dll adalah hal yang bisa dilakukan *gamers* untuk mendapat keuntungan.

Sama seperti dalam Islam, Islam telah mendesak dan mendorong setiap orang untuk memberikan sebanyak mungkin kelimpahan yang dapat diharapkan, seperti ketika Islam mendorong mereka untuk bekerja. Bagaimanapun, Islam sama sekali tidak ikut campur dalam memahami strategi-strategi perluasan ciptaan, termasuk batas penciptaannya. Dengan tegas Islam mengizinkan orang untuk melakukannya sesuai keinginan mereka.¹⁰² Islam menghalalkan seseorang yang mencoba untuk mendapatkan gaji atau bayara. Islam mewajibkan manusia untuk menawarkan produk fisik dan mendalam untuk mendapatkan bayaran. Pekerjaan memungkinkan seseorang untuk mendapatkan bayaran dari latihan yang diselesaikan untuk mendapatkan cukup uang untuk bertahan hidup/produksi dari aktivitas yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan hidup.¹⁰³

Anggota komunitas MLBBUINWS yang bermodalkan ide, inovasi dan teknologi menciptakan suatu usaha yang memiliki daya tarik tersendiri dan sangat diminati oleh konsumen di lingkup pasarnya. Usaha yang mereka lakukan yaitu membuka jasa joki dan top up diamond game mobile legends bang-bang yang dimana sekarang ini sangat dicari karena kemajuannya sangat pesat dan selalu menjadi tren di kalangan para gamer.

¹⁰¹ Sartika Dkk, *Ekonomi Kreatif*. Hal 50.

¹⁰² Deden Rijalul Umam, "Ekonomi Kreatif dalam Islam".

¹⁰³ Mustafa Edwin Nasution, *Pengenalan Eksklusif Ekonomi Islam*, hal 130-133.

Penyedia jasa harus selalu up to date dan harus mengikuti arus tren yang sedang terjadi agar bisa menyiapkan strategi pemasaran kedepannya.

Penyedia jasa joki dan top up diamond mempromosikan produknya melalui sosial media yang mana sekarang ini sangat digemari oleh banyak orang dan kita juga bisa mencari tren terkini melalui sosial media tersebut. Sosial media yang digunakan oleh penyedia jasa ada 2 macam yaitu whatsapp dan instagram. Media sosial ini memang menjadi wadah bagi para masyarakat modern dengan mempromosikan suatu barang yang bernilai harga jual dengan melakukan transaksi jual beli secara langsung kepada si penjual. Terkadang orang-orang berpikir bahwa dengan perkembangan yang terjadi pada media sosial maka semakin tinggi pula angka kriminalitas yang terjadi didalamnya. Contohnya yaitu penipuan-penipuan yang dilakukan oleh pihak tertentu untuk merugikan pihak-pihak penjual yang terkait didalamnya, dengan begitu kita harus lebih teliti terhadap pemasaran yang dilakukan oleh para pihak penjual.

Dalam melakukan promosi penyedia layanan mempunyai cara agar membuat pembeli tertarik dengan produk yang di jualnya, adapun cara yang diterapkan penjual yaitu:

1. Harga relatif murah yang bisa dijangkau oleh pembeli.
2. Promosi yang dilakukan di berbagai akun media sosial.
3. Proses transaksi yang dilakukan secara cepat dan tanggap.

Cara-cara tersebut yang diterapkan oleh penyedia layanan bertujuan untuk meningkatkan penjualan terhadap produk yang dijual serta memberikan kenyamanan bagi para pembeli agar mereka menjadi tertarik secara terus-menerus terhadap produk yang dipromosikan. Berdasarkan wawancara dengan Ani Salsabila selaku anggota MLBBUINWS menyatakan bahwa, "jasa joki dan top up diamond game bisa sampai kebanjiran order disaat waktu tertentu. Untuk jasa joki biasanya diwaktu pertengahan season sampai akhir season. Sedangkan untuk top up diamond

biasanya diwaktu ada event yang diharuskan menggunakan diamond untuk mengikutinya”.¹⁰⁴

Berdasarkan hasil wawancara tersebut kita dapat melihat bagaimana seorang penyedia jasa joki game dan top up game mampu memanfaatkan game Mobile Legends Bang-Bang sebagai kegiatan usaha yang menghasilkan uang tambahan bagi dirinya. Selain itu beliau juga membangun relasi kepada para gamer lainnya dengan melakukan kontak sosial secara online melalui via chat yang beliau aplikasikan melalui media sosial milik dirinya.

Berikut adalah penjelasan lebih lanjut mengenai transaksi jasa joki game dan top up diamond:

1. Jasa Joki Game

Jasa joki adalah profesi modern di bidang game online. Kesepakatan Layanan Joki *game online* Peringkat Mobile Legends yaitu pertukaran bisnis yang memungkinkan pemain pemula untuk mengumpulkan dana dengan mudah dengan meningkatkan level akun *game online* milik pengguna layanan dengan menyediakan layanan atau menyewakan keahlian *game online*. Jenis *rank* pada *game online* Mobile Legends adalah *Warrior, Elite, Master, Grandmaster, Epic, Legends, Mythic, dan Mythical Glory*.

Aldi Purnomo mengatakan bahwa “profesi jasa joki game saya minati karena saya yang memang pada dasarnya suka bermain game dan ingin menghasilkan sebuah penghasilan yang mana pekerjaan tersebut sesuai dengan saya dan saya tidak merasa keberatan atau terbebani dalam mengerjakannya. Saya termotivasi untuk membuka jasa joki ini karena sudah banyak contoh diluar sana yang menggeluti pekerjaan ini dan memang

¹⁰⁴ Berdasarkan wawancara Ani Salsabila selaku kepada anggota MLBBUINWS pada Rabu, 5 Juli 2023

menguntungkan bagi mereka apalagi, mereka memuli pekerjaannya melalui hobi mereka.”¹⁰⁵

Peringkat dalam *game online* Mobile Legend adalah pertarungan gengsi antara gamer individu dan gamer individu. Berurusan dengan jasa joki rank ini bagaikan mencari toko barang yang anda butuhkan di toko online. Hasil wawancara dengan joki penyedia jasa joki ranked di komunitas gamers MLBBUINWS penyedia jasa atau joki yang mempublikasikan apa yang akan mereka dengan memposting biaya pada tingkat tertentu dengan data yang jelas, serta periode waktu yang diperkirakan, dan menghubungi orang yang dapat dihubungi untuk membuatnya lebih mudah bagi calon pengguna jasa.



Gambar 1. Harga Joki Rank Eceran

Sumber: Screenshot Penulis



Gambar 2. Harga Jiki Rank Paket Kilat

Sumber: Screenshot Penulis

Calon pengguna jasa menghubungi penyedia layanan joki ketika hendak order, jika sudah selanjutnya yaitu tahap pertukaran dan setelah pelanggan menyetujui penyelesaian pada siklus kerja dan biaya akhirnya setuju dengan sistem yang ada, pengguna jasa mentransfer sesuai dengan kesepakatan atau membayar harga upah untuk joki tersebut, metode pembayaran adalah diawal cukup membayar uang muka contohnya transaksi yang diinginkan mencapai level mhytic dengan harga Rp

¹⁰⁵ Berdasarkan wawancar Aldi Purnomo selaku kepada anggota MLBBUINWS pada Rabu, 5 Juni 2023.

400.000 dan pembeli cukup membayar dp Rp 100.000 sisa uang dilunasi ketika pengerjaan telah selesai.

Aldi Purnomo mengatakan bahwa “ saat melakukan trnsaksi kami sebagai penyedia jasa selalu meminta uang muka/dp sebgai jaminan. Dan saat akan dikerjakan saya akan memberikan pengarahan kepada konsumen agar tidak memakai akunnya untuk kurun waktu tertentu karena ditakutkan adanya bentrok saat saya sedang mengerjakan pesannya. Dan untuk pengerjaannya bukan Cuma saya saja yang mengerjakan. Untuk 1 orderan biasanya saya lempar ke teman saya jika saya sudah kualahan untuk mengerjakannya. Untuk pembayarannya akan saya bagi juga dengan teman saya sesuai dengan yang dia kerjakan”.¹⁰⁶

Mengingat perbincangan di atas, pada dasarnya mengenai pertukaran jasa joki ranked pada game online Mobile Legends sama dengan perdagangan di toko online pada umumnya, jadi pembeli atau klien jasa harus lebih teliti dalam memilih penyedia jasa, karna yang benar-benar terjadi di lapangan adalah ketika pembeli setuju untuk transaksi joki ranked ini tidak hanya bekerja pada satu orang saja, tetapi menyebarluaskan pesanan untuk beberapa pekerja bagi orang-orang yang diturunkan untuk melakukan penambahan posisi pada catatan kenaikan ranked pada akun pengguna jasa, serta pembagian hasil apa yang para pekerja kerjakan yaitu sesuai sesuai dengan kapasitas hasil pekerjaan mereka.

Jika ada penyedia layanan yang tidak bertanggung jawab, pelanggan pasti dirugikan. Selain terluka waktu yang sangat lama karena pada awalnya harus mempersingkat waktu untuk memperluas posisi pada catatan permainan online-nya, ini benar-benar duduk diam setelah melakukan pertukaran untuk

¹⁰⁶ Berdasarkan wawancara Aldi Purnomo selaku kepada anggota MLBBUINWS pada Rabu, 5 Juni 2023

layanan joki yang ditempatkan untuk jangka waktu tertentu. Jika ada penyedia jasa yang tidak menyelesaikan kesepakatan atas kewajibannya untuk menaikkan level permainan yang telah dibayar, tentu saja dia telah menembus komitmen atau kesepakatan setelah dia mendapatkan bayaran, tidak melakukan pembayaran dan tidak ada rasa tanggung jawab penuh dari penyedia jasa. Akibatnya, jelas bahwa pengguna jasa dirugikan.

Demikian pula, ada beberapa pembeli yang meminta kemenangan terus menerus dan untuk memuaskannya bisa dikatakan sulit. Disaat sudah memenuhi permintaan konsumen dan konsumen tersebut merasa senang, konsumen tidak akan sungkan memberi uang tip atas kinerja penjoki. Untuk teknik pemasarannya sangat beragam dan berbeda karena dalam menawarkan layanan joki yang ditempatkan, pembeli yang berminat belum tentu akan bertemu satu waktu dan ada sistem Joki yang menawarkan jasanya di whatsapp untuk teman terdekat atau sosial media instagram, serta adapula yang mengetahui dari teman yang lain dari skill pemain profesional tersebut.

Hasil yang diperoleh dari membuka jasa joki game kisaran Rp 150.000 – Rp 450.000 dalam kurun 1 bulan. Penghasilan tersebut tidaklah signifikan karena bisa terjadi penurunan penghasilan karena tidak adanya orderan dan bisa terjadi lonjakan orderan di waktu tertentu.

1.1 Transaksi Jasa Joki Game Ditinjau dalam Prespektif Ekonomi Islam

Transaksi jasa joki *ranked game online* mobile legends yaitu suatu bisnis dimana seseorang memberikan jasa atau menyewakan keahliannya dalam permainan online untuk meningkatkan peringkat catatan permainan online yang berhubungan dengan klien administrasi atau pelanggan agar

lebih mudah untuk pemain pemula untuk menaikkan level mereka tanpa memulai dari awal permainan.

Transaksi jasa joki ranked game online Mobile Legends harus fokus pada standar yang menyertainya dalam memenuhi poin-poin pendukung dan syarat-syarat untuk keabsahan akad ijarah:

a. Aqidain

Ada dua Pelaku Akad Ijarah termasuk mu'jir yang merupakan pemilik jasa atau keuntungan. Pada transaksi joki Peringkat yaitu satu dengan tenaganya sendiri, musta'jir ini sebagai penyedia jasa Joki Peringkat dan konsumen yang menggunakan layanan dan mu'jir adalah pemilik layanan atau tunjangan. Musta'jir yaitu pengguna jasa yang terkait dengan pihak yang diperjanjikan dalam melaksanakan transaksi sewa jasa, sedangkan dalam praktek ijarah dengan tenaganya sendiri.

Dasar hukum ijarah diatas sebagaimana dijelaskan dalam firman Allah SWT. (QS. At Thalaq: ayat 6):

أَسْكِنُوهُنَّ مِنْ حَيْثُ سَكَنْتُمْ مِنْ وُجْدِكُمْ وَلَا
تُضَارُّوهُنَّ لِتُضَيِّقُوا عَلَيْهِنَّ وَإِنْ كُنَّ أُولِي حَمْلٍ
فَأَنْفِقُوا عَلَيْهِنَّ حَتَّى يَضَعْنَ حَمْلَهُنَّ فَإِنْ أَرْضَعْنَ لَكُمْ
فَأَتَوْهُنَّ أَجْرَهُنَّ وَأَتَمُّرُوا بَيْنَكُمْ بِمَعْرُوفٍ وَإِنْ
تَعَاَسَرْتُمْ فَسْتَزِيعُ لَهُ أُخْرَى (٦)

Artinya:

”Tempatkanlah mereka (para isteri) di mana kamu bertempat tinggal menurut kemampuanmu dan janganlah kamu menyusahkan mereka untuk menyempitkan (hati) mereka. dan jika mereka (isteri-isteri yang sudah ditalaq) itu sedang hamil, Maka berikanlah kepada mereka nafkahnya hingga mereka bersalin, Kemudian jika mereka menyusukan (anak-anak)mu untukmu Maka berikanlah kepada mereka upahnya, dan musyawarahkanlah di antara kamu (segala sesuatu) dengan baik; dan jika kamu

menemui kesulitan Maka perempuan lain boleh menyusukan (anak itu) untuknya.”

Penjelasan ayat di atas inilah yang mendasari hukum sewa menyewa dalam hukum Islam. Jika perikop di atas mencontohkan bahwa seseorang dapat mempekerjakan orang lain untuk menyusui anaknya dengan menawarkan upah sebagai imbalan atas pekerjaannya.¹⁰⁷

Kemaslahatan objek akad ijarah kepentingan tujuan akad mesti barang yang akan digunakan secara sah, kepentingan barang atau jasa yang akan disewa harus jelas, tujuan sewa harus terpenuhi dan dapat diserahkan dan kepentingan yang disewakan barang atau jasa dapat dikenai hukum.¹⁰⁸

b. Sighat Ijab Kabul

Ijab kabul sewa menyewa antara mu'jir dan musta'jir. Persetujuan antara Penyedia jasa dan konsumen atau pengguna jasa seperti: Pengguna jasa memberikan akun permainannya kepada penyedia jasa untuk meningkatkan akun permainan *online*-nya ke *level mhytic*, penyedia jasa setuju akan perihal itu dengan harga yang cocok dengan apa yang di kerjakan dan setuju terhadap kewajiban konsumen terhadap proses pembayaran, hal ini memenuhi syarat-syarat kontrak, meskipun tidak ada persetujuan tertulis antara kedua pihak.

c. Ujah atau Upah

Pada Prakteknya, transaksi bermuamalah arus mengetahui berapa gaji kedua belah pihak, baik dalam sewa maupun gaji. Ijarah atau pembayaran dalam transaksi jasa joki peringkat merupakan investasi awal atau cicilan di muka menjelang dimulainya siklus kerja. Setelah selesai,

¹⁰⁷ Muhammad Yasir Nasution And Zainuddin, “Tinjauan Fikih Ekonomi Terhadap Praktik Joki Game Online Player Unknown Battle Ground (Studi Kasus Di Desa Panyabungan Iii Kecamatan Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal,”. Hal. 63-64.

¹⁰⁸ Cahyani, “Tinjauan Hukum Islam Mengenai Praktik Transaksi Jasa Joki Ranked Game Online Mobile Legends (Komunitas Gamers Sumurboto Semarang).” Hal. 81.

siklus pembayaran akan diberikan kepada pengguna Jasa dan penyedia jasa akan mengembalikan akun tersebut dengan memberikan ID serta kata sandi akun game online pengguna Jasa sesuai kesepakatan.

Secara praktis, jika pembeli menggunakan jasa joki untuk melakukan pembayaran meminta pengembalian akun *game online* pada saat konsumen ingin membayar maka pihak penyedia jasa joki tidak bertanggung jawab atas pengembalian akun tersebut sehingga membuat konsumen frustrasi dan tidak puas dan akun game tidak dapat dikembalikan bahkan tidak bisa mendapatkan uang muka kembali. Sesungguhnya, semua transaksi dalam Islam harus berdasarkan prinsip kesepakatan bersama antara dua pihak (kedua belah pihak puas). Penyedia jasa dan pengguna jasa atau konsumen tidak boleh dikelabui oleh para pihak seperti halnya harus ada transparansi antara pembeli bahwasanya yang melakukan proses kenaikan pangkat dalam akun pembeli memiliki lebih dari satu anggota pekerja serta informasi yang sama agar tidak merasa tertipu. Menaikkan peringkat tidak hanya menugaskan satu pekerja untuk melakukan pekerjaan, tetapi konsumen juga mengharapkan akun mereka aman.

Ulama Hanafiyah mengatakan bahwa yang memberikan manfaat, termasuk akad, sewa/ganti rugi, dan syarat al-ijarah, bukan rukunnya. Jika salah satu tidak dipenuhi, maka akad tersebut batal karena ketentuan rukun sewa di atas bersifat gabungan bukan alternatif.

Dalam hal ini, jasa yang diberikan mengenai keahlian joki dalam menaikkan *level* pada akun *game online* pembeli. Rekor permainan berbasis web untuk tenaga kerja dan produk yang dilakukan oleh joki yang menawarkan jenis bantuan positioning bukanlah hal-hal yang haram yang

mengandung unsur perjudian, alkohol, jenazah, babi, dll, namun objek pertukaran ini adalah catatan permainan online, dalam Islam ada tidak ada larangan terhadap kerabatnya mendapatkan keharmonisan dan hiburan seperti bermain-main, namun harus sesuai dengan porsinya dan tidak mengabaikan komitmen mereka untuk beribadah, karena sebenarnya ada banyak klien game online yang secara berlebihan menggunakannya bahkan metode bermain game online pun tidak ada berhenti. Sehingga ketika waktu yang tepat untuk sholat telah tiba pemain akan lalai menunaikan sholat, maka jelas game online adalah salah satu bentuk keharaman dalam Islam karena memasukkan game yang dilakukan secara tidak wajar.

2. Jasa Top Up Game

Top-up adalah bentuk transaksi jual beli yang melibatkan penjual dalam game dan pembeli. Tujuan para gamer biasanya untuk membeli diamond yang digunakan untuk membeli hero dan skin di game Mobile Legends. Jenis pengisian diamond gamer biasanya dilakukan melalui website ternama seperti Codashop, Unipin, serta DuniaGames. Dengan melakukan pembelian tersebut gamer membayar langsung melalui Indomallet, Alphamart, Pulsa, e-wallet, atau platform pembayaran untuk pengisian diamond. Akan tetapi, adanya pemikiran yang luas dari para gamer sehingga memunculkan tekad mereka dalam berbisnis diamond adalah dengan cara membuka jasa top up diamond bagi para gamers lainnya dengan tidak perlu lagi susah payah membuka-buka website jual diamond yang terkadang mengalami error dan juga para gamers yang menjual diamond menyediakan harga yang lebih murah dibandingkan dengan harga yang tertera pada website jual diamond.

Viralnya game online mobile legend saat ini di kalangan masyarakat tidak sedikit orang yang akan menghabiskan uang untuk mengatasi masalah permainan, bahkan dapat dikatakan bahwa itu hampir menjadi kebutuhan penting dalam rutinitas sehari-hari mereka. karena selalu setiap saat banyak orang yang memanfaatkan waktunya hanya untuk bermain bermain game mobile legend ini, banyak yang melakukan top up diamond untuk membeli hero dan skin hero dalam permainan tersebut, karena dengan hero dan skin yang indah dan lebih lengkap permainan akan tambah semangat dan juga dapat menjatuhkan mental lawan jika melihatnya dalam pertempuran tersebut sehingga bisa dengan mudah memenangkan pertarungan.

Salah satu informan yang penulis wawancarai adalah Fadhillah Retya Zakiy Putra merupakan seorang gamer yang menjadi reseller layanan Diamond Top-up untuk para pemain game Mobile Legends dan CEO komunitas MLBBUINWS. Menurutnya, salah satu alasan dia melakukan menjadi reseller top up diamond adalah untuk menambah penghasilan sendiri dari sisi finansial dan agar tidak susah payah untuk membeli diamond pada game Mobile Legends cukup dengan via chat melalui whatsapp serta via transfer melalui m-banking dan nikmati permainannya.

Ani Salsabila mengatakan bahwa “viralnya game mobile legends membuat orang ingin mencoba untuk memainkannya. Ada juga orang yang suka mengkoleksi hero atau skin terbaru dan mereka harus kocek yang tidak seikit. Mereka harus top up diamond terlebih dahulu baru bisa mendapatkannya. Dari apa yang saya amati, orang yang bermain game ini mempunyai sifat yang konsumtif. Jadi saya memanfaatkan itu untuk memulai bisnis top up diamond. Apalagi, waktu yang saya

habiskan untuk melakukan transaksi dibilang cukup singkat dan waktunya flexible”.¹⁰⁹

Bisnis penjualan diamond merupakan salah satu kegiatan ekonomi baru dalam dunia game Mobile Legends sekaligus membangun relasi dengan para gamer lainnya. Penyedia jasa juga menekankan kepada para calon pembelinya untuk melakukan pembayaran diawal baru melakukan top up di akun pembelinya. Hal tersebut dilakukan olehnya agar tidak terjadi kecurangan dan menumbuhkan rasa percaya kepada calon pembeli dan penyadia layanan.

Diamond Amount	Price	Diamond Amount	Price
88	21 K	878	200 K
172	42 K	863	222 K
257	62 K	1058	242 K
422	100 K	1220	282 K
600	142 K	1412	322 K
788	180 K	2194	472 K

PAYMENT: Bca Dana

@mlbbuinws @walsongo.corp +62 852-2910-1856

Gambar 3. Harga Diamond Mobile Legends

Sumber: Screenshot Penulis

Proses untuk melakukan *top up diamond* pada *game online mobile legend* yaitu sebagai berikut:

1. Masuk di akun *game*
2. Meihat nomor ID akun
3. Menentukan berapa diamond yang ingin dibeli
4. Melakukan transaksi jual beli

Dalam meraih keuntungan dalam beberapa waktu penyedia jasa akan mengeluarka promo diskon untuk menarik minat para *gamer*. Dengan melakukan itu, penyedia jasa bisa meraih keuntungan yang lebih besar dan mendapat lebih banyak orderan.

¹⁰⁹ Berdasarkan wawancara Ani Salsabila selaku kepada anggota MLBBUINWS pada Rabu, 5 Juni 2023

Fadhillah Retya Zakiy Putra mengatakan bahwa “untuk penghasilan yang saya dapat tidaklah menentu. Kadang saya bisa mendapat Rp 350.000 dalam sebulan. Pernah satu waktu saya mendapatkan penghasilan yang cukup besar yaitu Rp 535.000 dalam sebulan dikarenakan adanya even di mobile legend waktu itu.”

Ani Salsabila mengatakan bahwa” dalam satu bulan saya bisa menghasilkan Rp 300.000 – Rp 470.000 per bulan, itu rata-rata yang biasa saya dapat. Kalau ada even kadang saya bisa mendapat lebih dari itu”.¹¹⁰

Dari wawancara diatas bisa disimpulkan bahwa, penyedia jasa bisa meraup keuntungan Rp 300.000 – Rp 500.000 per bulan dan penghasilan yang mereka dapat adalah penghasilan yang menjanjikan untuk mereka. Dan pekerjaan ini tidaklah menyita banyak waktu mereka untuk mengerjakannya.

2.1 Transaksi *Top Up Diamond Game* Ditinjau dalam Prespektif Ekonomi Islam

Meskipun ajaran Islam mendiktekan teknik jual beli yang baik dan benar, namun diungkapkan bahwa tindakan jual beli diamond di *game* mobile legend online masih minim. Berdagang di web pada hakekatnya adalah jual beli yang sah menurut Islam sepanjang memenuhi syarat sahnya jual beli. *Diamond* sebenarnya dikenal sebagai tambahan virtual, sesuatu yang harus dilihat dan digunakan untuk mendapatkan keuntungan darinya. Sehubungan dengan hipotesis perdagangan Islam, keabsahan objek perdagangan yang belum ada masih bermasalah karena kemungkinan misrepresentasi dan masuk akal dalam ketentuan

¹¹⁰ Berdasarkan wawancara Ani Salsabila selaku kepada anggota MLBBUINWS pada Rabu, 5 Juni 2023

perdagangan yang sah. Vendor dan pembeli perlu bertemu dan mengenal satu sama lain.

Makna jual beli secara syara' adalah mengambil hak milik dan memperdagangkan sumber daya dengan sumber daya yang berbeda yang memberikan kebebasan kepemilikan. Beberapa peneliti memberikan arti penting berdagang untuk sesuatu yang hampir sama dan memberi secara rutin, meskipun harta itu masih berada dalam lingkungan atau keuntungan yang wajar. Kedua pengertian tersebut mempunyai kesamaan dan mengandung hal-hal antara lain:

- a. Transaksi diselesaikan oleh dua orang (dua kelompok) yang berdagang.
- b. Menukarnya dengan sesuatu atau sesuatu yang bisa ditolak seperti barang dagangan, itu untuk keuntungan bersama.
- c. Tidak dalam kerangka pikiran tentang barang dagangan atau properti, atau yang pertukarannya ilegal dan tidak dapat ditolak.
- d. Perdagangan masih substansial. Artinya, kedua belah pihak menyerahkan sesuatu dalam kesepakatan dengan kepemilikan untuk selamanya.¹¹¹

Bisa dibayangkan hampir setiap orang yang memiliki *game* mobile legends ini sudah pernah melakukan pembelian *top up diamond* baik untuk mencoba atau melakukannya karena memang ingin membuat gamenya menjadi sangat menarik dan terlihat lebih bagus saat dimainkan, ada juga pemain yang membuat *top up diamond* karena mereka benar-benar

¹¹¹ Ermawati Et Al., "Analisis Transaksi Jual Beli Account Game Online Mobile Legends Menurut Perspektif Ekonomi Islam (Studi Pada Mobile Legends Community Hero Di Palu)." H. 4.

ingin membuat permainan lebih lengkap dan lebih kuat sehingga mereka mendapatkan kepuasan mereka sendiri.

Akad merupakan suatu rukun yang terdapat dalam jual beli dalam islam, begitu juga dalam jual beli *top up diamond* dalam game online mobile legends juga terdapat akad yang dilakukan yaitu akad secara tulisan, antara penjual dan pembeli tidak dapat bertatap muka secara langsung, akad yang dilakukan yaitu melalui postingan yang sekarang ada di dalam game atau juga melalui postingan di web dan di postingan tersebut dan dalam postingan tersebut sudah dengan harga yang ditawarkan, jadi para gamers yang membutuhkan batu berharga untuk memenuhi kebutuhan game nya, mereka hanya perlu memilih jumlah yang akan dibeli, kemudian setelah cocok mereka hanya perlu melanjutkan pembelian dengan ketentuan saat ini dan membayar diamond yang dibeli melalui transfer. adu kesepakatan yang terjadi dalam jual beli top up diamond pada *game online mobile legend* ini adalah kesepakatan yang dibuat secara online tanpa adanya kontak langsung dan personal maupun verbal.

Islam juga sangat ketat mengontrol hal-hal yang tabu, seperti tawaran minuman keras, daging babi, dan obat-obatan. Alasan mengapa Islam melarang jual beli khomar, daging babi dan obat-obatan adalah karena tidak memiliki manfaat yang besar dan dapat merugikan akal dan kesehatan jika dibandingkan dengan *diamond*, sebelumnya peneliti telah menjelaskan apa itu *diamond* dan bagaimana fungsi *diamond* dalam *game mobile legends*.¹¹² Dalam penggunaannya, *diamond* berarti uang dalam *game* yang dapat digunakan untuk membeli *item* dalam *game Mobile Legends*, namun namun anda bisa mendapatkan diamond

¹¹² Fadlin, "Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Jual Beli Diamond Pada Game Free Fire (Studi Kasus Di Desa Kananga Kecamatan Bolo Kabupaten Bima)." Hal. 48.

sendiri dengan mendapatkannya dengan uang asli di beberapa toko yang menjualmenjual *diamond*. Teknik dan pertukaran harus dapat dilakukan secara online atau offline.

Jual beli top up diamond merupakan merupakan jual beli yang sah menurut syariat Islam karena sesuai dengan syarat jual beli sebagaimana yang dimaklumi dalam syariat Islam, jika dilihat dari transaksi jual beli top up doamond yang telah peneliti teliti yaitu:

- a. Ada pedagang dan pembeli yangbertransaksi.
- b. Objek yang dipertukarkan jelas dan dapat diberikan secara online.
- c. Barang dagangan yang dipertukarkan adalah produk yang sah, signifikan dan dapat dimanfaatkan untuk keuntungannya.
- d. Tidak ada komponen riba.
- e. Kesepakatannya jelas.

Dari penjelasan di atas sesuai dengan teori jual beli dalam Islam, adapun dasar hukunya yaitu:

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:

“Hai orang-orang yang beriman janganlah kamu memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perdagangan yang didasari suka sama suka diantara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu, sesungguhnya allah maha penyanyang kepadamu” (QS. An-Nisa’ ayat 29).

Dari bunyi Al-Quran di atas, menjelaskan bahwa Allah SWT melarang setiap muslim untuk saling memakan harta kekayaannya dengan cara yang batil selain dengan cara

tukar-menukar. Kajian lebih lanjut terhadap Al-Qur'an surat An-Nisa' bait 29 dengan perbuatan jual beli diamond dapat diselesaikan sebagaimana mestinya, karena jual beli pdiamond merupakan cara jual beli yang halal, bukan cara yang salah seperti mengambil atau sebagainya.

Jual beli *diamond* bukanlah sesuatu yang mengandung riba, karena tidak ada unsur bunga, hal ini dapat dilihat dari akibat pemeriksaan atas perbuatan jual beli diamond yang mengatakan jual beli diamond pada dasarnya sama dengan jual beli berbagai barang dagangan yang dilakukan di web, hanya objek yang berbeda, namun jual beli diamond adalah kesepakatan yang masuk akal dan perolehan harga dan produk, kontrak dan dapat diberikan secara langsung dengan hampir tidak ada kemungkinan pemerasan.¹¹³

Berdasarkan perspektif ekonomi Islam, transaksi jual beli *diamond game online* Mobile Legends sejalan dengan rukun dan syarat serta prinsip jual beli yang terkandung dalam ekonomi Islam. Pelaksanaan syarat dan ketentuan penjualan, seperti suka sama suka antara penjual dan pembeli. Dan kedepannya tidak akan ada masalah serta keamanan yang terjamin dalam bertransaksi dilihat oleh penjual diamond mobile legends dan pembeli agar tetap berhati-hati.

¹¹³ Fadlin. H. 50-51

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penemuan dalam penelitian ini, maka peneliti menyimpulkan bahwa

1. Game online mobile legends menjadi salah satu wadah dimana kreativitas yang dimiliki seseorang dalam bermain game mampu menghasilkan sebuah ide-ide yang baru guna menciptakan suatu peluang dalam meraih keuntungan dengan memanfaatkan teknologi-teknologi yang canggih pada era modernisasi. Dan dari hal tersebut memunculkan jenis-jenis ekonomi kreatif pada game online yaitu jasa top up game mobile legends, jasa joki game, jasa jual beli akun game mobile legend, menjual merchandise, mode turnamen, streamer game, dan membuat konten kreator pada media sosial.
2. Terjadinya profesi jasa jual beli diamond dan jasa joki game online mobile legends disebabkan adanya dorongan kuat untuk setiap orang yang menggunakan game tersebut, khusus untuk pedagang, beberapa membutuhkan uang tunai, beberapa harus berhenti bermain, dan beberapa membuatnya menjadi bisnis. Dan Transaksi yang dilakukan oleh penyedia jasa tidak bertentangan dengan hukum islam.

B. Saran

Untuk usaha komunitas MLBBUINWS peluang untuk mengembangkan usaha jasa joki game dan top up game sebaiknya lebih giat serta memberikan edukasi bahwa bermain game ternyata bisa menghasilkan penghasilan. Kepada usaha penyedia jasa joki dan top up game disarankan, melakukan usaha ini tidak hanya bertujuan mendapatkan keuntungan yang banyak, akan tetapi para penyedia jasa melakukannya dengan senang hati dan memikirkan kepuasan bagi konsumen, sehingga usaha yang dijanjikan mendapatkan kepercayaan dari konsumen.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Raden, And Haryo Kusumo. "Gain Income Dari Game Online Tinjauan Teori Pertukaran Hak / Akad (Dalam Perspektif Ekonomi Islam)." *Jurnal Kajian Ekonomi Dan Perbankan Profit: Jurnal Kajian Ekonomi Dan Perbankan*. Vol. 2, 2018. <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/profit>.
- Achmadi, Choid Narbuko, Abu. *Metode Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- Ajara, Rizky. "Analisis Motif Pembelian Pada Keputusan Pembelian Pada Barang Virtual Di Game Online" 5, No. 1 (2017): 87–95.
- Ali, Mahrus, And Dan Mahmudah. "Analisis Transaksi Jasa Joki Rank Mobile Legend Melalui Sosial Media Perspektif Fatwa Dsn Nomor 62 Dsn-Mui/Xii/2007 Tentang Ju'alah." *Rechtenstudent Journal 2* No. 2, No. 2723–0406 (2021): 122–31.
- Angelia, Febri, Y.M.L Gultom. "Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Sektor Ekonomi Kreatif Di Sumatera Barat." *Jurnal Kebijakan Ekonomi* 15, No. 2 (2020): 1–27. <https://scholarhub.ui.ac.id/jke/vol15/iss2/4>.
- Aprilianto, Ageng, And A'rasy Fahrullah. "Tinjauan Hukum Islam Dan Hukum Transaksi Elektronik Mengenai Top Up Diamond Game Mobile Legends: Bangbang Melalui Codashop" 2, No. 1 (2022): 1769–83.
- Arikunto, Suharsini. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- Arjana, I Gusti Bagus. *Geografi Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif*. Jakarta: Radjawali Pews, 2016.
- Az-Zuhaili, Dr. Wahbah. *Fiqh Islam Wa Adillatuhu Jilid 7*. Jakarta : Gema Insani Darul Fikir, 2011.
- Bangun, Daniel P, Elza Ismy, And Sara Sintia Harahap. "Fenomena Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Pribadi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Medan." *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*. Vol. 6, 2021.
- . "Fenomena Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Pribadi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Medan Oleh." *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*. Vol. 6, 2021.
- Brahmana, Theo Pilus Pratama Sembiring. "Ekonomi Kreatif Pada Fenomena Game Online (Studi Kasus Pada Komunitas Game Online Mobile Legends Bang-Bang Universitas Sumatera Utara)," 2021.
- Cahyani, Amalia Regita. "Tinjauan Hukum Islam Mengenai Praktik Transaksi Jasa Joki Ranked Game Online Mobile Legends (Komunitas Gamers Sumurboto Semarang)" 8, No. 5 (2019): 55.
- Chairunisa, "Mengenal Game Online: Pengertian, Industri, Sejarah Hingga

- Jenisnya”, <https://Dailysocial.Id/Post/Mengenal-Game-Online-Pengertian-Industri-Sejarah-Hingga-Jenisnya>, Diakses 9 Februari 2023.
- Djamaris, And Aurino Rilman A. “Analisis Perbandingan Traffic Generation Pada Streamer Esports Dan Self Streamer Di Aplikasi Live Streaming Video Games Analisis Perbandingan Traffic Generation Pada Streamer Esports Dan Self Streamer Di Aplikasi Live Streaming Video Games.” *Journal Of Entrepreneurship, Management And Industry (Jemi)* 5, No. 1 (2022): 39–56. [Http://Journal.Bakrie.Ac.Id/Index.Php/Jemi/Article/View/2170](http://Journal.Bakrie.Ac.Id/Index.Php/Jemi/Article/View/2170).
- Evarista, Tiara. "Tujuan Dan 7 Pengertian Ekonomi Kreatif Menurut Para Ahli." Di Akses Dari <https://Mridn.Com/Inilah-Tujuan-Dan-7-Pengertian-Ekonomi-Kreatif-Menurut-Para-Ahli/> Pada 06 Maret 2023
- Ermawati, Ermawati, Nadiah Rahmani, Nurdin 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-Jiebi*. Vol. 3, 2021. <https://M.Mediaindonesia.Com/Humani>.
- Fadlin. “Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Jual Beli Diamond Pada Game Free Fire (Studi Kasus Di Desa Kananga Kecamatan Bolo Kabupaten Bima),” 2022, 12–26.
- Firdaus, Yusnizal, Yulia Pebrianti, And Titi Andriyani. “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online.” *Jurnal Riset Terapan Akuntansi* 2, No. 2 (2018): 169–81.
- <https://Akupintar.Id/Universitas/-/Kampus/Detail-Kampus/Universitas-Islam-Negeri-%28uin%29-Walisongo/Profil> Diakses Pada Tanggal 11 Maret 2023 Pukul 11.30.
- https://Id.Wikipedia.Org/Wiki/Universitas_Islam_Negeri_Walisongo Diakses Pada Tanggal 11 Maret 2023 Pukul 11.00.
- <https://Walisongo.Ac.Id/> Diakses Pada Tanggal 11 Maret 2023 Pukul 11.10.
- Irawan, Sapto, And Dina Siska W. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik.” *Jurnal Konseling Gusjigang* 7, No. 1 (2021): 9–19.
- Ketut, I, Sidharta Yogatama, Agi Putra Kharisma, And Lutfi Fanani. “Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan Moba (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!).” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* 3, No.3, No. 2548-964x (2019): 2558–66. [Http://J-Ptiik.Ub.Ac.Id](http://J-Ptiik.Ub.Ac.Id).
- Kompasiana, “Sejarah Game Online Di Industri Android”, <https://Www.Kompasiana.Com/Hackonline88/5dbe9f48097f367b72585eb2/Sejarah-Game-Online-Di-Industri-Android>, Diakses 9 Februari 2023
- Lana, Ahmad Fa"iq Barik. "Ritual Dan Motivasi Ziarah Dimakam Syaikh Ahmad Mutamakkin Desa Kajen Margoyoso Kabupaten Pati." S1 Fakultas

Ushuluddin Dan Pemikiran Islam, Uin Sunan Kalijaga, 2015.

- Lutfiwati, S. “Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi Pendahuluan Memasuki Abad 21 Yang Dimulai Pada Tahun 2001 , Terjadi (Ponsel), Dari Era Surat Menyurat Ke Penggunaan Ponsel Dengan Fitur Canggih , Mengambil Foto , Hingga Mengikuti Tren Yang.” *Journal Of Sychology* 1, No. 1 (2018): 1–16.
- M Prayogi Eko Saputro, Nova Adhitya Anandha, Reza Muhammad Rizqi. “Perilaku Konsumen Dalam Keputusan Pembelian Item Pada Game Online Pubg Mobile.” *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*. Vol. 2 No.2, 2019.
- Misno, Misno. “Virtual Property Pada Game Online Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah.” *Al Maal: Journal Of Islamic Economics And Banking* 3, No. 1 (July 31, 2021): 49. <https://doi.org/10.31000/Almaal.V3i1.4699>.
- Mubarok, Fauzy Husni, And Jurusan Psikologi. “Acta Psychologia Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Pembelian Impulsif Perangkat Game Pada Mahasiswa.” *Acta Psychologia*. Vol. 3, 2021. <http://journal.uny.ac.id/index.php/acta-psychologia>.
- Muhammad Yasir Nasution, And Zainuddin. “Tinjauan Fikih Ekonomi Terhadap Praktik Joki Game Online Player Unknown Battle Ground (Studi Kasus Di Desa Panyabungan Iii Kecamatan Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal.” *Eksya: Jurnal Ekonomi Syariah* 3, No. 1 (2022): 56–71. <https://doi.org/10.56874/Eksya.V3i1.728>.
- Muhammadiyah, Suara. “Fatwa Tarjih Tentang Hukum Memainkan Game Online”, <https://suaramuhammadiyah.id/2016/07/22/fatwa-tarjih-tentang-hukum-memainkan-game-online-hasilnya>, Diakses 11 Februari 2023.
- Munandar, Utami. Pengembangan Kreativitas Anak. Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- Murni, Seri;Rekha. “Analisis Peran Ekonomi Kreatif Dalam Peningkatan Pendapatan Pengrajin Ditinjau Dari Ekonomi Islam (Studi Pada Industri Bordir Kecamatan Indrajaya Kabupaten Pidie).” *Journal Of Students Islamic Economics And Business Available* 2 (2021): 25–34. <https://doi.org/10.22373/jimebis.V2i1.194>.
- Nasution, Mustafa Edwin. Pengenalan Eksklusif Ekonomi Islam. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2007.
- Nugrahani, Farida. Metode Penelitian Kualitatif, Solo: Cakra Books, 2014.
- Nugraha, Muhammad. “Inilah Cara Mendaur Ulang Dari Mobile Legend Di Era Digital”,<https://esportsku.com/inilah-cara-mendulang-uang-dari-mobile-legend-di-era-digital/>, Diakses 27 Maret 2023 Pukul 11:48.
- Nursita Lisa; Nurhalisyah; Maghfira. S; Salma Andi. “Survei Tingkat Pemahaman Mahasiswa Terhadap Ekonomi Kreatif” 5 No. 1, No. January (2023): 22–31. <https://ejournal.ung.ac.id/index.php/jej/index>.
- Pangestu, Mari Elka. Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025. Jakarta : Departemen Perdagangan Ri, 2088.

- Priatama, Ardhano. "Uang Dan Peluang Konsumsi Barang Virtual Dalam Game Rf Online Indonesia." *Jurnal Pemikiran Sosiologi* Vol 5 No. (2018).
- Purhantara, Wahyu. *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Bisnis*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010.
- Purnomo, Rochmat Aldy. *Ekonomi Kreatif: Pilar Pembangunan Indonesia*. Cetakan 1. Surakarta: Ziyad Visi Media, 2016.
- Rahmawan, Lamel Danis Nusha. "Motivasi Pada Pemain Game Online Kompetitif," 2018, 15.
- Ratnawati, Shinta. "Ekonomi Kreatif Dan Kaizen." *Jurnal Riset Ekonomi Dan Manajemen* 1, No. 2 (2018).
- Ri, Departemen Perdagangan. *Rencana Pembangunan Ekonomi Kreatif 2009-2025*. Jakarta: Departemen Perdagangan, 2008.
- Rida Nur Rahmadiani, Arman Hakim Nasution, Mushonnifun Faiz Sugihartanto. "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Pembelian Virtual Item Dalam Online Mobile Game (Studi Kasus: Mobile Legends Bang Bang)." *Jurnal Teknik* 10, No. 2, No. 2337–3539 (2021): A326–31. <https://doi.org/10.12962/J23373539.V10i2.70332>.
- Rosyidi, Suherman. *Pengantar Teori Ekonomi Pendekatan Kepada Ekonomi Mikro Dan Makro*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Saputra, Trian. "Pengembangan Ekonomi Kreatif Melalui Permainan Interaktif Dalam Perspektif Ekonomi Islam (Studi Kasus Mahasiswa Ekonomi Syariah Angkatan 2015 Iain Metro)," 2019. <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/276/>.
- Sartika Dkk, Sri Hardianti. *Ekonomi Kreatif*. Edited By Ronal Watrianthos & Janner Simarmata. Vol. 4. Yayasan Kita Menulis, 2022.
- Selawati, Arina, Kurani Mega Asteroid, And Meirina Suci Ridha. "Implementasi Algoritma Apriori Untuk Analisa Pemilihan Tipe Karakter Pada Permainan Mobile Legend" 3. No. 1 (2017): 130–41.
- Sinaga, Roeskani. "Pengaruh Ekonomi Kreatif Terhadap Perekonomian", Dalam *Membangun Ekonomi Kreatifdi Indonesia*, Ed. Harini Fajar Ningrum. Bandung: Cv. Media Ains Indonesia, 2022.
- Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Sukirno, Sadono. *Miro Ejonomi Teori Penangantar*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada, 2013.
- Supardi. *Metode Penelitian Ekonomi & Bisnis*. Yogyakarta: Uii Press, 2005.
- Supriadi, Dedi. *Ushul Fiqh Perbandingan*. Cet I, Bandung: Cv Pustaka Setia, 2014.
- Surbakti, Krista. "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja." *Jurnal Curere* 1, No. 1 (2017): 29.

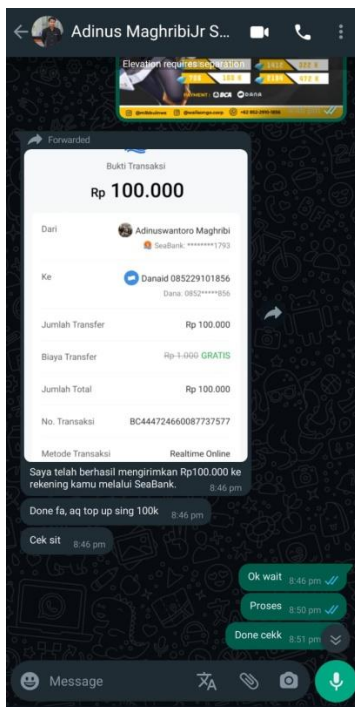
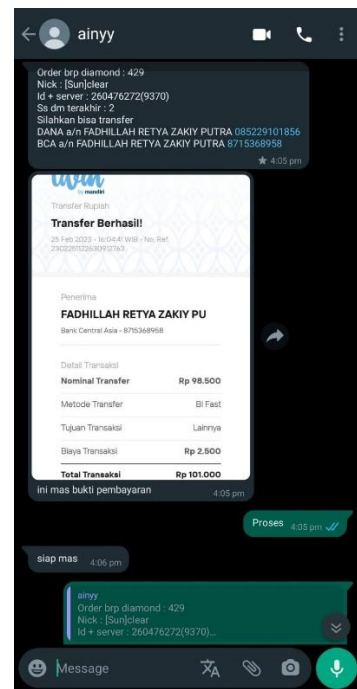
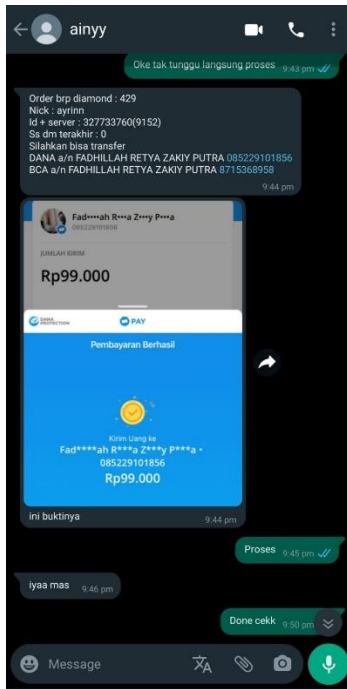
[Http://Www.Portaluniversitasquality.Ac.Id:5388/Ojssystem/Index.Php/Curer/Article/View/20/22](http://Www.Portaluniversitasquality.Ac.Id:5388/Ojssystem/Index.Php/Curer/Article/View/20/22).

- Suryabrata, Sumadi. *Metedologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers, 2014.
- Suryana. *Metode Penelitian; Model Praktis Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Bandung: Upb, 2010.
- . *Ekonomi Kreatif, Ekonomi Baru: Mengubah Ide Dan Menciptakan Peluang*. Jakarta: Selemba Empat, 2013.
- Tridhonanto, Al. & Beranda Agency, "Optimalkan Potensi Anak Dengan Game", (Jakarts: Pt Elex Media Komputindo, 2011)
- Umam, Deden Rijalul. "Ekonomi Kreatif Dalam Islam", Diakses Dari [Https://Kuninganmass.Com/Ekonomi-Kreatif-Dalam-Islam/](https://Kuninganmass.Com/Ekonomi-Kreatif-Dalam-Islam/), Pada 06 Maret 2023
- Yulius, Rina. "Analisis Perilaku Pengguna Dalam Pembelian Item Virtual Pada Game Online." *Journal Of Animation And Games Studies* 3, No. 1 (2017).

Pedoman Wawancara

1. Kapan berdirinya Komunitas MLBB dan dirikan oleh siapa?
2. Adakah nama resmi dari komunitas MLBB?
3. Apa tujuan, visi dan misi dari komunitas MLBB?
4. Bagaimana awal mula terbentuknya komunitas MLBB?
5. Dimana tempat berkumpulnya para anggota dari komunitas MLBB?
6. Program apa saja yang ada di komunitas MLBB?
7. Berapa banyak anggota yang bergabung dalam komunitas MLBB?
8. Dari keseluruhan anggota ada berapa banyak tim yang terbentuk dan apa nama dari tim-tim tersebut?
9. Tim mana saja yang sering mengikuti kegiatan dan berkontribusi dalam komunitas? apa saja kontribusi yang dilakukan?
10. Bagaimana cara agar dapat bergabung dalam komunitas MLBB?
11. Bagaimana cara agar bisa mengatur banyaknya anggota dalam komunitas MLBB?
12. Apakah dengan bermain game mobile legends mengganggu aktivitas sehari-hari serta belajar anda?
13. Keuntungan dan kerugian apa saja yang anda dapatkan dari bermain game mobile legends?
14. Dengan bermain game mobile legends, apakah hanya anda jadikan sebagai hobi semata atau anda jadikan sebagai peluang usaha? Jika iya, peluang usaha apa yang anda tekuni saat ini?

LAMPIRAN



Gambar 4 Transaksi Pembayaran

Sumber: Screenshot Penulis



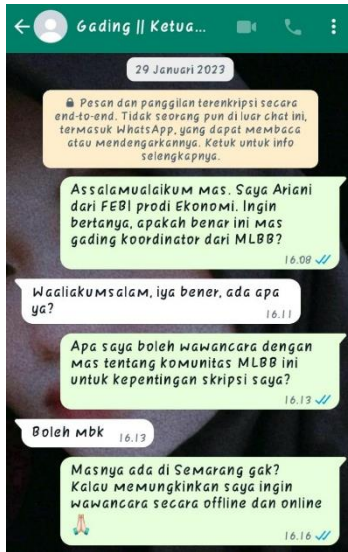
Gambar 5. Wawancara Offline

Sumber: Dokumentasi Penulis Penulis



Gambar 6. Lokasi Wawancara (Burjoni)

Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 7. Wawancara Online (telfon whatsapp)

Sumber: Screenshot Penulis

BIODATA MAHASISWA DATA DIRI

Nama Lengkap: Noor Ariani Destia Kusuma Wardani

Tempat & Tgl. Lahir: Kudus, 02 Desember 2001

Jenis Kelamin: Perempuan

Agama: Islam

Status: Belum Menikah

Kewarganegaraan: Indonesia

Alamat: Bareng Bodro, Hadipolo Rt 03 Rw 02, Jekulo Kudus

Email: nadkw02@gmail.com

PENDIDIKAN FORMAL

1. SD Negeri 05 Hadipolo Jekulo Kudus Lulus Tahun 2012 (Berijazah)
2. SMP 02 Jekulo Kudus Lulus Tahun 2016 (Berijazah)
3. MAN 01 Kudus Lulus Tahun 2019 (Berijazah)