

**TINJAUAN ETIKA BISNIS ISLAM TERHADAP
JUAL BELI AKUN GAME ONLINE
(STUDI KASUS DI FORUM *MOBILE LEGENDS* PONOROGO)**

SKRIPSI



Oleh:

MUHAMMAD REZA ILQANI

210214294

Pembimbing:

UDIN SAFALA, M.H.I

NIP. 197305112003121001

**JURUSAN HUKUM EKONOMI SYARIAH FAKULTAS SYARIAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

2019

**IAIN
PONOROGO**

ABSTRAK

Ilqani, M. Reza, 2019. *Tinjauan Etika Bisnis Islam Terhadap Jual Beli Akun Game Online (Studi Kasus di Forum Mobile Legends Ponorogo)*. Skripsi. Jurusan Hukum Ekonomi Syariah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. Pembimbing Udin Safala, M.H.I.

Kata Kunci: etika bisnis Islam, mekanisme jual beli, penetapan harga

Dalam jual beli akun game mobile legends ini dapat dilakukan secara langsung (*offline*) ataupun secara *online*. Apabila dilakukan *online* dalam jual beli tersebut rawan terjadi penipuan, keraguan, ketidakpercayaan antara pihak penjual dan pembeli dalam proses serah terima akunnya. Kemudian yang menjadi titik permasalahan berikutnya yakni dari segi penetapan harga yaitu semisal sebuah akun dijual dengan harga yang lebih rendah dari yang lainnya karena dalam akun tersebut masih terkait dengan akun media sosial yang lainnya, dalam perjanjiannya jika ada akun-akun yang terkait maka harga dari akun tersebut akan lebih rendah, hal tersebut beresiko akun tersebut bisa saja di hack atau diakses kembali oleh penjual. Sehingga terjadi 2 Pemain yang login kedalam satu akun

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah. (1). Bagaimana tinjauan etika bisnis Islam terhadap mekanisme transaksi jual beli akun game online di forum “Mobile Legends Ponorogo”? (2). Bagaimana tinjauan etika bisnis Islam terhadap penetapan harga pada jual beli akun game online di forum “Mobile Legends Ponorogo”?

Adapun jenis penelitian yang dilakukan merupakan penelitian lapangan pendekatan kualitatif. Sedangkan teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis induktif yaitu dengan menekankan penggalan data terlebih dahulu, lalu menarik kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh tersebut dengan menggunakan teori etika bisnis Islam.

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Mekanisme transaksi jual beli akun game online di forum *Mobile Legends* Ponorogo ada 3 macam yaitu transaksi langsung antara penjual dan pembeli via *offline*, transaksi langsung penjual dan pembeli via online dan transaksi via *online* dengan admin sebagai pihak ke tiga. Ketiga mekanisme transaksi tersebut ditinjau dengan 5 prinsip etika bisnis Islam (keesaan, keseimbangan, kehendak bebas, tanggung jawab, dan kebajikan) dengan hasil. Mekanisme pertama sesuai dengan 5 prinsip dasar etika bisnis Islam, mekanisme kedua tidak sesuai dengan 5 prinsip etika bisnis Islam, mekanisme ketiga sesuai dengan 5 prinsip etika bisnis Islam. Penetapan Harga dalam jual beli akun Game Online *Mobile Legends* ada 2 macam yaitu: Penetapan harga dengan cara negosiasi antara penjual dan pembeli, dan penetapan harga tanpa negosiasi tetapi dengan harga yang lebih murah daripada umumnya. Dari penentuan harga tersebut ditinjau dengan 5 prinsip etika bisnis Islam (keesaan, keseimbangan, kehendak bebas, tanggung jawab, dan kebajikan) Penetapan hargayang pertama Sesuai dengan 5 prinsip dasar etika bisnis Islam, Penetapan harga yang kedua tidak sesuai dengan 5 prinsip dasar etika bisnis Islam.

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Muhammad Reza Ilqani

NIM : 210214294

Jurusan : Hukum Ekonomi Syariah

Judul : Tinjauan Etika Bisnis Islam Terhadap Jual Beli Akun Game Online (Studi Kasus di Forum *Mobile Legends* Ponorogo).

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqosah.

Ponorogo, 20 September 2019

Mengetahui

Ketua Jurusan

Hukum Ekonomi Syariah

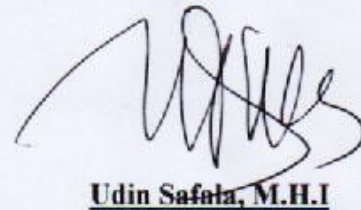


Hj. Atik Abidah, M.S.I

NIP: 197605082000032001

Menyetujui,

Pembimbing



Udin Safata, M.H.I

NIP:197305112003121001



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Muhammad Reza Ilqani
NIM : 210214294
Jurusan : Hukum Ekonomi Syariah
Fakultas : Syariah
Judul : Tinjauan Etika Bisnis Islam terhadap Jual Beli Akun Game Online
(Studi Kasus di Forum Mobile Legends Ponorogo).

Skripsi ini telah dipertahankan pada sidang Munaqosah Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Jum'at
Tanggal : 15 November 2019

Dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Syariah pada:

Hari : Jum'at
Tanggal : 22 November 2019

Tim Penguji:

1. Ketua Sidang : Dr. Moh Mukhlas, M.Pd
2. Penguji 1 : Hj. Atik Abidah, M.S.I
3. Penguji 2 : Udin Safala, M.H.I

Ponorogo, 22 November 2019

Mengesahkan
Dekan Fakultas Syariah



Dr. H. Moh. Munir, Lc., M. Ag
NIP. 196807051999031001

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang Bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Reza Ilqani

NIM : 210214299

Fakultas : Syariah

Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah

Judul Skripsi/Tesis : Tinjauan Etika Bisnis Islam terhadap Jual Beli Akun Game Online
(Studi Kasus di Forum Mobile Legends Ponorogo).

Menyatakan bahwa naskah skripsi / tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di theses.iainponorogo.ac.id. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 04 Desember 2019

Penulis



Muhammad Reza Ilqani

PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Reza Ilqani

NIM : 210214294

Fakultas : Syariah

Jurusan : Hukum Ekonomi Syariah

Judul : Tinjauan Etika Bisnis Islam Terhadap Jual Beli Akun Game Online (Studi Kasus di Forum Mobile Legends Ponorogo)

Dengan ini menyatakan yang sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya ilmiah saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan dari sebuah penulisan orang lain yang kemudian saya akui sebagai karya atau pemikiran saya

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Ponorogo, 20 September 2019

Penulis



Muhammad Reza Ilqani

210214294

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Segala perbuatan dan perilaku manusia di dunia telah diatur oleh Allah SWT, yang bertujuan agar kehidupan manusia menjadi lebih baik. Aturan Allah SWT biasa disebut dengan hukum *shara'*, maka muncullah ilmu fiqh yang mempelajari hukum-hukum *shara'* tersebut.

Fiqh muamalah berasal dari dua kata yaitu, fiqh dan muamalah. Fiqh mempunyai arti *al-fahmu* (paham), sedangkan secara definitif fiqh berarti ilmu tentang hukum hukum *shar'i* yang bersifat *amaliyāh* yang digali dan ditemukan dari dalil-dalil yang tafsili.¹ Sedangkan muamalah bersal dari kata bahasa arab yang secara etimologis sama dan semakna dengan kata *mufā'alah* (saling berbuat). Jadi *Fiqh Mu'āmalah* adalah hukum-hukum *shara'* yang bersifat praktis (*amaliyāh*) yang diperoleh dari dalil-dalil terperinci yang mengatur keperdataan seseorang dengan orang lain dalam hal persoalan ekonomi.²

Salah satu bentuk *Mu'āmalah* yang ada dan sangat fenomenal sejak jaman dahulu sampai sekarang adalah jual-beli. Jual beli adalah menukar barang dengan barang atau barang dengan uang dengan jalan melepaskan hak milik kepada orang lain atas dasar rela sama rela. Transaksi jual beli merupakan bentuk transaksi yang sangat menjanjikan keuntungan bagi ke dua belah pihak,

¹Mardani, *Fiqh Ekonomi Islam : Fiqh Muamalah* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2012), 1.

²Ibid, 2.

jual beli sendiri telah diharamkan oleh Allah SWT, oleh karena itu banyak manusia yang tergiur dengan pekerjaan ini.

Rukun Jual beli ada tiga yaitu penjual dan pembeli, objek transaksi (harga dan barang), dan akad (Transaksi).³ Adapun syarat sahnya jual beli yaitu, saling rela antara kedua belah pihak, pelaku akad adalah orang yang telah baligh, berakal dan mengerti, harta yang menjadi objek transaksi telah dimiliki sebelumnya oleh kedua belah pihak, objek transaksi adalah barang yang dibolehkan dalam agama, objek transaksi adalah barang yang bisa diserahkan, objek jual beli diketahui oleh kedua belah pihak pada saat akad dan harga harus jelas saat transaksi.⁴

Islam tidak menghalalkan segala cara dalam jual beli, tetapi juga sangat diperlukan etika. Etika merupakan seperangkat prinsip moral yang membedakan yang baik dari yang buruk dan bersifat normatif, ia berperan menentukan apa yang harus dilakukan atau tidak boleh dilakukan oleh seorang individu maupun kelompok.⁵

Islam melakukan pendekatan pada sistem moral pada setiap aspek kehidupan termasuk juga aktifitas ekonomi yang berprinsip pada nilai-nilai dasar (seperti kesatuan, keseimbangan, keadilan, kebebasan, dan pertanggungjawaban). Oleh karena itu bukan sekedar lamunan apabila etika ekonomi Islami sesungguhnya dapat, perlu dan semestinya dibangun jika suatu

³ Qomarul Huda, *Fiqh Mua'malah* (Yogyakarta: Teras, 2011), 55.

⁴ Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam Fiqh Muamalat* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2003), 118

⁵ Rafik Isa Beekum, *Etika Bisnis Islami* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004), 3.

kehidupan yang selamat dan sejahtera benar-benar ingin terwujud dalam realitas masyarakat.

Perkembangan teknologi di era modern ini sangatlah pesat, terbukti dengan adanya alat-alat teknologi yang diciptakan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Manusia pun mulai bergantung pada teknologi untuk memenuhi kebutuhannya seperti halnya, pertanian, perdagangan, dan hiburan. Salah satu kebutuhan dalam bidang teknologi yang saat ini sangat digemari yaitu bidang hiburan. Saat ini *game* yang merupakan salah satu media hiburan masa kini, sangat digemari oleh kalangan masyarakat baik tua maupun muda mereka sangat menggemari *game*. Dengan semakin berkembangnya internet, saat ini pun *game* bukan hanya dapat dimainkan secara offline tetapi juga merambah ke jaringan *online*, dan saat ini sedang sangat digemari adalah *game mobile legends game* ini adalah salah satu *game* bertipe *MOBA* yang dapat dimainkan di *smartphone* berbasis *Android* dan *IOS*.

Dengan banyaknya peminat yang memainkan *game* ini tak sedikit pula para *players* yang rela menghabiskan waktu nya bahkan membelanjakan uangnya untuk membeli fitur-fitur *in-game* tersebut, dan tak jarang pula dengan semakin banyaknya pengguna yang memainkan banyak *player* yang juga melakukan transaksi jual beli akun *game* tersebut.

Dalam jual beli yang baik hendaknya kepercayaan dan saling ridha antara penjual dan pembeli, hal tersebut mudah saja terpenuhi jika penjual dan pembeli dapat bertemu secara langsung dalam proses transaksi.

Dengan semakin maraknya game mobile legends, maka muncul lah grup yang menjadi wadah bagi para player mobile legends, kini dalam grup mobile legends ponorogo tersebut terdiri sekitar 2000 akun yang aktif, dengan banyaknya anggota tersebut maka grup tersebut yang semula hanya sebagai wadah untuk berbagi tips dan trik menjadi grup jual beli akun game.⁶

Jual beli akun *game online* ini dapat dilakukan secara langsung ataupun secara *online*, adapun untuk detail dan alur dari transaksi secara runtut masih belum penulis ketahui sebelum menemui fakta di lapangan. Dalam jual beli akun *game* tersebut apabila dilakukan secara *online* ada kemungkinan ketidakpercayaan antara pihak penjual dan pembeli hal tersebut dalam etika bisnis Islam tentu kurang sesuai dimana seharusnya ada rasa saling percaya dan ridha antara penjual dan pembeli, sehingga hal itu pun menjadi titik permasalahan yang akan penulis angkat dalam penelitian ini. Kemudian yang menjadi titik permasalahan berikutnya yakni dari segi penetapan harga yaitu semisal sebuah akun dijual dengan harga yang lebih rendah dari yang lainnya karena dalam akun tersebut masih terkait dengan akun media sosial yang lainnya, dalam perjanjiannya jika ada akun-akun yang terkait maka harga dari akun tersebut akan lebih rendah, hal tersebut beresiko akun tersebut bisa saja di hack atau diakses kembali oleh penjual.⁷ Tentu saja adanya hal tersebut merugikan bagi pembeli yang mana dalam pandangan etika Islam hal tersebut juga kurang sesuai.

⁶ Alif Syaifuddin Zuhri, Hasil Wawancara, 10 Februari 2019

⁷ Nanang Triawan, Hasil Wawancara, 21 Februari 2019

Berangkat dari latar belakang di atas, ada yang menarik untuk diteliti yaitu jika dikorelasikan dengan etika bisnis Islam, konsep etika seperti apa yang sesuai dengan model jual beli tersebut. kemudian mengenai praktik jual beli khususnya memperhatikan penentuan harga dan objek yang diperjual belikan dan mekanisme akad perjanjian yang dilakukan. Apakah jual beli ini mengandung unsur tipuan (*gārar*) atau tidak, dan apakah sudah sesuai dengan kaidah etika bisnis Islam atau tidak. Melihat maraknya game Mobile Legends saat ini, dan juga banyaknya anggota yang ada di grup mobile legends ponorogo peneliti mengambil lapangan yang diteliti di grup facebook yaitu *Mobile Legends Ponorogo*. Oleh karena itu peneliti bertujuan untuk meneliti permasalahan ini dengan judul “Tinjauan Etika Bisnis Islam Terhadap Jual Beli Akun *Game Online* (Studi Kasus Di Forum *Mobile Legends* Ponorogo)”.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang diangkat dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana tinjauan etika bisnis Islam terhadap mekanisme transaksi jual beli akun *game online* di forum “*Mobile Legends*” Ponorogo?
2. Bagaimana tinjauan etika bisnis Islam terhadap penetapan harga pada jual beli akun *game online* di forum “*Mobile Legends*” Ponorogo”?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui tinjauan etika bisnis Islam terhadap mekanisme transaksi jual beli akun *game online* di forum “*Mobile Legends*” Ponorogo.

2. Untuk mengetahui tinjauan etika bisnis Islam terhadap penetapan harga akun *game online* di forum “Mobile Legends” Ponorogo.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah *khazanah* keilmuan hukum Islam khususnya berkaitan dengan etika Islam dalam hal jual beli akun *game online*.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada para pihak dalam melakukan transaksi hendaknya dengan mengindahkan prinsip-prinsip etika bisnis Islam.

E. Kajian Pustaka

Dalam telaah pustaka ini, penulis melakukan penelaahan terhadap hasil-hasil karya ilmiah yang berkaitan dengan tema ini guna menghindari terjadinya kesamaan penelitian.:

Pertama: Skripsi karya Muhammad Firdaus Irkham 2015 (STAIN PONOROGO) yang berjudul “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Akun *Game Online* Clash Of Clans (Studi Kasus di Forum “Jual Beli Akun *Game* COC Magetan, Madiun, Ngawi, Ponorogo” Melalui Fitur Facebook)”. Berisi tentang bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap mekanisme transaksinya dan juga penetapan harganya. Teori yang digunakan adalah Konsep Jual Beli Dalam Hukum Islam. Metode penelitian yang digunakan adalah field research atau penelitian kualitatif, dan menggunakan teknik pengumpulan data

secara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa Akad dan mekanisme jual beli akun *game online* Clash Of Clans menurut hukum Islam telah sesuai dengan hukum Islam dan diperbolehkan, karena akad yang dilakukan secara tertulis tanpa bertatap muka tidak bertentangan dengan syarat dan rukun jual beli dalam Islam dan telah terpenuhinya unsur rela sama rela, adapun Penentuan harga dalam praktek jual beli akun *game online* Clash Of Clans telah sesuai dengan syariat Islam, karena penentuan harga akun *game online* Clash Of Clans berdasarkan kualitas dan kuantitas.⁸

Kedua: Skripsi karya Muh Fauzan Arifuddien Al-Awwaly 2017 (IAIN SURAKARTA) yang berjudul “Jual Beli *Account Game Online Clash Of Clans* Dalam Prespektif Hukum Islam”. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengenai Tinjauan Umum Jual Beli Dan Juga Salam. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dan teknik pengumpulan datanya dengan cara observasi, dan wawancara. Hasil dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa dalam mekanisme transaksinya jaminan bertransaksi jual beli *account game online* clash of clans yang dilakukan secara *online* tidak dikatakan jauh dari unsur penipuan yang dilakukan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab, oleh karena itu terkadang ketika bertransaksi salah satu pihak menggunakan jasa orang ketiga yang sering disebut dengan rekber sebagai penengah dan untuk menghindari adanya unsur penipuan. Dan juga hukum jual beli akun *game*

⁸ Muhammad Firdaus Irkham: “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Akun *Game Online* Clash Of Clans (Studi Kasus di Forum “Jual Beli Akun *Game* COC Magetan, Madiun, Ngawi, Ponorogo” Melalui Fitur Facebook)”, *Skripsi* (Ponorogo: STAIN PONOROGO, 2015), 2

online tersebut sah, jika penjual dan pembeli melalui rekber telah memenuhi rukun dan syarat jual beli menurut hukum Islam.⁹

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang ini adalah sama-sama mengenai jual beli akun *game online*, perbedaannya adalah yang hendak penulis tekankan kali ini adalah dari segi tinjauan etika bisnis Islamnya adapun dari penelitian sebelumnya ditinjau dari hukum Islam.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam skripsi ini jika dilihat dari tempat perolehan data termasuk jenis penelitian lapangan (*field reseach*) yaitu dengan terjun langsung wawancara kepada beberapa pihak yang telah melakukan transaksi jual beli akun *game* di forum tersebut. Dalam penelitian ini digunakan pendekatan kualitatif, yaitu penelitian yang memiliki karakteristik alami (*naturals setting*) sebagai sumber data langsung, dekriptif, proses lebih dipentingkan daripada hasil. Analisis dalam penelitian kualitatif cenderung dilakukan secara analisa induktif, dan makna merupakan hal yang esensial. Pendekatan kualitatif yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian. Secara garis besar penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian.¹⁰ Yang menjadi subjek dalam penelitian ini

⁹ Muh Fauzan Arifuddien Al-Awwaly "Jual Beli *ACCOUNT GAME ONLINE CLASH OF CLANS* Dalam Prespektif Hukum Islam" *Skripsi* (SURAKARTA: IAIN SURAKARTA, 2017), 72

¹⁰ M. Djunaidi Ghony dan Fauzan Almanshur, *Metode Penelitian Kualitatif* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), 29.

adalah para pihak yang terlibat atau pernah melakukan transaksi jual beli akun *game* tersebut, serta admin dari grup jual beli tersebut selaku penyedia jasa perantara transaksi tersebut.

2. Kehadiran Peneliti

Penelitian ini termasuk dalam penelitian kualitatif, oleh karena itu peneliti merupakan aktor sentral dalam pengumpulan data sedangkan instrumen lain seperti manusia hanya sebagai pendukung dalam penelitian ini.

3. Lokasi/Daerah Penelitian (khusus penelitian lapangan)

Penelitian dilakukan di Forum “Mobile Legends Ponorogo” di media sosial yaitu facebook dan juga pemain-pemain yang pernah melakukan transaksi jual beli akun secara *online* di Facebook Pemilihan lokasi ini dilakukan karena di forum tersebut terdapat transaksi jual beli akun *game online*.

4. Data & Sumber Data

Adapun data yang diperlukan oleh penulis dalam penelitian ini adalah data tentang.

Dalam penulisan skripsi ini, menggunakan dua sumber data:

- a) Sumber data primer dalam penelitian ini yakni mengenai kata-kata atau informasi yang dimana penulis dapatkan dari informan. Data primer yakni data yang diperoleh secara langsung dari sumber data yang pertama di lokasi penelitian atau objek penelitian atau bahan-

bahan yang mempunyai otoritas.¹¹ Informan yang dimaksud oleh penulis yakni pihak-pihak yang terkait dengan transaksi jual beli akun *game Mobile Legends* secara *online* tersebut.

- b) Sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah pihak-pihak lain yang secara tidak langsung terlibat dalam transaksi jual beli akun *game online* tersebut. Data sekunder merupakan data yang berasal dari orang kedua bukan data yang datang secara langsung atau semua publikasi yang bukan merupakan dokumen resmi, akan tetapi data ini mendukung mengenai pembahasan penelitian.¹² Fungsi dari data sekunder ini yakni menambah keterangan atau sebagai keterangan pendukung dari data primer. Data sekunder antara lain pihak-pihak lain yang secara tidak langsung terlibat dalam transaksi jual beli akun *game online Mobile Legends*.

5. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang hendak menggali makna dari fenomena yang bersifat empirik, oleh karena itu teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

a) Observasi

Observasi merupakan tehnik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan penelitian secara teliti, serta pencatatan secara sistematis. Dalam hal ini penulis melakukan pengamatan secara intensif mengenai mekanisme transaksi jual beli akun *game*

¹¹ Peter Muhammad Marzuki, *Penelitian Hukum* (Jakarta: Prenada Media, 2005), 141.

¹² *Ibid.*, 141.

online tersebut, dan juga mengikuti proses transaksi jual beli akun *game online* tersebut. Teknik pengumpulan data observasi digunakan untuk menggali data pada rumusan masalah pertama yaitu mengenai mekanisme transaksi jual beli akun *game online* tersebut.

- b) *Interview* (wawancara), adalah teknik pengumpulan data melalui proses tanya jawab lisan yang berlangsung satu arah, artinya pertanyaan datang dari pihak yang mewawancarai dan jawaban diberikan oleh yang diwawancarai.¹³ Wawancara ini akan penulis lakukan terhadap beberapa pihak yang terlibat dalam transaksi jual beli akun *game online* tersebut. Teknik pengumpulan data wawancara digunakan untuk menjawab atau menggali data yang berkaitan dengan kedua rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu mengenai mekanisme transaksi jual beli akun *game online* dan juga mengenai penetapan harganya.
- c) Dokumentasi, yaitu suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah dan bukan berdasarkan perkiraan. Untuk melengkapi data-data yang terkumpul, maka pelaksanaan dokumentasi ini sangat penting untuk menguatkan data-data yang ada.¹⁴ Dokumentasi yang akan diambil diantaranya berupa arsip dan data-data mengenai jual beli akun *game online* mobile legends. Teknik pengumpulan data dokumentasi digunakan

¹³ Abdurrahmat Fathoni, *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi* (Jakarta: PT. Asdi Mahasatya, 2006), 105.

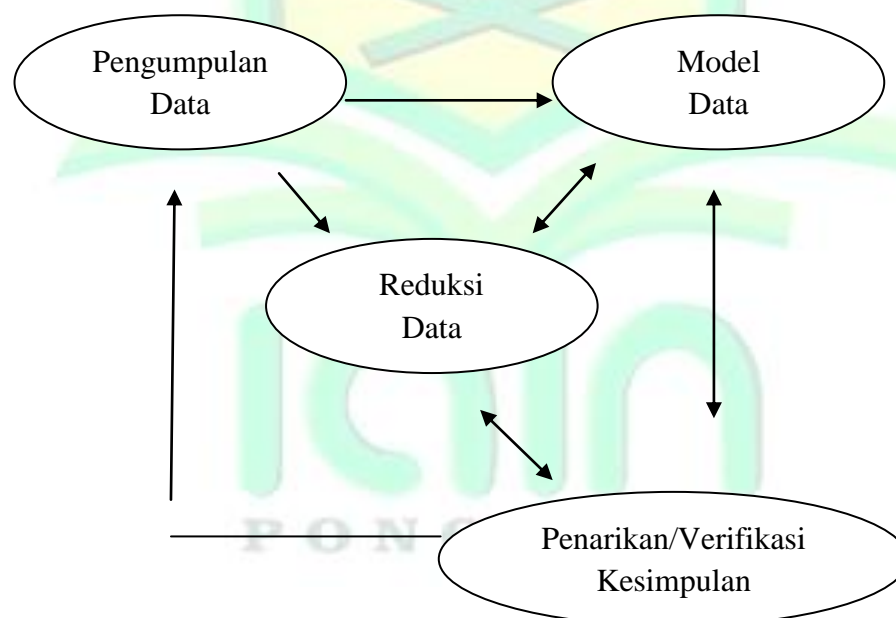
¹⁴ Basrowi, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008), 158-160.

untuk mencari dan menguatkan data yang berkaitan dengan rumusan masalah yang ke 2 yaitu mengenai penetapan harga, yang berupa chatting antara penjual dan pembeli.

6. Analisis Data

Adapun metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data induktif. Analisis data induktif adalah proses berfikir dari fakta empiris yang didapat di lapangan (berupa data lapangan) yang kemudian dianalisis, ditafsirkan dan berakhir dengan kesimpulan terhadap permasalahan berdasarkan pada data lapangan tersebut.

Secara rinci langkah-langkah analisis data dilakukan dengan mengikuti saran Milles dan Hubberman¹⁵ yaitu seperti halnya dilukiskan pada siklus gambar di bawah ini:



Gambar 1. Langkah-Langkah Analisis Penelitian

¹⁵ Emzir, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Analisis Data* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), 129.

Keterangan:

a) Reduksi Data

Adalah suatu bentuk analisis yang mempertajam, memilih, memfokuskan, membuang dan menyusun data dalam suatu cara dimana kesimpulan akhir dapat digambarkan dan diverifikasi.

b) Model Data

Adalah menyajikan kumpulan informasi atau data yang tersusun yang membolehkan pendeskripsian kesimpulan dan pengambilan tindakan dengan model matrik, grafik, jaringan kerja dan bagan.

c) Penarikan/Verifikasi Kesimpulan

Adalah merupakan langkah ketiga dari aktifitas analisis data. Data yang telah diperoleh sejak mulanya mencoba diambil kesimpulan. Sehingga kesimpulan itu senantiasa harus diverifikasi selama penelitian berlangsung.¹⁶

7. Pengecekan Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan konsep penting yang diperbaharui dari konsep keahlian (*validitas*) dan keandalan (*reability*). Kepercayaan keabsahan data dapat diadakan pengecekan dengan teknik pengamatan yang ciri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang sangat reelevant dengan atau isu yang sedang dicari.

¹⁶ Aji Damaruri, *Metodologi Penelitian Muamalah* (Ponorogo: STAIN Po PRESS, 2010), 86.

Untuk memperoleh jawaban penelitian yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya, maka hasil penelitian diuji keabsahannya. Ada tujuh teknik pengujian keabsahan data yaitu:

- a) Perpanjangan kehadiran peneliti
- b) Observasi yang diperdalam
- c) Triangulasi
- d) Pembahasan sejawat
- e) Analisis kasus negatif
- f) Kecukupan referensi
- g) Dan pengecekan anggota

Akan tetapi karena keterbatasan waktu dan lain-lain, maka dalam penelitian ini hanya menggunakan dua (2) teknik dalam pemeriksaan keabsahan data yaitu perpanjangan kehadiran peneliti dan triangulasi.

Dengan perpanjangan pengamatan peneliti berarti kembali ke lapangan, dengan sumber data yang pernah ditemui maupun yang baru, sehingga memungkinkan derajat keabsahan data yang dikumpulkan.

Triangulasi diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu.¹⁷ Pada penelitian ini peneliti melakukan pengecekan keabsahan data yang terkait dengan cara membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen dengan memanfaatkan berbagai sumber data informasi sebagai bahan pertimbangan. Dalam hal ini peneliti membandingkan data hasil *observasi*

¹⁷Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (Bandung: ALFABETA 2013), 273.

dengan data hasil wawancara, dan juga membandingkan hasil wawancara dengan wawancara lainnya yang kemudian diakhiri dengan menarik kesimpulan sebagai hasil temuan lapangan.

8. Sistematika Pembahasan

Untuk mendapatkan gambaran yang bersifat menyeluruh serta ada keterkaitan antar bab yang satu dengan yang lain dan untuk mempermudah dalam proses penulisan skripsi ini maka perlu adanya sistematika penulisan. Penulis mengelompokkan skripsi ini menjadi lima bab. Masing-masing bab terbagi menjadi beberapa sub bab. Adapun sistematika pada penulisan skripsi ini melalui beberapa tahap bahasan yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini memuat gambaran secara keseluruhan skripsi yang meliputi: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian pustaka, landasan teori, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi landasan teori untuk menganalisis data yang telah disajikan. Bab ini membahas tentang pengertian, dasar hukum, prinsip-prinsip etika bisnis Islam, etika dalam jual beli, dan penetapan harga.

BAB III : MEKANISME TRANSAKSI JUAL BELI AKUN *GAME ONLINE* DI FORUM MOBILE LEGENDS PONOROGO

Bab ini membahas mengenai gambaran umum *Game*

Mobile Legends, Sejarah *Game Online* Mobile Legends, profil forum Mobile Legends Ponorogo dan juga mekanisme transaksi jual beli akun *game* di forum tersebut, serta penentuan harganya.

BAB IV : TINJAUAN ETIKA BISNIS ISLAM TERHADAP JUAL BELI AKUN *GAME ONLINE* DI FORUM MOBILE LEGENDS PONOROGO

Bab ini merupakan inti dari pembahasan skripsi. Bab ini memuat mengenai analisis *Etika Bisnis Islam* terhadap mekanisme transaksi jual beli akun *game online* Mobile Legends di Forum “Mobile Legends Ponorogo” dan Tinjauan Etika Bisnis Islam terhadap penetapan harga dalam jual beli akun *game online* Mobile Legends tersebut.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan rangkaian akhir dari penulisan skripsi yang meliputi: kesimpulan dan saran-saran. Sedangkan pada bagian akhir skripsi ini berisi daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.

BAB II

ETIKA BISNIS DAN JUAL BELI DALAM ISLAM

A. Pengertian Etika, Bisnis

Etika (Yunani Kuno: “*ethikos*”, berarti “timbul dari kebiasaan”) adalah cabang utama filsafat yang mempelajari nilai dan kualitas. Etika dapat didefinisikan sebagai prinsip moral yang membedakan baik dan buruk.¹⁸ Istilah etika, secara teoritis dapat dibedakan dalam dua hal pengertian. Pertama, etika berasal dari kata Yunani *ethos* yang artinya kebiasaan dan karakter. Dalam pengertian ini, etika berkaitan dengan kebiasaan hidup yang baik, dari pada diri seseorang maupun pada suatu masyarakat atau kelompok masyarakat. Kedua, secara terminologis etika merupakan studi sistematis tentang tabiat konsep nilai, baik, buruk, harus, benar, salah dan sebagainya dan prinsip-prinsip umum yang membenarkan kita untuk mengaplikasikannya atas apa saja. Definisi etika secara terminologis, yaitu etika adalah ilmu berkenaan tentang yang buruk dan tentang hak kewajiban moral. Etika dapat didefinisikan sebagai seperangkat prinsip moral yang membedakan baik dan buruk. Dalam Islam, istilah yang paling dekat dengan istilah etika di dalam al-Qur’an adalah *khuluq*. *Al-Khuluq* dari kata dasar *khuluqa-khuluqun* yang berarti tabi’at, budi pekerti, kebiasaan, kesatriaan dan keprawiraan.¹⁹

¹⁸ Verithzal Rivai, Amir Nuruddin, Faisar Ananda Arfa, *Islamic Business and Economic Ethics* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), 2.

¹⁹ Muhammad, *Etika Bisnis Islam* (Yogyakarta: UPP AMP YKPN, 2008), 38.

Dapat diambil kesimpulan bahwa etika adalah suatu hal yang dilakukan secara benar dan baik, tidak melakukan suatu keburukan, melakukan hak dan kewajiban sesuai dengan moral dan melakukan segala sesuatu dengan penuh tanggung jawab. Sedangkan dalam Islam etika adalah akhlak seorang muslim dalam melakukan semua kegiatan termasuk dalam bidang bisnis.²⁰

Bisnis berasal dari bahasa Inggris “*Business*” yang berarti kegiatan usaha.²¹ Dalam kamus Bahasa Indonesia, bisnis diartikan sebagai usaha dagang, usaha komersial di dunia perdagangan, dan bidang usaha.²² Bisnis didefinisikan sebagai pertukaran barang, jasa atau uang yang saling menguntungkan atau memberi manfaat. Bisnis memiliki makna dasar sebagai “*the buying and selling of goods services*”. Pengertian bisnis tak lain adalah suatu organisasi yang menjalankan aktivitas produksi dan penjualan barang-barang dan jasa-jasayang diinginkan oleh konsumen untuk memperoleh profit. Barang yang dimaksud adalah suatu produk yang memiliki wujud (dapat diindra), sedangkan jasa adalah aktivitas-aktivitas yang memberi manfaat kepada konsumen atau pelaku bisnis lainnya.²³ Dalam pengertian lebih luas bisnis ialah suatu kegiatan usaha individu yang terorganisasi untuk menghasilkan dan menjual barang dan jasa guna mendapatkan keuntungan dalam memenuhi kebutuhan

²⁰ Verithzal Rivai, Amir Nuruddin, Faisar Ananda Arfa, *Islamic Business and Economic Ethics* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), 3.

²¹ Agung Eko Purwana, *Hukum Ekonomi* (Ponorogo: STAIN PO PRESS. 2011), 91.

²² Muhammad Ismail Yusanto dan Muhammad Karebet Widjajakusuma ., *Menggagas Bisnis Islami* (Jakarta: Gema Insani, 2002), 15.

²³ Ibid, 15.

masyarakat.²⁴ Dari semua definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa suatu organisasi atau pelaku bisnis akan melakukan aktivitas bisnis dalam bentuk : (1) memproduksi dan atau mendistribusikan barang dan atau jasa, (2) mencari profit, dan (3) mencoba memuaskan keinginan konsumen.²⁵

Dalam kamus Bahasa Indonesia, bisnis diartikan sebagai usaha dagang, usaha komersial di dunia perdagangan, dan bidang usaha. Bisnis tak lain adalah suatu organisasi yang menjalankan aktivitas produksi dan penjualan barang-barang dan jasa-jasa yang diinginkan oleh konsumen untuk memperoleh profit.²⁶

B. Pengertian Bisnis Islam

Bisnis didefinisikan sebagai pertukaran barang, jasa atau uang yang saling menguntungkan atau memberi manfaat. Dari pengertian di atas dapat dipahami bahwa aktivitas dalam berbisnis yaitu, pertama memproduksi dan mendistribusikan barang, kedua mencari profit atau keuntungan, dan ketiga mencoba memuaskan keinginan konsumen.

Islam mewajibkan setiap muslim (khususnya) mempunyai tanggung jawab untuk bekerja. Bekerja merupakan salah satu sebab pokok yang memungkinkan manusia mencari nafkah (rezeki). Disamping anjuran mencari rezeki, Islam juga menekankan atau mewajibkan aspek kehalalan, baik dari segi perolehan maupun pendaayagunaannya.²⁷

²⁴ Buchari Alma, Donni Juni Priansa, *Manajemen Bisnis Syariah*, (Bandung: Alfabeta, 2016), 111.

²⁵ Yusanto Widjajausuma, *Menggagas Bisnis Islam*, 16.

²⁶ Ibid, 15.

²⁷ Veritzal Rivai, *Islamic Business and Economic Ethics*, 13.

Bisnis Islam dapat diartikan sebagai serangkaian aktivitas bisnis dalam berbagai bentuknya yang tidak dibatasi jumlah (kuantitas) kepemilikan hartanya (barang atau jasa) termasuk profitnya, namun dibatasi dalam cara peroleh dan pendayagunaan hartanya (ada aturan halal dan haram).²⁸ Dalam arti, pelaksanaan bisnis dalam berbagai bentuknya yang tidak dibatasi jumlah kepemilikan (barang/jasa) termasuk profitnya, namun dibatasi dalam cara perolehan dan pendayagunaan hartanya harus tetap berpegang pada ketentuan shari'at (aturan-aturan dalam Al-Quran dan *Al-Hadīth*). Dengan kata lain, shari'at merupakan nilai utama yang menjadi payung strategis maupun taktis bagi pelaku kegiatan ekonomi atau bisnis.²⁹ Dalam arti, pelaksanaan bisnis harus tetap berpegang pada ketentuan syariat (aturan-aturan dalam Al-Qur'an dan *Al-Hadīth*). Dengan kata lain, shari'at merupakan nilai utama yang menjadi payung strategis maupun taktis bagi pelaku kegiatan ekonomi (bisnis).³⁰ sebagaimana dalam firman Allah SWT dalam Surah Al-Baqarah (2) ayat 188:

وَلَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ وَتُدْءُوا بِهَا إِلَى الْحُكَّامِ لِتَأْكُلُوا فَرِيقًا مِّنْ

أَمْوَالِ النَّاسِ بِالْإِثْمِ وَأَنْتُمْ تَعْلَمُونَ

Artinya: Dan janganlah sebahagian kamu memakan harta sebahagian yang lain di antara kamu dengan jalan yang bathil dan

²⁸ Yusanto Widjajausuma, *Menggagas Bisnis Islami*, 18.

²⁹ Veritzal Rivai, *Islamic Business and Economic Ethics*, 13.

³⁰ *Ibid*, 13.

(janganlah) kamu membawa (urusan) harta itu kepada hakim, supaya kamu dapat memakan sebagian daripada harta benda orang lain itu dengan (jalan berbuat) dosa, padahal kamu mengetahui³¹.

C. Pengertian Etika Bisnis Islam

Etika bisnis berarti seperangkat prinsip dan norma dimana para pelaku bisnis harus komit padanya akan bertransaksi, berperilaku, dan berelasi guna mencapai tujuan-tujuan bisnisnya dengan selamat. Belajar etika bisnis berarti '*learning what is right or wrong*' yang dapat membekali seseorang untuk berbuat *the right thing* yang didasari oleh ilmu, kesadaran, dan kondisi yang berbasis moralitas.³²

Etika bisnis Islam juga didefinisikan tentang baik, buruk dan salah yang berdasarkan pada perinsip moralitas. Dalam arti lain etika bisnis berarti seperangkat prinsip dan norma dimana para pelaku usaha bisnis harus komit padanya dalam berinteraksi, berperilaku, dan berelasi guna mencapai tujuan-tujuan bisnisnya yang selamat.³³

Perbedaan etika bisnis Islam dengan etika bisnis yang selama ini dipahami yaitu terletak pada landasan tauhid dan orientasi jangka panjang (akhirat). Etika bisnis Islam memiliki dua cakupan. *Pertama*, cakupan internal, yang berarti perusahaan memiliki manajemen internal yang memperhatikan aspek kesejahteraan karyawan, perlakuan yang manusiawi dan tidak diskriminatif, serta pendidikan. *Kedua*, cakupan eksternal

³¹ Veritzal Rivai dan Andi Buchari, *Islamic Economics Ekonomi Syariah Bukan Opsi Tetapi Solusi!* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), 235

³² Faisal Badroen, *Etika Bisnis Dalam Islam* (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2006), 16.

³³ Rafik Isa Beekum, *Etika Bisnis Islami*, 3.

meliputi aspek transparansi, akuntabilitas, kejujuran, dan tanggung jawab. Demikian pula kesediaan perusahaan untuk memperhatikan aspek lingkungan dan masyarakat sebagai *stakeholder* perusahaan.³⁴

Islam secara jelas memberikan resep transaksi bisnis yang mampu menghindarkan orang lain dari kerugian. Norma-norma *sharī'ah* dalam Islam ditempatkan sebagai kerangka dasar yang paling utama yang dapat dijadikan payung strategis bagi pelaku bisnis. Dengan prinsip nilai-nilai *sharī'ah*, maka bisnis yang dilakukan seorang muslim diarahkan untuk mencapai empat hal: yaitu profit baik materi dan non-materi; pertumbuhan yang terus meningkat; keberlangsungan bisnis dalam kurun waktu yang selama mungkin; keberkahan atau keridaan Allah.³⁵

D. Prinsip-Prinsip Dasar Etika Bisnis Islam

Sejumlah aksioma dasar sudah dirumuskan dan dikembangkan oleh para sarjana muslim. Aksioma-aksioma ini merupakan turunan dari hasil penerjemahan kontemporer akan konsep-konsep fundamental dari moral Islam. Rumusan aksioma ini diharapkan menjadi rujukan bagi para pebisnis muslim untuk menentukan prinsip-prinsip yang dianut dalam menjalankan bisnisnya. Aksioma-aksioma tersebut adalah sebagai berikut.³⁶

³⁴ Veitzhzal Rivai dan Antoni Nizar Usman, *Islamic Economics and Finance Ekonomi dan Keuangan Islam Bukan Alternatif tetapi Solusi* (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2013), 231.

³⁵ Muhammad, *Aspek Hukum Dalam Muamalat* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2007), 87.

³⁶ Faisal Badroen, *Etika Bisnis dalam Islam*, 88.

1. Keesaan

Keesaan berhubungan dengan konsep tauhid. Berbagai aspek dalam kehidupan manusia yakni politik, ekonomi, sosial dan keagamaan membentuk satu kesatuan homogeny, yang bersifat konsisten dari dalam, dan integrasi dengan alam semesta secara luas. Keesaan merupakan dimensi vertikal Islam. Tauhid merupakan landasan yang sangat filosofis yang dijadikan sebagai fondasi utama setiap langkah seorang muslim yang beriman dalam menjalankan fungsi kehidupannya.³⁷

Ketundukan manusia pada Tuhan telah membantu mereka merealisasikan potensi teomorfiknya, sekaligus membebaskannya dari perbudakan manusia. Dengan mengintegrasikan aspek religius dengan aspek-aspek kehidupan yang lain, seperti ekonomi, akan mendorong manusia ke dalam suatu keutuhan yang selaras, konsisten dalam dirinya, dan selalu merasa diawasi oleh Tuhan. Peran konsep tauhid akan menimbulkan perasaan dalam diri manusia bahwa ia akan selalu merasa diawasi segala aktivitas berekonomi.³⁸

Refleksi dari prinsip tauhid adalah perilaku manusia selaku pelaku ekonomi mengakui adanya hak mutlak Allah atas segala yang ada di antara keduanya termasuk dirinya (manusia), sehingga konsekuensinya

³⁷ Ibid., 89.

³⁸ Muhammad Djakfar, *Etika Bisnis Menangkap Spirit Ajaran Langit dan Pesan Moral Ajaran Bumi* (Jakarta: Penebar Plus, 2012), 22.

akan tunduk dan patuh atas segala perintah dan larangan-Nya.³⁹ Allah Swt telah berfirman dalam Surah *Adh-Dhāriyāt* ayat 56 :

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ ﴿٥٦﴾

Artinya : “Dan aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku.” (Q.S *Adh-Dhāriyāt*).

Kemudian dalam penerapan konsep tauhid ini, seorang pengusaha muslim tidak akan berbuat:

- a. Diskriminatif terhadap pekerja, pemasok, pembeli atau siapapun pemegang saham perusahaan atas dasar ras, jenis kelamin atau agama.
- b. Dapat dipaksa untuk berbuat tidak etis, karena ia hanya takut dan cinta kepada Allah.
- c. Menimbun kekayaan dengan penuh keserakahan karena konsep amanah sangat penting bagi seorang muslim dan semua harta hanya bersifat sementara maka harus digunakan dengan bijaksana.⁴⁰

2. Keseimbangan

Keseimbangan menggambarkan dimensi horizontal ajaran Islam, dan berhubungan dengan segala sesuatu di alam semesta. Keseimbangan diantara berbagai kehidupan manusia seperti yang disebutkan di atas untuk menciptakan aturan sosial yang terbaik. Rasa

³⁹ Ely Masyrukah, *Pengantar Teori Ekonomi Pendekatan Pada Teori Ekonomi Mikro Islami* (Ponorogo: Stain Po Press, 2008), 97.

⁴⁰ Rafik Isa Beekum, *Etika Bisnis Islami*, 33-34.

keseimbangan ini diperoleh melalui tujuan yang sadar.⁴¹ Keseimbangan atau '*adl*' menggambarkan dimensi horizontal ajaran Islam, dan berhubungan dengan harmoni segala sesuatu di alam semesta.⁴²

Dalam beraktivitas di dunia bisnis, Islam mengharuskan untuk berbuat adil. Pengertian adil dalam Islam diarahkan agar hak orang lain, hak lingkungan sosial dan hak Allah dan Rasul-Nya berlaku sebagai stakholder dari perilaku adil seseorang. Semua hak-hak tersebut harus ditempatkan sebagaimana mestinya (sesuai aturan shari'ah). Tidak mengakomodir salah satu hak di atas, dapat menempatkan tersebut pada kezaliman. Karenanya orang yang adil akan lebih dekat kepada ketakwaan. Berlaku adil akan dekat dengan takwa sehingga dalam perniagaan, Islam melarang untuk menipu walaupun hanya sekedar membawa kondisi yang menimbulkan keraguan sekalipun. Kondisi ini dapat terjadi seperti adanya gangguan mekanisme pasar atau karena adanya informasi penting mengenai transaksi yang tidak diketahui oleh salah satu pihak. Gangguan pada mekanisme pasar dapat berupa gangguan padan penawaran dan gangguan dalam permintaan. Islam mengharuskan penganutnya untuk berlaku adil dan berbuat kebajikan.

Dalam perniagaan, persyaratan adil yang paling mendasar adalah dalam menentukan mutu (kualitas) dan ukuran (kualitas) pada setiap

⁴¹ Faisal Badroen, *Etika Bisnis dalam Islam*, 90

⁴² Muhammad, *Etika*, 55.

takaran maupun timbangan.⁴³ Konsep keseimbangan juga dapat dipahami bahwa keseimbangan hidup di dunia dan di akhirat harus diterapkan oleh seorang pebisnis muslim. Oleh karenanya, konsep keseimbangan berarti menyerukan kepada para pengusaha muslim untuk bisa merealisasikan tindakan-tindakan (dalam bisnis) yang dapat menetapkan dirinya dan orang lain dalam kesejahteraan duniawi dan keselamatan akhirat. Allah Swt memperingatkan para pengusaha Muslim untuk⁴⁴:

وَأَوْفُوا الْكَيْلَ إِذَا كَلَّمْتُمْ وَزِنُوا بِالْقِسْطَاسِ الْمُسْتَقِيمِ ۚ ذَٰلِكَ خَيْرٌ وَأَحْسَنُ

تَأْوِيلًا ﴿٣٥﴾

Artinya : *“Dan Sempurnakanlah takaranmu apabila kamu menakar dan timbanglah dengan neraca yang benar, itulah yang lebih utama dan lebih baik akibatnya.”(Q.S Al-Isrā 35)*

Khalifah atau pengemban amanat Allah Swt berlaku umum bagi semua manusia, tidak ada hak istimewa atau superioritas (kelebihan) bagi individu atau bangsa tertentu. Namun ini tidak berarti bahwa umat manusia selalu harus memiliki hak dan kewajiban yang sama untuk mendapatkan keuntungan dari alam semesta itu sesuai dengan kemampuannya. Individu-individu dicipta (oleh Allah) dengan

⁴³ Faisal Badroen, *Etika Bisnis dalam Islam*, 91.

⁴⁴ Rafik Isa Beekum, *Etika Bisnis Islami*, 37.

keterampilan, intelektualitas dan talenta yang berbeda-beda. Sehingga manusia secara instingtif diperintah untuk hidup bersama, bekerja sama dan saling memanfaatkan keterampilan mereka masing-masing.⁴⁵

3. Kehendak Bebas

Manusia diberikan kehendak bebas untuk mengendalikan kehidupannya sendiri mana kala Allah SWT menurunkannya ke bumi. Dengan tanpa mengabaikan kenyataan bahwa ia sepenuhnya dituntun oleh hukum yang diciptakan Allah SWT, ia diberi kemampuan untuk berfikir dan membuat keputusan, untuk memilih apa pun jalan hidup yang ia inginkan dan, yang paling penting untuk bertindak berdasarkan aturan apapun yang ia pilih. Tidak seperti halnya ciptaan Allah Swt yang lain di alam semesta, ia dapat memilih perilaku etis ataupun tidak etis yang akan ia jalankan.⁴⁶

Kebebasan berarti, bahwa manusia sebagai individu dan kolektif, punya kebebasan penuh untuk melakukan aktivitas bisnis. Dalam ekonomi, manusia bebas mengimplementasikan kaidah-kaidah Islam. Masalah ekonomi termasuk pada aspek *Mu'āmalah*, bukan ibadah, maka berlaku padanya kaidah umum, “semua boleh kecuali yang dilarang”, yaitu ketidakadilan dan riba.⁴⁷

Manusia memiliki kecenderungan untuk berkompetisi dalam segala hal, tak terkecuali kebebasan dalam melakukan kontrak di pasar. Oleh sebab itu pasar seharusnya menjadi cerminan dari berlakunya hukum

⁴⁵ Faisal Badroen, *Etika Bisnis dalam Islam*, 93.

⁴⁶ Rafik Isa Beekum, *Etika Bisnis Islami*, 38.

⁴⁷ Verithzal, *Islamic Business and Economic Ethics*, 39.

penawaran dan permintaan yang direpresentasikan oleh harga, pasar tidak terdistorsi oleh tangan-tangan yang sengaja memperlakukannya. Konsep ini juga menentukan bahwa pasar Islami harus bisa menjamin adanya kebebasan pada masuk atau keluarnya sebuah komoditas di pasar, berikut perangkat faktor-faktor produksinya. Hal ini dimaksudkan untuk menjamin adanya pendistribusian kekuatan ekonomi dalam sebuah mekanisme yang proposional.⁴⁸

Kebebasan merupakan bagian penting dalam nilai etika bisnis Islam, tetapi kebebasan itu tidak merugikan kepentingan kolektif. Kepentingan individu dibuka lebar. Tidak ada batasan pendapat bagi seseorang mendorong untuk manusia aktif berkarya dan bekerja dengan segala potensi yang dimilikinya. Keseimbangan antara kepentingan individu dan kolektif inilah menjadi pendorong bagi bergeraknya roda perekonomian tanpa merusak sistem sosial yang ada.⁴⁹ Seorang Muslim, yang telah menyerahkan hidupnya kepada kehendak Allah Swt akan menepati semua kontrak yang telah dibuatnya. Dalam firmanNya :

بَلَىٰ مَنْ أَوْفَىٰ بِعَهْدِهِ ۖ وَاتَّقَىٰ فَإِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الْمُتَّقِينَ ﴿٧٦﴾

Artinya : “Sebenarnya barang siapa menepati janji dan bertakwa, maka sungguh, Allah mencintai orang-orang yang bertakwa” (Q.S *Ali ‘Imrān*: 76)

⁴⁸ Faisal Badroen, *Etika Bisnis dalam Islam*, 95.

⁴⁹ *Ibid.*, 96

Berdasarkan konsep kehendak bebas, manusia memiliki kebebasan untuk membuat kontrak dan menepatinya ataupun mengingkarinya. Seorang muslim, yang telah menyerahkan hidupnya pada kehendak Allah Swt akan menepati semua kontrak yang telah dibuatnya.⁵⁰ Dalam tataran ini, kebebasan manusia sesungguhnya tidak mutlak, tetapi merupakan kebebasan yang bertanggung jawab dan berkeadilan.⁵¹

4. Tanggung Jawab

Kebebasan yang tak terbatas adalah sebuah absurditas, ia mengimpikasikan tidak adanya sikap tanggung jawab atau akuntabilitas. Untuk memenuhi konsep keadilan dan kesatuan seperti yang kita lihat dalam ciptaan Allah SWT, manusia harus bertanggung jawab terhadap segala tindakannya.

Islam sangat menekankan pada konsep tanggung jawab, walaupun tidaklah berarti mengabaikan kebebasan individu ini berarti bahwa yang dikehendaki ajaran Islam adalah kebebasan yang bertanggung jawab. Manusia harus berani mempertanggung jawabkan segala pilihannya tidak saja dihadapan manusia, bahkan yang paling penting adalah dihadapan Allah. Bisa saja karena kelihaiannya, manusia mampu melepaskan tanggung jawab perbuatannya yang merugikan

⁵⁰ Rafik Isa Beekum, *Etika Bisnis Islami*, 39.

⁵¹ Veritzhal, *Islamic Business and Economic Ethics*, 39.

manusia, namun kelak ia tiak akan pernah lepas dari tanggung jawab di hadapan Allah Yang Maha Mengetahui.⁵²

Penerimaan pada prinsip tanggung jawab individu ini berarti setiap orang akan diadili secara personal dihari kiamat kelak. Tanggung jawab muslim yang sempurna ini tentu saja didasarkan atas cakupan kebebasan yang luas, yang dimulai dari kebebasan untuk memilih keyakinan dan berakhir dengan keputusan yang paling tegas yang perlu diambilnya.⁵³

Tanggung jawab dalam Islam bersifat multi-tingkat dan berpusat baik pada tingkat mikro (individu) maupun tingkat makro (organisasi dan masyarakat). Tanggung jawab mikro maupun makro (misalnya, antara individu dan berbagai institusi dan kekuatan masyarakat).⁵⁴

Penerapan konsep tanggung jawab dalam etika bisnis Islam misalnya jika seseorang pengusaha muslim berperilaku secara tidak etis, ia tidak dapat menyalahkan tindakannya pada persoalan tekanan bisnis ataupun pada kenyataan bahwa setiap orang juga berperilaku tidak etis. Ia harus memikul tanggung jawab tertinggi atas tindakannya sendiri.⁵⁵ Dengan firman Allah Swt:

كُلُّ نَفْسٍ بِمَا كَسَبَتْ رَهِينَةٌ

26. ⁵² Djakfar, *Etika Bisnis: Menangkap Spirit Ajaran Langit dan Pesan Moral Ajaran Bumi*,

⁵³ Faisal Badroen, *Etika Bisnis dalam Islam*, 101.

⁵⁴ Rafik Isa Beekum, *Etika Bisnis Islami*, 41

⁵⁵ *Ibid.*, 42.

Artinya: “Tiap-tiap diri bertanggung jawab atas apa yang telah diperbuat” (Q.S *Al-Muddaththir* 38).

Konsep ini berkaitan tentang kesatuan, keseimbangan, dan kehendak bebas. Semua kewajiban harus dihargai kecuali jika secara moral salah. Sekali seorang muslim mengucapkan janjinya atau terlibat dalam sebuah perjanjian yang sah, maka ia harus menepatinya.⁵⁶

5. Kebajikan

Kebajikan (*ihsān*) atau kebaikan terhadap orang lain didefinisikan sebagai “tindakan yang menguntungkan orang lain lebih dibanding orang yang melakukan tindakan tersebut dan dilakukan tanpa kewajiban apapun”.⁵⁷ Melaksanakan perbuatan baik yang dapat memberikan kemanfaatan kepada orang lain, tanpa adanya kewajiban tertentu yang mengharuskan perbuatan tersebut atau dengan kata lain beribadah dan berbuat baik seakan akan melihat Allah, jika tidak mampu, maka yakinlah Allah melihat.⁵⁸ Kebenaran dalam konteks ini selain mengandung makna kebenaran, mengandung pula dua unsur yaitu kebajikan dan kejujuran. Dalam konteks bisnis kebenaran dimaksudkan sebagai niat, sikap dan perilaku benar meliputi proses transaksi, proses mencari atau memperoleh komoditas pengembangan maupun dalam proses menetapkan keuntungan. Dengan prinsip kebenaran ini maka etika bisnis Islam sangat menjaga dan berlaku preventif terhadap kemungkinan adanya kerugian salah satu pihak

⁵⁶ Rafik Isa Beekum, *Etika Bisnis Islami*, 42.

⁵⁷ *Ibid.*, 42.

⁵⁸ Faisal Badroen, *Etika Bisnis dalam Islam*, 100-102.

yang melakukan transaksi, kerja sama atau perjanjian dalam bisnis.⁵⁹

Sebagaimana firman Allah Swt:

وَالَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ أُولَٰئِكَ أَصْحَابُ الْجَنَّةِ هُمْ فِيهَا

خَالِدُونَ

Artinya : “Dan orang-orang yang beriman dan mengerjakan kebajikan, mereka itu penghuni surga. Mereka kekal di dalamnya” (Q.S *Al-Baqarah* 82).

Kemurahan hati adalah fondasi dan *Ihsān*. Kebaikan adalah tindakan terpuji yang dapat mempengaruhi hampir setiap aspek dalam hidup, keihsahan adalah atribut yang selalu mempunyai tempat terbaik disisi Allah. Kedermawanan hati dapat terkait dengan keihsanan, jika diekspresikan dalam bentuk perilaku kesopanan dan kesantunan, pemaaf, mempermudah kesulitan yang dialami orang lain. Maka kewajiban seorang muslim untuk memberikan yang terbaik untuk komunitasnya dan bahkan untuk kemanusiaan secara umum.⁶⁰

Dalam etika bisnis Islam sangat penting menerapkan sikap taqwa (sungkan kepada Allah, untuk selalu taat kepadaNya) , dengan adanya sikap taqwa maka seorang pebisnis akan melakukan usaha-usaha bisnis dengan cara-cara yang legal dan halal serta jauh dari praktik-praktik

⁵⁹ Abdul Aziz, *Etika Bisnis Perspektif Islam* (Bandung: Alfabeta, 2013), 46.

⁶⁰ Ibid, 102-103.

bisnis yang mengeksploitasi, dan merugikan bagi pihak-pihak lain yang terlibat bisnis dengannya.⁶¹

Mengenai penerapan konsep kebenaran, kebajikan dan kejujuran, Al-Ghazali merumuskan enam kebajikan berikut:

- a. Jika seseorang membutuhkan maka orang lain harus memberikannya dengan mengambil sedikit keuntungan, jika sang pemberi melupakan keuntungan maka hal itu lebih baik.
- b. Jika membeli sesuatu dari orang miskin, akan lebih baik bagi dirinya membayarnya sedikit berlebih.
- c. Dalam mengabdikan hak pembayaran dan pinjaman, seseorang harus bertindak bijaksana dengan memberi waktu banyak bagi peminjam.
- d. Sudah sepiantasnya mereka yang ingin mengembalikan barang yang telah dibeli seharusnya diperbolehkan demi kebajikan.
- e. Merupakan tindakan yang baik bagi sang peminjam bila membayar hutangnya tanpa diminta.
- f. Ketika menjual secara kredit, seseorang harus cukup bermurah hati, tidak memaksa membayar jika seseorang tidak mampu membayar dalam waktu yang ditetapkan.⁶²

Meskipun konsep-konsep di atas menentukan kita dalam tingkah laku sehari-hari, konsep-konsep tersebut lebih merupakan deskripsi filsafat etika Islam. Al-Quran dan Sunnah melengkapi konsep-konsep

⁶¹ Nashruddin Baidan, Erwati Aziz, *Etika Islam dalam Berbisnis* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 177

⁶² Rafik Isa Beekum, *Etika Bisnis Islami*, 43-44.

ini dengan merumuskan tingkat keabsahan hukum bentuk-bentuk perilaku penting sebagaimana juga wilayah haram dan halal bisnis pengusaha Muslim.⁶³

E. Etika Jual Beli

Seorang pengusaha muslim tidak akan mencekik konsumen dengan mengambil laba sebanyak-banyaknya. Demikian pula semestinya seorang yang memiliki kemampuan untuk membeli suatu barang tentu tidak harus menawarnya sampai hilang batas rasionalitas akan keuntungan yang dapat diraup oleh pedagang. Oleh karena itu, keseimbangan sangat diperlukan oleh masing-masing orang yang berperan hingga terjadinya proses jual beli tersebut.

Etika dalam berbisnis seperti yang telah diteladani Rasulullah yaitu Nabi Muhammad saw. di mana sewaktu muda ia berbisnis dengan memperhatikan kejujuran, kepercayaan dan ketulusan serta keramah-tamahan. Kemudian mengikutinya dengan penerapan prinsip bisnis dengan nilai *ṣiddīq*, *amānah*, *tablīgh*, dan *faṭānah*, serta nilai moral dan keadilan.

Sekarang ini terdapat kecenderungan berbisnis yang kurang sehat antar sesama pengusaha muslim atau bahkan dengan yang lainnya, sebagai contoh misalnya, pengusaha yang menjatuhkan dan menjelek-jelekkan rekan maupun produk dari apa yang mereka usahakan, sehingga jika tidak diatasi, tentu akan menimbulkan persoalan di kalangan dunia usaha yang tidak sehat.

⁶³ Ibid., 43.

Sifat yang diajarkan Islam dengan segala akhlak yang mulia merupakan sifat yang sebenarnya itu pula yang mesti diterapkan oleh para pengusaha produsen maupun konsumen atau baik penjual maupun pembeli sifat-sifat seperti 'berlaku jujur (*al-amānah*), berbuat baik kepada kedua orang tua, memelihara kesucian diri (*al-'iffah*), kasih sayang, berlaku hemat, menerima apa adanya dan sederhana (*qana'ah dan zuhud*), perikelakuan baik (*Ihsān*), kebenaran (*ṣiddīq*), pemaaf (*'afū*), keadilan (*'adl*), keberanian, malu (*hayā'*), kesabaran (*ṣabr*), berterima kasih, penyantun (*hindun*), rasa sepenanggungan, kuat adalah sifat yang mesti ditetapkan oleh umat Islam secara umum di masyarakat, dan sifat itu pula yang menjadikan Nabi Muhammad sebagai seorang pedagang yang berhasil tatkala melakukan perjalanan niaga baik untuk barang bawaan pamannya ataupun Khadijah sebelum menjadi istrinya.

Sifat yang melekat itu menjadikan keberhasilan yang tiada taranya bagi kemasyhuran Islam di kemudian hari yang berimbas pada kehidupan ekonomi. Sifat yang melekat itu dijadikan kode etik bagi umat Islam dan diterapkan dalam hal jual beli.

Sifat dan perilaku Nabi Muhammad dalam berbisnis yaitu: Kejujuran, Tidak bersumpah palsu, Amanah, Takaran yang benar, *Gharar*, Tidak melakukan judi dalam jual beli, Tidak melakukan (penipuan).⁶⁴

⁶⁴ Syaifullah M.S. ,”Etika Jual Beli Dalam Islam,” *Hunafa: Jurnal Studia Islamika*,” 2 (2014), 382.

F. Penetapan Harga

Harga dalam bahasa Inggris dikenal dengan *price*, sedangkan dalam bahasa Arab berasal dari kata *thaman* atau *si'ru*, yakni nilai sesuatu dan harga yang terjadi atas dasar suka sama suka. Harga merupakan nilai yang diberikan pada apa yang dipertukarkan. Harga bisa juga berarti kekuatan membeli untuk mencapai kepuasan dan manfaat.⁶⁵

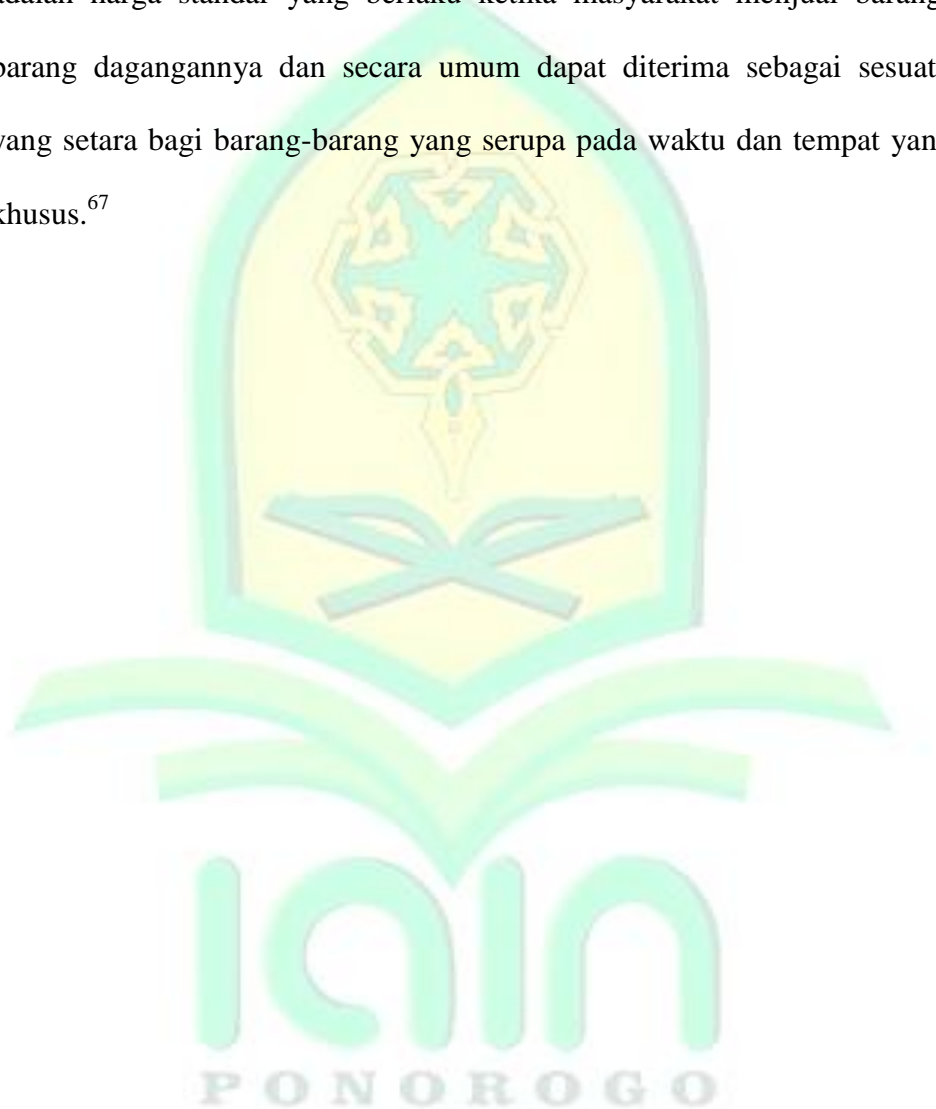
Penetapan harga dalam etika bisnis Islam menjunjung tinggi keadilan (*'adl*). Istilah *qimah al 'adl* digunakan oleh para hakim yang telah mengkodifikasikan hukum Islam tentang transaksi bisnis dalam obyek barang cacat yang dijual, perebutan kekuasaan, memaksa menimbun barang untuk menjual barang timbunannya, membuang jaminan atas harta milik, dan sebagainya. Secara umum mereka berpikir bahwa harga sesuatu yang adil adalah harga yang dibayar untuk obyek yang sama yang diberikan pada waktu tempat diserahkan.

Adanya suatu harga yang adil telah menjadi pegangan yang mendasar dalam transaksi yang Islami. Pada prinsipnya transaksi bisnis harus dilakukan pada harga yang adil, sebab ia adalah cerminan dari komitmen syariah Islam terhadap keadilan yang menyeluruh. Secara umum harga yang adil ini adalah harga yang tidak menimbulkan eksploitasi atau penindasan (kedzaliman) sehingga merugikan salah satu

⁶⁵ Rozalinda, *EKONOMI ISLAM : Teori dan Aplikasinya pada Aktivitas Ekonomi*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2014), 154.

pihak dan menguntungkan pihak yang lain. Harga harus mencerminkan manfaat bagi pembeli dan menjualnya secara adil.⁶⁶

Ibnu taimiyah berpendapat, harga yang adil adalah harga yang setara, harga yang setara didefinisikan sebagai berikut: “Harga yang setara adalah harga standar yang berlaku ketika masyarakat menjual barang-barang dagangannya dan secara umum dapat diterima sebagai sesuatu yang setara bagi barang-barang yang serupa pada waktu dan tempat yang khusus.”⁶⁷



⁶⁶ M.B Hendrie Anto, *Pengantar Ekonomika Mikro Islami*, (Yogyakarta: EKONISIA, 2003), 286.

⁶⁷ Adiwarmanto Azwar Karim, *Sejarah Pemikiran Ekonomi Islam*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2004), 358.

BAB III

PRAKTIK TRANSAKSI JUAL BELI AKUN GAME ONLINE DI FORUM *MOBILE LEGENDS* PONOROGO

A. Sejarah dan Perkembangan Game Online

Perkembangan game online sendiri tidak terlepas termasuk dari perkembangan teknologi computer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya game online sendiri merupakan cerminan berasal dari pesatnya jaringan pc yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) hingga menjadi internet dan tetap berkembang hingga sekarang. Game Online kala ini tidaklah serupa layaknya dikala game online diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada selagi terlihat pertama kalinya th. 1960, komputer hanya mampu dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain game. Lalu muncullah pc bersama kebolehan *time-sharing* supaya pemain yang bisa memainkan game berikut dapat lebih banyak dan tidak wajib berada di suatu ruangan yang serupa (*Multiplayer Games*).⁶⁸

Lalu terhadap tahun 1970 kala keluar jaringan komputer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan pc tidak hanya sekedar LAN saja tapi udah termasuk WAN dan jadi Internet. Game online pertama kali muncul umumnya adalah game-game simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk keperluan militer yang kelanjutannya dilepas lalu dikomersialkan, game-game ini lantas menginspirasi game-game yang lain

⁶⁸ Fadhi18, “Sejarah dan Perkembangan game online”, dalam <https://forum.wavegame.net/showthread.php/30731-Sejarah-dan-perkembangan-game-online>. (diakses pada tanggal 20 Januari 2019, jam 20.00).

keluar dan berkembang. Pada tahun 2001 adalah puncak berasal dari demam dotcom, supaya penyebaran informasi mengenai game online makin lama cepat

Menurut Ligagame Indonesia (*ligagames.com*), game online muncul di Indonesia terhadap tahun 2001, diawali dengan masuknya *Nexia Online*. Game online yang beredar di Indonesia sendiri memadai beragam, jadi dari yang bergenre *action*, *sport*, maupun *RPG (role-playing game)*. Tercatat lebih berasal dari 20 judul game online yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para gamer di Indonesia dan terhitung besarnya pangsa pasar games di Indonesia. Berikut adalah game online yang hadir di Indonesia:

Real-Time Strategy, merupakan game yang permainannya menekankan kepada kehebatan siasat pemainnya, kebanyakan pemain memainkan tidak hanya 1 karakter saja dapat namun banyak karakter.

Cross-Platform Online, merupakan game yang sanggup dimainkan secara online dengan hardware yang tidak serupa andaikata saja *need for speed undercover* sanggup dimainkan secara online berasal dari PC maupun *Xbox 360* (*Xbox 360* merupakan *hardware/console* game yang mempunyai konektivitas ke internet supaya sanggup bermain secara online).⁶⁹

Browser Games, merupakan game yang dimainkan pada browser layaknya *Firefox*, *Opera*, *IE*. Syarat di mana sebuah *browser* mampu memainkan game ini adalah *browser* telah mendukung *javascript*, *php*, maupun *flash*.

⁶⁹ Ibid.,

Massive Multiplayer Online Games, adalah game di mana pemain bermain di dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), tiap-tiap pemain dapat berinteraksi segera seperti halnya dunia nyata

Bedasarkan teknologi grafisnya game online terdiri dari game 2 Dimensi, game yang mengadopsi teknologi ini rata-rata game yang termasuk ringan, tidak membebani *system*. Tetapi game bersama dengan kualitas gambar 2D tidak enak dilihat misalnya dibandingkan bersama game 3D agar rata-rata game online saat ini mengadopsi teknologi 2,5D yakni di mana ciri-ciri yang dimainkan tetap bersifat 2D akan namun lingkungannya telah mengadopsi 3D.

Game 3 Dimensi, merupakan game bersama grafis yang baik dalam penggambaran secara realita, biasanya game-game ini miliki pindahan kamera (*angle*) sampai 360 derajat sehingga kita mampu lihat secara total dunia games tersebut. Akan tetapi game 3D berharap spesifikasi computer yang memadai tinggi supaya tampilan 3 Dimensi game tersebut ditampilkan secara sempurna.⁷⁰

B. Gambaran Umum Game *Mobile Legends*

Mobile Legends atau lebih lengkapnya yaitu *Mobile Legends : Bang-Bang* Merupakan game yang dikembangkan oleh Shanghai Moonton Technology Co., Ltd, yang berdiri pada tahun 2014. Moonton adalah perusahaan game yang berasal dari China tepatnya di kota Shanghai. Moonton terhitung masih sangat muda namun sudah meraih berbagai pencapaian dari game *Mobile Legends*. Melalui game ini Moonton meraih kesuksesan seperti *developer*

⁷⁰ Ibid., .

game yang sudah mendunia terlebih dahulu yakni *Clash of Clans* yang dikembangkan oleh Supercell. *Mobile Legends* resmi dirilis di *Playstore* dan *App Store* pada bulan Juli 2016.

Mobile Legends: Bang Bang adalah sebuah permainan bertipe *MOBA* (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang dirancang untuk ponsel. Yang artinya permainan multi pemain yang dapat dimainkan secara online.

Dalam Game ini Terdiri dari dua belah tim yang saling berlawanan yang berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, tiga "jalur" yang dikenal sebagai "*top*", "*middle*" dan "*bottom*", yang menghubungkan basis-basis (*turrets*).

Di masing-masing tim, ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar, yang dikenal sebagai "*hero*", dari perangkat mereka sendiri. Dalam menghancurkan basis musuh setiap tim dibantu oleh Karakter terkontrol komputer yang lebih lemah, yang disebut "*minions*", yang keluar dari basis utama dan menyebar kearah tiga jalur, untuk membantu melawan musuh dan *turrets*. Tujuan utama permainan adalah untuk menghancurkan base lawan. Permainan berakhir ketika base salah satu tim hancur.⁷¹

Dalam game *Mobile Legends* terdapat fitur antara lain yaitu:

1. *Tier (Rank)*

⁷¹ Apriyanto Saputra, dalam <https://apriyantosaputra.home.blog/2019/02/18/>, (diakses pada, 22 februari 2019, jam 20.30).

Tier adalah peringkat atau pangkat di *Mobile Legends*. *Tier* juga bisa disebut sebagai divisi *ranked*. Untuk menaikkan divisi atau *rank*, kita harus menang di *ranked* game atau biasa disebut “*push rank*”.⁷²

Ada beberapa *Tier* dalam game *Mobile Legends* yaitu

- a. *Warrior* : Merupakan *Tier* awal dan terendah dalam game, dalam *Tier* ini berisi pemain-pemain pemula
- b. *Elite* : Peringkat yang didapat setelah melalui tahap *Warrior*, berisi banyak pemain-pemain pemula
- c. *Master* : peringkat yang didapat setelah melalui tahap *Elite*, pada tahap ini berisi para pemain level menengah yang mulai bisa menguasai permainan.
- d. *Grandmaster* : peringkat yang didapat setelah melalui tahap *Master*, pada tahap ini berisi para pemain level menengah.
- e. *Epic* : peringkat yang didapat setelah melalui tahap *Grandmaster*, pada tahap ini mulai berisi banyak pemain yang ahli dalam game *Mobile Legends*, dan ada sistem *draft pick* yaitu setiap pemain tidak dapat memilih *hero* yang sama.
- f. *Legend* : peringkat yang didapat setelah melalui tahap *Epic*, pada tahap ini pemain tidak hanya ahli dalam permainannya saja tetapi juga mempunyai kerja sama tim yang bagus.
- g. *Mythic* : Peringkat yang didapat setelah melalui tahap *Legend*, pada tahap ini dan merupakan *Tier* tertinggi dalam game, berisi

⁷² Ibid,

para pemain yang sudah solid dalam satu tim dan juga pemain-pemain professional yang mengikuti turnamen nasional.⁷³

2. *Hero*

Hero adalah karakter unik yang hanya dapat dimainkan oleh satu *player* pada setiap ronde permainan. *Hero* dapat dibeli dengan melakukan *Top Up Diamond*, atau dengan menggunakan ticket dan Battle Point. Setiap *hero* memiliki 4 *skill*, dengan 1 *passive skill* dan 3 *active skill*.

Berdasarkan jarak serangnya, *hero* terbagi menjadi 2 tipe, yaitu *melee* dan *ranged*. *Hero melee* memiliki jangkauan serang yang pendek dibandingkan dengan *hero ranged*.

Dari karakteristiknya, *hero* dibagi menjadi beberapa tipe, yaitu:

- a. *Marksman*: Tipe *hero* ini memiliki damage yang sangat besar sehingga memiliki peran sebagai penyerang utama dalam permainan.
- b. *Tank*: Tipe *hero* ini memiliki base HP dan Armor yang besar namun damage kecil sehingga dapat menerima damage yang besar dari lawan untuk melindungi tim.

⁷³ Edwin Husein, “Urutan *Tier Mobile Legends* dan Ulasan Tiap *Tier*” dalam <https://www.irumira.com/2018/04/urutan-Tier-Mobile-Legends-dan-ulasan.ht>*Mobile Legends* , diakses (21 Januari 2019, jam 20.45).

- c. *Mage*: Tipe *hero* ini memiliki *skill* dengan damage yang besar sehingga dapat melakukan *quick kill* kepada *hero* lawan.
- d. *Support*: Tipe *hero* ini memiliki *skill* yang berguna untuk menjaga tim serta membantu tim ketika sedang bertempur.
- e. *Fighter*: Tipe *hero* ini memiliki damage yang besar dan juga armor yang cukup kuat berguna sebagai *initiator* yaitu *hero* yang bertempur digaris depan.
- f. *Assassin*: Tipe *hero* ini umumnya memiliki *skill* yang dapat membunuh serta melakukan *quick kill* kepada lawan.⁷⁴

3. *Skin*

Skin adalah kostum atau desain khusus yang dimiliki setiap *hero* dalam *Mobile Legends*, yang menawarkan tampilan dan animasi yang lebih menarik daripada tampilan *hero* biasa. Berbeda dengan *hero*, *skin* tidak dapat dibeli menggunakan battle points, hanya dapat dibeli menggunakan *Diamond*, atau dapat diperoleh secara gratis saat ada *events* tertentu

4. *Emblem*

Emblem merupakan elemen penting setiap pemain untuk memperkuat serangan atau pada *hero* yang digunakannya, semakin tinggi level *emblem* nya akan semakin kuat *hero* yang digunakan. Ada 9 jenis *emblem* yaitu: Physical, Magical, Tank, Jungle, Fighter,

⁷⁴Boy Espada, "Apa Itu *Mobile Legends*" dalam <https://medium.com/esportsindonesia/apa-itu-Mobile-Legends-3f05e0c59235>, (diakses 21 Januari 2019, jam 21.00).

Marksman, Assassin, Mage, dan Support. Setiap jenis emblem dapat ditingkatkan maksimal hingga level 60.

5. *Battle Points*

Battle Points Merupakan point yang diperoleh setiap menyelesaikan 1 ronde permainan, fungsi battle points yaitu untuk membeli *Hero*, atau untuk meningkatkan level emblem.

6. *Diamonds*

Merupakan uang dalam game, yang berfungsi membeli *hero*, *skin*, meningkatkan emblem, *Diamond* hanya dapat diperoleh dengan menukarkan sejumlah uang.⁷⁵

7. *Bind account*

Yaitu mengaitkan akun tersebut dengan akun social media seperti *Facebook*, *Google Play*, dan *VK*. *Bind account* berfungsi untuk pengaman akun, jadi apabila game *Mobile Legends* di Uninstall data dalam akun tetap aman jika sudah di *Bind account*.

C. Sejarah Berdirinya Forum *Mobile Legends* Ponorogo

Forum *Mobile Legends* Ponorogo didirikan oleh Alif Syaifuddin Zuhri pada 9 Juli 2017. Saat awal berdirinya tersebut game *Mobile Legends* belum booming seperti sekarang mengingat di rilis nya game *Mobile Legends* yaitu pada pertengahan ke 2 tahun 2016.

Pada awalnya dulu waktu game belum terlalu booming seperti sekarang saya (Alif Syaifuddin Zuhri) dan teman teman dekat khususnya, saat itu belum

⁷⁵Boy Espada, “Apa Itu *Mobile Legends*” dalam <https://medium.com/esportsindonesia/apa-itu-Mobile-Legends-3f05e0c59235>, (diakses 21 Januari 2019, jam 21.00).

ada grup khusus untuk tempat berbagi, waktu itu hanya sebatas ngopi sambil mabar (main bareng) di tempat teman-teman dekat saja. Komunikasi pun hanya sebatas chat pribadi Whatsapp saja dan hanya teman-teman dekat belum ada orang-orang lain. Waktu itu pernah membuat grup *Mobile Legends* di Whatsapp tetapi saat itu anggotanya hanya sebatas kenalan, dan teman-teman terdekat saja, seiring waktu grup whatsapp tersebut semakin bertambah karena dari anggota-anggota lainnya tadi mengajak juga teman dekat dan kenalannya untuk bergabung di grup Whatsapp *Mobile Legends*.

Melihat semakin maraknya game *Mobile Legends* saya (alif syaifuddin zuhri) pun akhirnya ber inisiatif membuat grup *Mobile Legends* di Facebook, sekalian promosi link grup Whatsapp *Mobile Legends*. Dan hasilnya penambahan anggota meningkat jauh yang sebelumnya hanya sekitar 20 an anggota di grup Whatsapp menjadi 200 an anggota grup Whatsapp, peningkatan anggota grup ini pun di ikuti juga di grup Facebook *Mobile Legends* Ponorogo.⁷⁶

Cara kita menggaet anggota pada awal mulanya yaitu dengan cara mengenalkan game *Mobile Legends* tersebut kepada pengunjung tetap setiap warung, kebetulan saat itu saya (alif SZ) dan kawan-kawan mempunyai agenda rutin setiap malam minggu kumpul di warung kopi, setiap minggunya kita pindah dari satu tempat warung kopi ke tempat warung kopi yang lainnya. Contoh salah satu nya yaitu saat kami di warung kopi Safar, saya dan teman-teman ngopi di tempat tersebut, berkoordinasi dulu dengan pemilik/penjaga

⁷⁶ Alif Syaifuddin Zuhri, *Hasil Wawancara*, 10 Februari 2019

warung tersebut, kita booking tempat untuk 20 orang, lalu pemilik/penjaga warung kopi tersebut membolehkannya, kemudian kita mabar sambil memperkenalkan game *Mobile Legends* tersebut kepada pengunjung tetap / langganan di warung kopi tersebut, hasilnya diterima dengan baik oleh para pengunjung/langganan warung tersebut. Setelah selesai kita serang (promosi) di warung tersebut, salah satu dari kami 1 atau 2 orang mengecek tempat itu, ternyata *player Mobile Legends* semakin bertambah banyak maka kita lanjut ke tempat yang lain.

Dengan berkembangnya kebutuhan para *players* yang ingin membeli akun baru, maka muncullah grup atau forum-forum yang menyediakan tempat jual-beli akun game *Mobile Legends* tersebut di social media. Salah satu grup *facebook* yang menyediakan tempat jual beli akun game online adalah *Mobile Legends Ponorogo*.

“Awalnya ini tujuan grup ini yaitu sebagai wadah para player mobile legends baik di ponorogo atau luar untuk sharing (awalnya). Tapi seiring berkembang grup malah jadi tempat jual beli akun. Yasudah saya biarkan.”⁷⁷

Sebagaimana yang di ucapkan oleh Arif Syaifuddin Zuhri tujuan awalnya dibuatnya grup *Mobile Legends Ponorogo* adalah sebagai wadah para *player* baik diponorogo atau pun luar ponorogo untuk berbagi seputar game, cara bermain, strategi yang jitu dan pengalaman dalam bermain game *Mobile Legends*. Tapi seiring bertambahnya anggota, kini grup tersebut menjadi tempat jual beli akun.

⁷⁷ Alif Syaifuddin Zuhri, *Hasil Wawancara*, 10 Februari 2019

. Kini grup Mobile Legends Ponorogo beranggotakan kurang lebih sekitar 2000 akun aktif yang terdaftar dalam grup. Penulis memilih grup ini sebagai tempat untuk meneliti jual beli akun game *Mobile Legends* karena lokasi dan jarak, serta keterkaitan anggota-anggota, yang dalam grup ini semuanya berasal dari ponorogo.

D. Profil Forum *Mobile Legends* Ponorogo

Postingan-postingan para anggota grup *Mobile Legends* Ponorogo tidak selalu memposting tentang jual beli akun saja, tetapi ada juga bertanya atau berbagi tips cara bermain, ada juga yang mengadakan perekrutan anggota untuk squadnya, info tentang turnamen game *Mobile Legends* dan lain-lain.

Pada forum Mobile Legends Ponorogo terdapat 1 Admin dan 3 Moderator, yang menyediakan jasa rekber/pulber dalam transaksi jual beli akun. Yang menjadi pendiri sekaligus admin dari grup adalah Alif Syaifuddin Zuhri. Kemudian moderator nya berdasarkan nama yang tercantum di profil facebook, yaitu *Bayu Dwi Kuncoro*, *Muchamad Maulidz*, dan *Bagas Keceng*.⁷⁸

Di grup mobile legends ponorogo ini para anggota tersebar di segala penjuru di wilayah kabupaten ponorogo, provinsi jatim. Tetapi ada juga anggota dari kabupaten sebelahnya yaitu dari madiun, dan magetan.

Grup *Mobile Legends* Ponorogo Memiliki beberapa peraturan yang diberlakukan untuk anggota grup, khusus untuk jual beli akun game antara lain peraturannya adalah:

1. Wajib mencantumkan *open price* (harga jual).

⁷⁸ Facebook, <https://www.facebook.com/groups/MobileLegendsPonorogo/members/>, diakses 1 maret 2019

2. Disarankan negosiasi di kolom komentar.
3. Disarankan transaksi langsung (ketemuan).
4. Jika transaksi secara online bisa meminta bantuan admin/moderator melalui jasa rekber.
5. Selalu waspada dalam bertransaksi.
6. Segala resiko ditanggung penjual/pembeli jika diluar jangkauan admin/mod.
7. Laporkan postingan kepada admin/mod jika mengindikasikan unsur penipuan.⁷⁹

Adapun peraturan untuk anggota yang hendak melakukan transaksi via rekber/pulber:

Prosedur pulber/rekber :

1. Penjual/pembeli menghubungi admin/moderator.
2. Admin membuatkan multichat di WhatsApp dengan penjual dan pembeli.
3. Proses transfer dari pembeli ke admin.
4. Admin menyerahkan bukti transfer ke penjual.
5. Penjual menyerahkan akun ke pembeli.
6. Pembeli konfirmasi akun sudah diserahkan.
7. Admin mencairkan transaksi ke penjual.
8. Jika transaksi bermasalah, semua dikembalikan ke awal transaksi.
9. Untuk pulber admin hanya membatasi 50K pulsa saja.

⁷⁹ Facebook, <https://www.facebook.com/groups/MobileLegendsPonorogo/about/>, diakses 1 maret 2019

10. Disarankan menggunakan rekber.⁸⁰

E. Mekanisme Transaksi Jual Beli Akun Game Online di Forum *Mobile Legends* Ponorogo

Game *Mobile Legends* kini sangat berkembang hampir setiap masyarakat baik tua maupun muda, memainkan game ini, mereka rela membelanjakan uangnya untuk membeli fitur in-game seperti *skin*, *hero*, emblem dan lain-lain. Diantara mereka bahkan ada yang mengeluarkan uang jutaan rupiah untuk membeli *skin* grade *Legend* yang merupakan *skin* termahal di game *Mobile Legends*. Banyak pemain *Mobile Legends* yang berangkat dari memainkan game ini, lalu mengupload video bermain di youtube untuk meraup keuntungan.

“Kebanyakan mereka beli akun daripada mengembangkan sendiri level game tersebut, orang-orang lebih memilih untuk langsung membeli akun game, daripada harus mengulang game dari awal.⁸¹”

Dalam wawancara yang lain mengatakan

“Saya malas membesarkan akun ini dari *Tier* rendah, kemudian level emblemnya butuh waktu yang agak lama untuk mengupgrade, sehingga saya membeli akun game ini daripada ribet-ribet membesarkan akun baru dari nol.⁸²”

Alasan lainnya yaitu orang tersebut menginginkan akun yang memiliki *skin* yang didapat saat event tertentu saja.

Kemudian alasan berikutnya yaitu dalam permainan *Mobile Legends* *player* yang dapat bermain bersama dalam 1 tim di *rank* mode hanya *Tier* yang sama atau tepat dibawahnya.

⁸⁰ Ibid.

⁸¹ Alif Syaifuddin Zuhri, *Hasil Wawancara*, 10 Februari 2019.

⁸² Nanang triawan, *Hasil Wawancara*, 21Februari 2019.

Contoh: “saya *Tier Epic* maka yang dapat bermain dengan saya hanyalah *Tier Grandmaster* atau *Legend*. *Tier* teman-teman saya sudah *Legend* sementara saya masih di *Tier Master*, saya membeli akun *Tier Epic* supaya saya bisa *mabar* (main bareng) dengan teman-teman saya.⁸³

Alasan lainnya yaitu orang tersebut ingin mendapatkan akun game yang memiliki banyak *skin* dengan harga murah.

“Saya membeli akun karena ingin mendapatkan akun yang banyak *hero* dan *skin* nya, daripada harus *top up* sendiri mending langsung beli akun yang banyak *skin* nya, harga nya juga lebih murah jika di banding *top up* sendiri”.⁸⁴

Dari beberapa *Hasil Wawancara* ada beberapa alasan yang membuat seseorang sehingga ia memutuskan untuk membeli sebuah akun diantaranya yaitu:

- a. Ingin langsung mendapatkan akun dengan level yang tinggi
- b. Tidak ingin mengulang game dari awal
- c. Butuh waktu yang lama untuk mengembangkan level emblem, dll
- d. Mendapatkan *skin* yang didapat saat event khusus
- e. Mendapatkan akun dengan banyak *skin* dengan harga yang lebih murah

Dalam grup/forum *Mobile Legends Ponorogo* di *Facebook* mekanisme jual beli akun game ini dapat dilakukan dengan 3 cara yakni kesepakatan langsung antara penjual dan pembeli, yang pertama secara COD, yang kedua hanya melalui *chat* saja tanpa bertatap muka, cara ke 3 yaitu dengan menggunakan jasa rekber (rekening bersama) / pulber (pulsa bersama) dengan Admin sebagai pihak ke 3.⁸⁵

⁸³ Nanang triawan, *Hasil Wawancara*, 21 Februari 2019.

⁸⁴ Rizyuna Alivan Dhanar Adhitia, *Hasil Wawancara*, 16 Februari 2019

⁸⁵ Alif Syaifuddin Zuhri, *Hasil Wawancara*, 10 februari 2019.

Admin memberi kebebasan kepada para anggota dalam memposting/mempromosikan akunnya, aturan-aturan yang dibuat digrup hanya sebagai acuan standar dalam memposting barang yang akan dijual. Jika seseorang hendak menjual akunnya, maka ia harus mengikuti aturan-aturan yang dituliskan oleh admin/moderator grup.

Adapun rincian daripada mekanisme transaksi yang terjadi di grup mobile legends ponorogo yaitu sebagai berikut:

1. Transaksi langsung penjual dan pembeli via offline

Pertama penjual memposting akun nya di *facebook*, dalam postingannya wajib menyertakan harga awal (patokan). Kemudian melampirkan foto-foto yang berisi spesifikasi mengenai jumlah *skin* dan *hero* yang dimiliki, emblem levelnya, *Hero* Favorit, Winrate, dll.

Kedua yaitu saat penjual selesai memposting dan mempromosikan akunnya dalam grup, para calon pembeli biasanya melakukan tawar menawar di kolom komentar dengan penjual kemudian mereka melanjutkannya melalui *chat* pribadi melalui pesan atau pun *Whatsapp*. Apabila yang berkomentar dalam postingan tersebut banyak orang maka sistemnya adalah siapa yang memberikan penawaran tertinggi maka ialah yang akan mendapatkan akun tersebut.

Ketiga apabila sudah terjadi kesepakatan harga antara penjual dan pembeli maka tahap selanjutnya adalah menentukan waktu dan tempat untuk bertemu langsung atau COD. Dilanjutkan dengan serah terima

akun serta pembayaran seperti halnya transaksi jual beli pada umumnya.

Dalam wawancara mengenai serah terima akun game nya yaitu:

“Saat pergantian akun nya pertama dia logout gmail dari hp nya, kemudian diganti sama gmail milik saya, lalu saya coba login menggunakan hp saya, setelah bisa login di hp saya, kemudian dia pindah ke akun lain supaya tidak login lagi ke akun tadi.”⁸⁶

Penjelasan yang lebih rinci nya yaitu sebagai berikut, Penjual disebut “Si A” pembeli disebut “Si B”

- a. pertama dimulai dari logout akun Si A dari *Smartphone* nya
- b. Si B langsung login menggantikan akun Si A dengan menggunakan *smartphone* Si A,
- c. setelah akun dipastikan *terbind*, Si B mencoba login menggunakan *smartphone* milik nya,
- d. setelah login berhasil Si A logout/beralih dari akun yang sudah di *bind* oleh akun milik Si B. Di pastikan dulu bahwa si A sudah tidak memiliki akses ke Akun Si B.

2. Transaksi langsung penjual dan pembeli via online

Pertama penjual memposting akun nya di *facebook*, dalam postingannya wajib menyertakan harga awal. Kemudian melampirkan foto-foto yang berisi spesifikasi mengenai jumlah *skin* dan *hero* yang dimiliki, emblem levelnya, *Hero* Favorit, Winrate, dll.

Kedua yaitu saat penjual selesai memposting dan mempromosikan akunnya dalam grup, para calon pembeli biasanya melakukan tawar

⁸⁶ Rizyuna Alivan Dhanar Adhitia, *Hasil Wawancara*. 16 Februari 2019

menawar di kolom komentar dengan penjual kemudian mereka melanjutkannya melalui *chat* pribadi melalui pesan atau pun *Whatsapp*.

Ketiga apabila sudah terjadi kesepakatan harga antara penjual dan pembeli maka selanjutnya yaitu pembayaran dan serah terima akun game tersebut.

“ Saya transaksi via online dikarenakan jaraknya terlalu jauh”.⁸⁷

Dari hal tersebut dapat diketahui bahwa transaksi via online tanpa bertatap muka langsung karena jarak antara penjual dan pembeli yang jauh sehingga sulit untuk melakukan COD atau bertemu langsung.

Pembayaran dalam transaksi apabila dilakukan secara online yaitu menggunakan pulsa, transfer rekening, atau apabila keduanya mempunyai saldo *OVO* maka transaksi nya menggunakan *OVO*.

“Saya tertipu setelah saya transfer pembayarannya ke orang itu, dia menjanjikan kalau dia bakal amanah, no tipu-tipu, sehingga saya pun akhirnya ikut percaya dan melanjutkan transaksi tersebut, sesaat setelah saya membayar ke orang itu, langsung saya WA, tetapi tidak ada respon Cuma centang satu, nomor saya diblokir, tidak dapat mengirim chat via whatsapp, saya telepon juga tidak bisa tersambung”.⁸⁸

Setelah pembayaran diterima penjual memberikan id dan password nya kepada pembeli. Dilanjutkan dengan pergantian akun milik pembeli Hal itu umumnya dilakukan pada transaksi jual beli akun tanpa menggunakan jasa rekber/pulber dari admin. Akan tetapi pada kasus ini terjadi penipuan dari pihak penjual yaitu mereka memberikan

⁸⁷ Agus Royawan, *Hasil Wawancara*. 18 Februari 2019

⁸⁸ *Ibid.*,

janji-janji manis di awal, tetapi setelah menerima pembayaran dari pembeli si penjual langsung kabur, dengan cara memblokir kontak di *Whatsapp* atau pun pesan singkat langsung.

3. Transaksi menggunakan admin sebagai pihak ke tiga

Pertama penjual memposting akun nya di *facebook*, dalam postingannya wajib menyertakan harga awal. Kemudian melampirkan foto-foto yang berisi spesifikasi mengenai jumlah *skin* dan *hero* yang dimiliki, emblem levelnya, *Hero* Favorit, Winrate, dll.

Kedua yaitu saat penjual selesai memposting dan mempromosikan akunnya dalam grup, para calon pembeli biasanya melakukan tawar menawar di kolom komentar dengan penjual kemudian mereka melanjutkannya melalui *chat* pribadi melalui pesan atau pun *Whatsapp*.

Ketiga apabila sudah terjadi kesepakatan harga maka selanjutnya yaitu pembayaran dan serah terima akun tersebut. Dikarenakan saat itu jarak antara penjual dan pembeli terlalu jauh, sulit untuk melakukan tatap muka langsung atau bertemu. Sehingga memutuskan untuk transaksi nya via online saja.

Dalam hal ini daripada adanya keraguan dalam transaksi pembayaran dan penyerahan akun. Kemudian salah satu pihak berinisiatif untuk menggunakan jasa rekber/pulber menggunakan admin, dan pihak lain pun juga sepakat jika menggunakan jasa rekber admin.

“Saya menggunakan rekber karena supaya biar lebih enak aja dalam pembayarannya, tanpa khawatir akan tertipu saat transaksi

pembayaran dan penyerahan akunya, dan orang itu juga sepakat menggunakan rekber admin, ya sudah kita lanjutkan transaksi nya”.⁸⁹

Jika menggunakan jasa rekber/pulber dari admin maka proses transaksi nya yaitu pertama penjual menghubungi admin/moderator yang bersangkutan, kemudian admin membuat grup mini untuk *multichat* antara penjual dan pembeli, kemudian proses pembayaran dari pembeli ke admin melalui transfer rekening atau pulsa.

“Admin menawarkan kalau pembayaran nya bisa dilakukan via pulsa, atau no rekening, atau menggunakan saldo *OVO*. Kebetulan semuanya punya akun ovo, sehingga pembayarannya dilakukan via *OVO*”⁹⁰

Adapun cara pembayaran yang ditawarkan admin yaitu bisa menggunakan pulsa, transfer nomor rekening, ataupun transfer saldo *OVO*.

Setelah pembayaran dikonfirmasi, admin menyerahkan bukti pembayaran kepada penjual, setelah dipastikan pembayaran masuk ke admin, kemudian penjual menyerahkan id dan password kepada pembeli, dilanjutkan dengan cek barang/akun, apabila sudah cocok, pembeli wajib konfirmasi ke admin bahwa akun tersebut aman, dan pembeli bisa login ke akun tersebut, setelah dipastikan login, pembeli mengkonfirmasi kepada admin, setelah selesai dana pembayaran diteruskan oleh admin kepada penjual. Biaya jasa yang ditawarkan oleh admin adalah 10% dari biaya transaksi, dibebankan oleh pembeli.

⁸⁹ Febri Wardhiyanto, *Hasil Wawancara*, 20 Februari 2019

⁹⁰ *Ibid.*,

F. Penetapan Harga Dalam Jual Beli Akun Game Online di Forum *Mobile Legends* Ponorogo

1. Penetapan harga dengan cara negosiasi

Penetapan harga dalam jual beli akun game online *Mobile Legends* berbeda-beda, semuanya tergantung dengan spesifikasi akun yang dimiliki. Yang menjadi nilai jual dalam akun game *Mobile Legends* yaitu dari *Tier*, jumlah *hero* yang dimiliki, jumlah *skin* yang dimiliki, *winrate*, *skin limited edition* dan lain-lain. Beberapa spesifikasi tersebut mempengaruhi nilai jual dalam suatu akun.⁹¹

Proses penetapan harga dalam forum *Mobile Legends* ponorogo diperoleh melalui negosiasi antara penjual dan pembeli, baik itu dilakukan di kolom komentar ataupun *chat* langsung melalui *messenger facebook* atau *Whatsapp*.

Dalam wawancara disebutkan:

“ Ya kalau biasanya harga mulai dari tier master 30-50rb, tier grandmaster 50-100rb, Tier Epic 100-150rb, Tier legend 150-300rb, Tier mythic 300rb-1jt tergantung tergantung jumlah *skin/hero* nya, harga juga bisa lebih rendah apabila meskipun tier nya tinggi tetapi jumlah *hero* dan *skin* masih sedikit. “⁹²

Adapun berikut ini mengenai daftar-daftar harga akun game berdasarkan spesifikasinya Yang diungkapkan dalam table berikut:⁹³

<i>Tier</i>	Harga
<i>Master</i>	30.000-50-000 (Jumlah <i>hero</i> dan <i>skin</i> sedikit)

⁹¹ Bagas Eka Saputra, *Hasil Wawancara*, 14 februari 2019.

⁹² Ibid.,

⁹³ Ibid.,

	<p>Umumnya 20-30 <i>hero</i>, <i>skin</i> 10-20, tergantung kondisi akun.</p> <p>Harga bisa jauh lebih rendah apabila <i>skin</i> dan <i>heronya</i> lebih sedikit.</p>
<i>Grandmaster</i>	<p>50.000-100.000</p> <p>Umumnya 30-40 <i>hero</i>, <i>skin</i> 20-30 <i>skin</i>, tergantung kondisi akun.</p> <p>Harga bisa jauh lebih rendah apabila <i>skin</i> dan <i>heronya</i> lebih sedikit.</p>
<i>Epic</i>	<p>100.000-150.000</p> <p>Umumnya 30-40 <i>hero</i>, <i>skin</i> 20-30, tergantung kondisi akun.</p> <p>Harga bisa jauh lebih rendah apabila <i>skin</i> dan <i>heronya</i> lebih sedikit.</p>
<i>Legend</i>	<p>150.000-300.000</p> <p>Umumnya 30-50 <i>hero</i> atau lebih, <i>skin</i> 20-40 atau lebih, tergantung kondisi akun.</p> <p>Harga bisa jauh lebih rendah apabila <i>skin</i> dan <i>heronya</i> lebih sedikit.</p>
<i>Mythic</i>	<p>300.000-1.000.000</p> <p>Umumnya >50 <i>hero</i>, <i>skin</i> 50-100 atau lebih tergantung kondisi akun.</p>

	Harga bisa jauh lebih rendah apabila <i>skin</i> dan <i>heronya</i> lebih sedikit.
--	--

Selain harga di atas terdapat beberapa tambahan apabila terdapat tambahan jumlah *hero*, dan *skin* sesuai jumlahnya.

“Harga tambahan apabila *hero* nya lebih banyak daripada umumnya yaitu kisaran 20.000 untuk 10 *hero* sampai 100.000 apabila mempunyai koleksi *hero* lengkap. *Skin* normal dan elite tambahannya bisa sekitar 40.000-200.000 tergantung jumlah dan kelas *skin*. *Skin* starlight dan special harga tambahan mulai 50.000 sampai 500.000 tergantung jumlah *skin*nya. *Skin* epic limited tambahannya mulai dari 100.000 sampai 1 juta tergantung jumlah *skin* nya. Dan terakhir apabila terdapat *skin* legend maka penambahan setiap 1 *skin* nya bisa mencapai 1 juta.”⁹⁴

Adapun tambahan harga bisa lebih tinggi atau rendah daripada harga standarnya apabila dikelompokkan berdasarkan spesifikasi berikut ini:⁹⁵

<i>Hero</i>	Harga tambahan: +10 harga 20.000 +20 harga 30.000 +30 harga 50.000 +40 harga 75.000 + <i>Hero</i> lengkap harga 100.000
<i>Skin</i>	<i>Skin</i> normal-Elite +10 <i>skin</i> harga 40.000

⁹⁴ Bagas Eka Saputra, *Hasil Wawancara*

⁹⁵ *Ibid.*,

	<p>+20 <i>skin</i> harga 70.000</p> <p>+30 <i>skin</i> harga 100.000-200.000 (tergantung grade <i>skin</i> yang dimiliki)</p>
	<p><i>Skin Starlight-Special</i></p> <p>+1-10 <i>skin starlight</i> harga 50.000-250.000</p> <p>+10-20 atau lebih <i>skin starlight</i> harga 250.000-500.000 atau lebih (tergantung jumlah <i>skin starlight</i> ataupun <i>skin special</i> yang dimiliki)</p>
	<p><i>Skin Epic Limited</i></p> <p>+1-10 <i>skin Epic limited</i> 100-500rb</p> <p>+10 atau lebih <i>skin Epic limited</i> 500.000-1.000.000 (tergantung jumlah <i>skin Epic limited</i> yang dimiliki).</p> <p><i>Skin Legend</i></p> <p>+1 <i>skin Legend</i> harga 1.000.000</p>

Harga yang tercantum belum lah harga yang pasti, harga yang sebenarnya dengan spesifikasi akun yang sama seperti dalam daftar – daftar harga tersebut bisa dijual dengan harga yang lebih murah ataupun lebih mahal. Semuanya kembali kepada penjual akun tersebut,

yang kemudian melalui proses negosiasi antara penjual dan pembeli dalam menentukan harga tersebut.⁹⁶

Adapun contoh penetapan harga dalam transaksi seperti diungkapkan dalam wawancara ini:

“Setelah kita sepakat di harga itu, lalu saya menghubungi admin, setelah dibuat grup, si penjual chat pribadi kepada saya, untuk meminta menurunkan harga akun tadi, dengan alasan dia harus membayar biaya jasa ke admin. Daripada transaksi tersebut batal ya sudah saya iyakan saja permintaannya tadi dengan menurunkan harga akun saya”⁹⁷

Penetapan harga dalam grup mobile legends ini pada kasus ini si penjual dan pembeli setelah sepakat mengenai harga akun tersebut, lalu penjual menghubungi admin untuk mengadakan transaksi akun via online, setelah admin membuat grup mini berisikan 3 orang, pembeli tersebut men-chat pribadi penjual dan meminta supaya menurunkan harga akun tersebut, dengan alasan masih ada biaya tambahan dari admin, akhirnya penjual pun mengikuti permintaan dari pihak pembeli dengan menurunkan sedikit harga akun yang telah disepakati sebelumnya.

2. Penetapan harga tanpa negosiasi tetapi harga jauh lebih murah dari umumnya.

Adapun proses penetapan harga yang dalam forum *Mobile Legends* Ponorogo tanpa melalui tahapan tawar-menawar harga antara penjual

⁹⁶ Bagas Eka Saputra, *Hasil Wawancara*, 14 Februari 2019

⁹⁷ Febri wardhiyanto, *Hasil Wawancara*, 20 Februari 2019

dan pembeli, baik itu dilakukan di kolom komentar ataupun *chat* langsung melalui *messenger facebook* atau *Whatsapp*.

Hal tersebut dikarenakan harga patokan (*open price*) yang ditawarkan untuk sebuah akun terbilang sangat murah jika dibandingkan harga pasaran pada umumnya.

Adapun hal yang mempengaruhi harga akun game tersebut menjadi lebih murah daripada harga pasaran pada umumnya, yaitu terkait dengan pengaman akun (*bind account*).

Dalam wawancara disebutkan:

“Sempat ragu untuk membeli, mengapa akun nya di hargai murah, tetapi penjual mengatakan spesifikasi akunnya apa adanya, yaitu masih terbind dengan akun moonton, Setelah itu saya mantapkan untuk membeli akun tersebut.”⁹⁸

Akun tersebut di hargai dengan sangat murah, sehingga sangat menarik minat bagi para pembeli akun game tersebut. Jika jual beli akun pada umumnya dengan harga yang sesuai pasaran. Di dalam *bind account* nya tidak ada akun yg terkait dengan pemilik sebelumnya. Tetapi pada akun ini yang harganya lebih murah daripada harga pada umumnya terdapat satu akun yang masih terkait dengan akun pemilik sebelumnya.

Dalam *bind account* di *Mobile Legends* ada 4 macam akun yg terbind, yaitu *Moonton*, *gmail/apple*, *facebook*, *VK*. *Moonton account* merupakan akun permanen yang menempel pada sebuah akun game. Sehingga pada saat proses pemindahan akun dari penjual dan pembeli

⁹⁸ Nanang triawan, *Hasil Wawancara*, 21 Februari

akun tersebut tidak dapat diganti, sehingga jika pembeli ingin menambah keamanan akunnya ia harus mengaitkan akun nya dengan sosmed lain seperti *gmail*, *facebook*, atau *VK*, sementara *moonton account* masih sama dengan yang digunakan pemilik akun sebelumnya.

Hal tersebut tentu tidak ada masalah jika penjual mengatakan apa adanya mengenai akun yang terkait tersebut. Tetapi dalam wawancara: “Dia mengatakan lupa passwordnya, atau tidak pernah login menggunakan moonton akun.”⁹⁹

Penjual mengaku lupa password dan tidak mungkin login lagi dengan akun yang terkait tersebut. Tetapi pada kenyataannya setelah transaksi selesai dan akun diterima oleh penjual, pembeli ternyata masih bisa login dan masuk ke akun yang dijual tersebut.

Dalam wawancara dijelaskan:

“ketika saya hendak login ke akun tersebut, susah sekali, padahal koneksi internet saya cukup baik, saya coba berkali-kali tetap tidak bisa, hingga muncul tulisan “Akun Telah Masuk”. Dan akun tiba-tiba keluar sendiri. karena akun moonton nya juga masih terbind, dia pasti masuk menggunakan akun moonton tersebut.”¹⁰⁰

Hal tersebut terjadi karena pada akun tersebut penjual masih bisa memiliki akses ke akun yang telah dijualnya, sehingga terjadi 2 *players* yang login ke dalam 1 akun yang menyebabkan *error* pada akun tersebut.

⁹⁹ Ibid.,

¹⁰⁰ Ibid.,

BAB IV

ANALISIS ETIKA BISNIS ISLAM TERHADAP JUAL BELI AKUN GAME ONLINE DI FORUM MOBILE LEGENDS PONOROGO

A. Tinjauan Etika Bisnis Islam Terhadap Mekanisme Transaksi Jual Beli Akun Game Online di *Mobile Legends* Ponorogo

Dalam grup/forum *Mobile Legends* Player Ponorogo di *Facebook* mekanisme jual beli akun game ini dapat dilakukan dengan 3 cara yakni kesepakatan langsung antara penjual dan pembeli, mekanisme 1 yaitu dilakukan secara COD, mekanisme 2 yaitu melalui *chat* saja tanpa bertatap muka langsung, mekanisme ke 3 yaitu dengan menggunakan jasa rekber (rekening bersama) / pulber (pulsa bersama) dengan Admin sebagai pihak ke tiga.¹⁰¹

1. Transaksi langsung dengan bertatap muka (COD)

Pertama penjual memposting akun nya di *facebook*, dalam postingannya wajib menyertakan harga awal (patokan). Kemudian melampirkan foto-foto yang berisi spesifikasi. Kedua yaitu saat penjual selesai memposting dan mempromosikan akunnya dalam grup, para calon pembeli biasanya melakukan tawar menawar di kolom komentar dengan penjual kemudian mereka melanjutkannya melalui *chat* pribadi melalui pesan atau pun *Whatsapp*. Ketiga jika sudah terjadi kesepakatan harga antara penjual dan pembeli maka

¹⁰¹ Alif Syaifuddin Zuhri, *Hasil Wawancara*, 10 februari 2019

tahap selanjutnya adalah menentukan waktu dan tempat untuk bertemu langsung atau COD. Dilanjutkan dengan serah terima akun serta pembayaran seperti halnya transaksi jual beli pada umumnya.

2. Transaksi langsung via online

Pertama penjual memposting akun nya di *facebook*, dalam postingannya wajib menyertakan harga awal (patokan). Kemudian melampirkan foto-foto yang berisi spesifikasi. Kedua yaitu saat penjual selesai memposting dan mempromosikan akunnya dalam grup, para calon pembeli biasanya melakukan tawar menawar di kolom komentar dengan penjual kemudian mereka melanjutkannya melalui *chat* pribadi melalui pesan atau pun *Whatsapp*. Ketiga apabila sudah terjadi kesepakatan harga antara penjual dan pembeli maka selanjutnya yaitu pembayaran dan serah terima akun game tersebut. Pembayaran dalam transaksi apabila dilakukan secara online yaitu menggunakan pulsa, transfer rekening, dan saldo *OVO*.

Setelah pembayaran diterima penjual memberikan id dan password nya kepada pembeli. Akan tetapi pada kasus ini terjadi penipuan dari pihak penjual yaitu mereka memberikan janji-janji manis di awal, tetapi setelah menerima pembayaran dari pembeli si penjual langsung kabur, dengan cara memblokir kontak di *Whatsapp* atau pun pesan singkat langsung.

3. Transaksi menggunakan admin sebagai pihak ke tiga

Pertama penjual memposting akun nya di *facebook*, dalam postingannya wajib menyertakan harga awal (patokan). Kemudian melampirkan foto-foto yang berisi spesifikasi. *Kedua* yaitu saat penjual selesai memposting dan mempromosikan akunnya dalam grup, para calon pembeli biasanya melakukan tawar menawar di kolom komentar dengan penjual kemudian mereka melanjutkannya melalui *chat* pribadi melalui pesan atau pun *Whatsapp*. *Ketiga* apabila sudah terjadi kesepakatan harga maka selanjutnya yaitu pembayaran dan serah terima akun tersebut. Dikarenakan saat itu jarak antara penjual dan pembeli terlalu jauh, sulit untuk melakukan tatap muka langsung atau bertemu. Sehingga memutuskan untuk transaksi nya via online saja. Untuk menghindari upaya penipuan baik dari penjual ataupun pembeli mereka sepakat jika menggunakan jasa rekber admin.

Adapun proses transaksi pembayaran apabila menggunakan admin sebagai pihak ke tiga. *Pertama* penjual menghubungi admin/moderator yang bersangkutan, kemudian admin membuat grup mini untuk *multichat* antara penjual dan pembeli, kemudian proses pembayaran dari pembeli ke admin melalui transfer rekening, saldo OVO, ataupun menggunakan pulsa. *Kedua* setelah pembayaran dikonfirmasi, admin menyerahkan bukti pembayaran kepada penjual, setelah dipastikan pembayaran masuk ke admin,

kemudian penjual menyerahkan id dan password kepada pembeli, dilanjutkan dengan cek barang/akun, apabila sudah cocok, pembeli wajib konfirmasi ke admin bahwa akun tersebut aman, dan pembeli bisa login ke akun tersebut, setelah dipastikan login, pembeli mengkonfirmasi kepada admin. *Ketiga* setelah selesai dana pembayaran diteruskan oleh admin kepada penjual. Biaya jasa yang ditawarkan oleh admin adalah 10% dari biaya transaksi, dibebankan oleh pembeli.

Sejumlah prinsip-prinsip dasar telah dirumuskan oleh para cendekiawan muslim. Adapun prinsip dasar yang menjadi dasar etika bisnis Islam antara lain yaitu: Keesaan, Keseimbangan, Kehendak Bebas, Tanggung Jawab, dan Kebajikan. Sebagai seorang pengusaha atau pelaku bisnis muslim yang baik keberadaan dari 5 prinsip tersebut menjadi landasan dasar dalam menjalankan bisnisnya.

Dari beberapa data yang dipaparkan di atas penulis akan mengungkapkan bagaimana tinjauan etika bisnis Islam mengenai ketiga mekanisme transaksi tersebut dengan menggunakan 5 prinsip dasar etika bisnis Islam.

1. Ditinjau dari prinsip keesaan (tauhid)

Keesaan berhubungan dengan konsep tauhid. Keesaan merupakan dimensi vertikal Islam. Tauhid merupakan landasan yang sangat filosofis yang dijadikan sebagai fondasi utama setiap

langkah seorang muslim yang beriman dalam menjalankan fungsi kehidupannya.¹⁰²

Seorang pengusaha muslim atau pelaku bisnis (jual-beli) dalam aktivitasnya apabila menerapkan prinsip keesaan maka ia tidak akan melakukan hal-hal sebagai berikut. *Pertama* Diskriminatif terhadap pekerja, pemasok, maupun pembeli. *Kedua* Dapat dipaksa untuk berbuat tidak etis, karena ia hanya takut dan cinta kepada Allah. *Ketiga* Menimbun kekayaan dengan penuh keserakahan.

Berdasarkan penjelasan di atas mekanisme transaksi yang terjadi di grup mobile legends ponorogo:

Pertama yaitu kesepakatan langsung antara penjual dan pembeli secara offline atau bertatap muka. Hal tersebut sudah sesuai dengan prinsip keesaan karena tidak adanya perilaku diskriminatif ataupun tindakan yang merugikan baik dari pihak penjual dan pembeli.

Kedua apabila transaksi tersebut dilakukan secara online tanpa bertatap muka langsung antara penjual dan pembeli. Hal tersebut tidak sesuai dengan prinsip keesaan dikarenakan Dalam kasus ini penjual berberilaku tidak etis yakni tidak berniat menyerahkan akun tersebut. Berikutnya yaitu tidak adanya

¹⁰² Ibid., 89.

ketakutan dari pihak penjual ketika melakukan sesuatu yang tidak etis tersebut.

Ketiga apabila transaksi tersebut dilakukan secara online tanpa bertatap muka, tetapi menggunakan jasa admin sebagai pihak ke tiga. Hal tersebut sesuai dengan prinsip keesaan dikarenakan dalam hal ini tidak ada perilaku diskriminatif ataupun tindakan yang merugikan dari pihak penjual dan pembeli. Dan juga adanya ketakutan akan berperilaku tidak etis dalam bertransaksi yaitu menipu.

2. Ditinjau dari prinsip Keseimbangan (adil)

Keseimbangan atau '*adl*' menggambarkan dimensi horizontal ajaran Islam, Dalam beraktivitas di dunia bisnis, Islam mengharuskan untuk berbuat adil. Menempatkan hak-hak baik hak atas sesama manusia, lingkungan sosial dan juga hak atas Allah dan Rasul-Nya sebagaimana mestinya (sesuai aturan shari'ah). Tidak mengakomodir salah satu hak di atas, dapat menempatkan tersebut pada kezaliman. Dalam perniagaan, persyaratan adil yang paling mendasar adalah dalam menentukan mutu (kualitas) dan ukuran (kualitas) pada setiap takaran maupun timbangan.¹⁰³

Berlaku adil akan dekat dengan takwa sehingga dalam perniagaan, Islam melarang untuk menipu walaupun hanya sekedar membawa kondisi yang menimbulkan keraguan sekalipun. Islam

¹⁰³ Faisal Badroen, *Etika Bisnis dalam Islam*, 91.

mengharuskan penganutnya untuk berlaku adil dan berbuat kebajikan.

Berdasarkan penjelasan di atas, tinjauan etika bisnis Islam terhadap mekanisme-mekanisme transaksi yang terjadi di grup mobile legends ponorogo yaitu:

Pertama, kesepakatan langsung penjual dan pembeli secara offline atau bertatap muka. Hal tersebut sesuai dengan prinsip keseimbangan karena dalam hal ini antara mutu barang dan kualitas yang diberikan oleh penjual sesuai dengan apa yang diperoleh pembeli, pembeli dan penjual sama-sama diuntungkan, pembeli menerima akunnya, sedangkan penjual menerima untung dari barang yang dijualnya tersebut .

Kedua, apabila transaksi tersebut dilakukan secara online tanpa bertatap muka langsung antara pembeli dan penjual. Hal tersebut tidak sesuai dengan prinsip keseimbangan karena seorang pengusaha atau pelaku bisnis muslim dalam perniagaan dilarang untuk menipu walaupun hanya sekedar membawa kondisi yang menimbulkan keraguan sekalipun. Dan juga tidak adilnya manfaat yang didapat dari kedua pihak, dalam kasus ini pembeli tidak mendapatkan apa-apa bahkan harus kehilangan hartanya, sementara penjual mendapatkan untung dari barang yang seharusnya sudah dia serahkan kepada pembeli.

Ketiga, apabila transaksi tersebut dilakukan secara online tanpa bertatap muka, tetapi menggunakan jasa admin sebagai pihak ke tiga. Hal tersebut sesuai dengan prinsip keseimbangan karena mutu atau spesifikasi dari barang yang ditawarkan oleh penjual sesuai dengan manfaat yang didapat oleh pembeli. Dan juga mengenai biaya jasa 10% yang dibebankan dari admin juga sesuai dengan prinsip keseimbangan karena bagaimanapun juga semua pihak mendapatkan keuntungan, sesuai dengan peran dalam transaksinya, penjual mendapatkan untung dari barang yang dijual, pembeli mendapatkan akun yang diinginkan, dan admin mendapatkan upah atas jasa yang diberikannya.

3. Ditinjau dari prinsip Kehendak Bebas

Kebebasan merupakan bagian penting dalam nilai etika bisnis Islam, tetapi kebebasan itu tidak merugikan kepentingan kolektif. Manusia diberi kebebasan untuk melakukan segala sesuatu khususnya dalam hal jual-beli yaitu mengenai cara berjualan, prinsip untuk mencari keuntungan dan lain sebagainya

Kehendak bebas yang dimaksud dalam prinsip etika bisnis Islam itu adalah kebebasan yang tidak merugikan kepentingan kolektif, dalam artian kebebasan yang diberikan adalah kebebasan yang berlandaskan akan tanggung jawab.

Dari beberapa penjelasan diatas mekanisme transaksi yang terjadi di grup mobile legends ponorogo:

Pertama, transaksi langsung penjual dan pembeli via offline atau bertatap muka. Hal ini sudah sesuai dengan prinsip kehendak bebas karena dalam hal ini pihak yang terlibat bebas menentukan perjanjian dalam transaksinya dari awal sampai akhir, tidak ada larangan-larangan yang merugikan salah satu pihak dalam perjanjian tersebut, baik pihak pembeli dan penjual sama-sama diuntungkan

Kedua, transaksi langsung antara penjual dan pembeli via online tanpa bertatap muka. Hal ini tidak sesuai dengan prinsip kehendak bebas, meskipun pihak penjual ataupun pembeli disini bebas menentukan perjanjian dalam transaksinya apakah transaksinya dilakukan dengan bertemu langsung atau hanya lewat online, namun tidak diikuti penyerahan akun setelah proses pembayaran dan bukannya bertanggung jawab atas hal tersebut, penjual malah memblokir dan *lost contact* dengan pembeli.

Ketiga, transaksi antara penjual dan pembeli via online tanpa bertatap muka, tetapi menggunakan admin sebagai pihak ke-3. Hal ini sesuai dengan prinsip kehendak bebas, karena pihak-pihak yang terlibat dalam transaksi bebas menentukan perjanjian dalam transaksinya dari awal sampai akhir, tidak ada perjanjian yang merugikan salah satu pihak dalam perjanjian tersebut, baik pihak pembeli dan penjual dan juga admin sama-sama diuntungkan dalam transaksi tersebut.

4. Ditinjau dari prinsip Tanggung Jawab

Islam sangat menekankan pada konsep tanggung jawab, walaupun tidaklah berarti mengabaikan kebebasan individu ini berarti bahwa yang dikehendaki ajaran Islam adalah kebebasan yang bertanggung jawab.

Penerapan konsep tanggung jawab dalam etika bisnis Islam misalnya jika seseorang pengusaha muslim berperilaku secara tidak etis, ia tidak dapat menyalahkan tindakannya pada persoalan tekanan bisnis ataupun pada kenyataan bahwa setiap orang juga berperilaku tidak etis. Ia harus memikul tanggung jawab tertinggi atas tindakannya sendiri.

Dari penjelasan di atas mekanisme yang terjadi di grup mobile legends ponorogo.

Pertama, transaksi langsung penjual dan pembeli via offline atau bertatap muka. Hal ini sudah sesuai dengan prinsip tanggung jawab, pada dasarnya konsep tanggung jawab adalah bentuk tindakan daripada diterapkannya prinsip kehendak bebas yaitu kebebasan yang bertanggung jawab, dalam hal ini para pihak member kebebasan dalam menentukan transaksi, kemudian di ikuti dengan adanya tindakan tanggung jawab penjual atas akun yang tersebut.

Kedua, transaksi secara langsung antara penjual dan pembeli via online tanpa bertatap muka. Hal ini tidak sesuai

dengan prinsip tanggung jawab, sama halnya dengan penerapan prinsip kehendak bebas meskipun dalam hal ini pihak-pihak yang terlibat bebas dalam menentukan transaksinya, namun pada akhir transaksi tidak diikuti dengan tindakan tanggung jawab dari penjual atas perjanjian transaksinya yaitu dengan cara memblokir dan lost contact dengan pembeli akun.

Ketiga, transaksi penjual dan pembeli via online dengan menggunakan admin sebagai pihak ke tiga. Hal ini sesuai dengan prinsip tanggung jawab, sebagaimana yang disebutkan di atas yaitu tanggung jawab adalah konsekuensi tindakan dari diterapkannya prinsip kehendak bebas, yakni kebebasan memilih dan menentukan transaksi yang diikuti dengan tanggung jawab atas pilihan tersebut.

5. Ditinjau dari prinsip Kebajikan

Prinsip kebenaran dalam konteks ini selain mengandung makna kebenaran, mengandung pula dua unsur yaitu kebajikan dan kejujuran. Dalam konteks bisnis kebenaran dimaksudkan sebagai niat, sikap dan perilaku benar meliputi proses transaksi, proses mencari atau memperoleh komoditas pengembangan maupun dalam proses menetapkan keuntungan. Dengan prinsip kebenaran ini maka etika bisnis Islam sangat menjaga dan berlaku preventif

terhadap kemungkinan adanya kerugian salah satu pihak yang melakukan transaksi, kerja sama atau perjanjian dalam bisnis.¹⁰⁴

Dalam etika bisnis Islam sangat penting menerapkan sikap taqwa (sungkan kepada Allah, untuk selalu taat kepadaNya) , dengan adanya sikap taqwa maka seorang pebisnis akan melakukan usaha-usaha bisnis dengan cara-cara yang legal dan halal serta jauh dari praktik-praktik bisnis yang mengeksploitasi, dan merugikan bagi pihak-pihak lain yang terlibat bisnis dengannya.¹⁰⁵

Dari penjelasan diatas, mekanisme transaksi yang terjadi di grup mobile legends ponorogo:

Pertama, transaksi langsung penjual dan pembeli via offline atau bertatap muka. Hal ini sudah sesuai dengan prinsip kebajikan, karena prinsip kebaikan dalam transaksi yaitu meliputi proses niat, sikap, dan perilaku benar. Dalam hal ini pihak baik pihak yang terlibat tidak ada yang dirugikan dalam transaksi tersebut.

Kedua, transaksi langsung antara penjual dan pembeli via online tanpa bertatap muka. Hal ini tidak sesuai dengan prinsip kebajikan, sebagaimana yang disebutkan prinsip kebenaran ini meliputi niat, sikap, dan perilaku benar, sangat menjaga dan berlaku preventif terhadap kemungkinan adanya kerugian salah satu pihak, dalam hal ini dari awal transaksi pembeli sudah memiliki niat yang tidak baik untuk tidak menyerahkan akun

¹⁰⁴ Abdul Aziz, *Etika Bisnis Perspektif Islam* (Bandung: Alfabeta, 2013), 46.

¹⁰⁵ Nashruddin Baidan, Erwati Aziz, *Etika Islam dalam Berbisnis* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 177

tersebut, kemudian pihak pembeli tentu sangat dirugikan dikarenakan niat dan perilaku yang tidak baik dari penjual.

Ketiga, transaksi penjual dan pembeli via online dengan menggunakan admin sebagai pihak ke tiga. Hal ini sesuai dengan prinsip kebajikan, dalam berlangsungnya transaksi tersebut sudah ada kepercayaan dan kerelaan baik dari penjual dan pembeli, dan juga mengenai tujuan dari jasa rekber tersebut juga sesuai dengan prinsip kebaikan yakni membantu orang-orang yang kesusahan dalam transaksi online jual beli akun.

Dari beberapa pemaparan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa mekanisme transaksi jual beli akun game di grup mobile legends ponorogo ada 3 hal. *Pertama* transaksi langsung antara penjual dan pembeli via offline atau bertatap muka, sudah sesuai dengan 5 prinsip-prinsip dasar etika bisnis Islam yaitu Keesaan, Keseimbangan, Kehendak Bebas, Tanggung Jawab, dan Kebajikan. *Kedua* transaksi langsung penjual dan pembeli via online tanpa bertatap muka, tidak sesuai dan melanggar 5 prinsip-prinsip dasar etika bisnis Islam yaitu Keesaan, Keseimbangan, Kehendak Bebas, Tanggung Jawab, dan Kebajikan. *Ketiga* transaksi penjual dan pembeli via online dengan admin sebagai pihak ke tiga, sudah sesuai dengan 5 prinsip-prinsip dasar etika bisnis Islam yaitu Keesaan, Keseimbangan, Kehendak Bebas, Tanggung Jawab, dan Kebajikan.

B. Tinjauan Etika Bisnis Islam Terhadap Penetapan Harga Dalam Jual Beli Akun Game *Mobile Legends* di Forum *Mobile Legends* Ponorogo

Pada bab III telah dijelaskan bahwa penentuan harga dalam jual beli akun game online *Mobile Legends* berbeda-beda, semuanya tergantung dengan spesifikasi akun yang dimiliki. Yang menjadi nilai jual dalam akun game *Mobile Legends* yaitu dari *Tier*, jumlah hero yang dimiliki, jumlah *skin* yang dimiliki, *winrate*, *skin limited edition* dan lain-lain. Beberapa spesifikasi tersebut mempengaruhi nilai jual dalam suatu akun.¹⁰⁶

Adapun proses penentuan harga yang terjadi di grup *mobile legends* ponorogo yaitu:

1. Penentuan harga dengan cara negosiasi antara penjual dan pembeli

Proses penentuan harga dalam forum *Mobile Legends* Ponorogo diperoleh melalui negosiasi antara penjual dan pembeli, baik itu dilakukan di kolom komentar ataupun *chat* langsung melalui *messenger facebook* atau *Whatsapp*. Dan juga terdapat tabel rincian harga untuk tiap spesifikasi, jumlah, dan kualitas yang terdapat dalam akun tersebut.

Adapun harga yang tercantum belum lah harga yang pasti, harga yang sebenarnya dengan spesifikasi akun yang sama seperti dalam daftar –daftar harga tersebut bisa dijual dengan

¹⁰⁶ Bagas Eka Saputra, *Hasil Wawancara*, 14 februari 2019

harga yang lebih murah ataupun lebih mahal. Semuanya kembali kepada penjual akun tersebut, yang kemudian melalui proses negosiasi antara penjual dan pembeli dalam menentukan harga tersebut.¹⁰⁷

Penetapan harga dalam grup mobile legends pada kasus ini penjual dan pembeli setelah sepakat mengenai harga akun tersebut, lalu penjual menghubungi admin untuk mengadakan transaksi akun via online, setelah admin membuat grup mini berisikan 3 orang, pembeli tersebut men-chat pribadi penjual dan meminta supaya menurunkan harga akun tersebut, dengan alasan masih ada biaya tambahan dari admin, akhirnya penjual pun mengikuti permintaan dari pihak pembeli dengan menurunkan sedikit harga akun yang telah disepakati sebelumnya.

2. Penentuan harga tanpa negosiasi tetapi harga jauh lebih murah daripada umumnya

Adapun proses penentuan harga yang dalam forum *Mobile Legends* Ponorogo tanpa melalui tahapan tawar-menawar harga antara penjual dan pembeli, baik itu dilakukan di kolom komentar ataupun *chat* langsung melalui *messenger facebook* atau *Whatsapp*.

¹⁰⁷ Bagas Eka Saputra, *Hasil Wawancara*, 14 februari 2019

Hal tersebut dikarenakan harga patokan (open price) yang ditawarkan untuk sebuah akun terbilang sangat murah jika dibandingkan harga pasaran pada umumnya. Hal yang mempengaruhi harga akun game tersebut menjadi lebih murah daripada harga pasaran pada umumnya, yaitu terkait dengan pengaman akun (*bind account*).

Jika jual beli akun pada umumnya dengan harga yang sesuai pasaran. Di dalam *bind account* nya tidak ada akun yg terkait dengan pemilik sebelumnya. Tetapi pada akun ini yang harganya lebih murah daripada harga pada umumnya terdapat satu akun yang masih terkait dengan akun pemilik sebelumnya. Sehingga terjadi 2 *player* yang login ke dalam 1 akun yang menyebabkan *error* pada akun tersebut. Hal tersebut sangat beresiko akun tersebut akan dapat dihack lagi oleh penjual, dgn cara mengganti passwordnya.

Dari beberapa data yang dipaparkan di atas penulis akan mengungkapkan bagaimana tinjauan etika bisnis Islam mengenai ketiga mekanisme transaksi tersebut dengan menggunakan 5 prinsip dasar etika bisnis Islam.

1. Ditinjau dari prinsip keesaan (tauhid)

Keesaan berhubungan dengan konsep tauhid. Keesaan merupakan dimensi vertikal Islam. Tauhid merupakan landasan yang sangat filosofis yang dijadikan sebagai fondasi utama

setiap langkah seorang muslim yang beriman dalam menjalankan fungsi kehidupannya.¹⁰⁸

Seorang pengusaha muslim atau pelaku bisnis (jual-beli) dalam aktivitasnya apabila menerapkan prinsip keesaan maka ia tidak akan melakukan hal-hal sebagai berikut. *Pertama* Diskriminatif terhadap pekerja, pemasok, maupun pembeli. *Kedua* Dapat dipaksa untuk berbuat tidak etis, karena ia hanya takut dan cinta kepada Allah. *Ketiga* Menimbun kekayaan dengan penuh keserakahan.

Dari penjelasan diatas penetapan harga akun game di grup mobile legends ponorogo.

Pertama, penentuan harga dengan cara negosiasi antara penjual dan pembeli. Hal ini sudah sesuai dengan prinsip keesaan, dikarenakan saat penentuan harga tersebut tidak ada perilaku ataupun tindakan yang tidak etis baik dari penjual dan pembeli, hal tersebut wajar dalam jual beli.

Kedua, penentuan harga tanpa negosiasi tetapi harga nya lebih rendah daripada umumnya. Hal ini tidak sesuai dengan prinsip keesaan, dikarenakan tidak adanya ketakutan dari penjual untuk berperilaku tidak etis yaitu tidak mengungkapkan sejujurnya kekurangan bahwa akun tersebut masih bisa di akses oleh pemilik sebelumnya.

¹⁰⁸ Ibid., 89.

2. Ditinjau dari prinsip keseimbangan (adil)

Keseimbangan atau *'adl* menggambarkan dimensi horizontal ajaran Islam, Dalam beraktivitas di dunia bisnis, Islam mengharuskan untuk berbuat adil. Menempatkan hak-hak baik hak atas sesama manusia, lingkungan sosial dan juga hak atas Allah dan Rasul-Nya sebagaimana mestinya (sesuai aturan shari'ah). Tidak mengakomodir salah satu hak di atas, dapat menempatkan tersebut pada kezaliman. Dalam perniagaan, persyaratan adil yang paling mendasar adalah dalam menentukan mutu (kualitas) dan ukuran (kualitas) pada setiap takaran maupun timbangan.¹⁰⁹

Berlaku adil akan dekat dengan takwa sehingga dalam perniagaan, Islam melarang untuk menipu walaupun hanya sekedar membawa kondisi yang menimbulkan keraguan sekalipun. Islam mengharuskan penganutnya untuk berlaku adil dan berbuat kebajikan.

Dari penjelasan diatas penetapan harga akun game di grup mobile legends ponorogo

Pertama, penentuan harga dengan cara negosiasi antara penjual dan pembeli. Hal ini sudah sesuai dengan prinsip keseimbangan, karena dalam proses penentuan harga nya hal yang paling utama yaitu terjadi nya kesepakatan antara penjual

¹⁰⁹ Faisal Badroen, *Etika Bisnis dalam Islam*, 91.

dan pembeli, kemudian harga yang adil adalah harga yang setara yakni manfaat dari barang tersebut sesuai dengan harga yang telah ditentukan.

Kedua, penentuan harga tanpa negosiasi antara penjual dan pembeli tetapi harga nya lebih rendah daripada umumnya. Hal ini tidak sesuai dengan prinsip keseimbangan, harga yang seimbang/adil adalah harga yang ditentukan tersebut sesuai dengan manfaat yang diterima dari barang tersebut, meskipun harga yang ditawarkan lebih murah daripada umumnya, akun tersebut tidak bisa dimanfaatkan sepenuhnya oleh pembeli dikarenakan masih adanya akses masuk keakun dari penjual.

3. Ditinjau dari prinsip kehendak bebas

Kebebasan merupakan bagian penting dalam nilai etika bisnis Islam, tetapi kebebasan itu tidak merugikan kepentingan kolektif. Manusia diberi kebebasan untuk melakukan segala sesuatu khususnya dalam hal jual-beli yaitu mengenai cara berjualan, prinsip untuk mencari keuntungan dan lain sebagainya.

Kehendak bebas yang dimaksud dalam prinsip etika bisnis Islam itu adalah kebebasan yang tidak merugikan kepentingan kolektif, dalam artian kebebasan yang diberikan adalah kebebasan yang berlandaskan akan tanggung jawab.

Dari penjelasan diatas penetapan harga akun game di grup mobile legends ponorogo.

Pertama, penentuan harga dengan cara negosiasi antara penjual dan pembeli. Hal ini sudah sesuai dengan prinsip kehendak bebas, dalam penentuan harganya tidak harus mengikut patokan harga pada umumnya, penjual bebas menentukan harga awal (*open price*) lalu pembeli bebas mengajukan tawaran hingga terjadi kata sepakat antara kedua belah pihak, dan tidak ada yang dirugikan dalam proses negosiasi tersebut.

Kedua, penentuan harga tanpa negosiasi antara penjual dan pembeli tetapi harga nya lebih rendah daripada umumnya. Hal ini tidak sesuai dengan prinsip kehendak bebas, karena meskipun dalam transaksi nya ada kebebasan untuk menentukan harga awal, membuat perjanjian dalam serah terima akunnya, namun hal tersebut tidak diikuti tanggung jawab dari pihak pembeli ketika didapati ada cacat pada akun tersebut.

4. Ditinjau dari prinsip tanggung jawab

Islam sangat menekankan pada konsep tanggung jawab, walaupun tidaklah berarti mengabaikan kebebasan individu ini berarti bahwa yang dikehendaki ajaran Islam adalah kebebasan yang bertanggung jawab.

Penerapan konsep tanggung jawab dalam etika bisnis Islam misalnya jika seseorang pengusaha muslim berperilaku secara tidak etis, ia tidak dapat menyalahkan tindakannya pada persoalan tekanan bisnis ataupun pada kenyataan bahwa setiap orang juga berperilaku tidak etis. Ia harus memikul tanggung jawab tertinggi atas tindakannya sendiri.

Dari penjelasan diatas penetapan harga akun game di grup mobile legends ponorogo.

Pertama, penetapan harga dengan cara negosiasi antara penjual dan pembeli. Hal ini sesuai dengan prinsip tanggung jawab, pada dasarnya konsep tanggung jawab adalah bentuk tindakan daripada diterapkannya prinsip kehendak bebas yaitu kebebasan yang bertanggung jawab, dalam hal ini para pihak memberi kebebasan dalam menetapkan harga akun tersebut dengan cara tawar-menawar hingga bertemu kata sepakat, kemudian di ikuti dengan adanya tindakan tanggung jawab penjual atas akun yang terjual kepada pembeli tersebut.

Kedua. Penetapan harga tanpa negosiasi penjual dan pembeli tetapi dengan harga yang lebih murah dari umumnya. Hal ini tidak sesuai dengan prinsip tanggung jawab, sama halnya dengan penerapan prinsip kehendak bebas meskipun transaksinya ada kebebasan untuk menentukan harga awal, membuat perjanjian dalam serah terima akunnya, namun pada

akhir transaksi tidak diikuti dengan tindakan tanggung jawab dari penjual atas perjanjian transaksinya, saat transaksi selesai dari pihak pembeli mendapati ada cacat pada akun tersebut, penjual tidak mau bertanggung jawab atas apa yang terjadi pada akun tersebut dan malah memblokir dan *lost contact* dengan pembeli

5. Ditinjau dari prinsip kebajikan

Prinsip kebenaran dalam konteks ini selain mengandung makna kebenaran, mengandung pula dua unsur yaitu kebajikan dan kejujuran. Dalam konteks bisnis kebenaran dimaksudkan sebagai niat, sikap dan perilaku benar meliputi proses transaksi, proses mencari atau memperoleh komoditas pengembangan maupun dalam proses menetapkan keuntungan. Dengan prinsip kebenaran ini maka etika bisnis Islam sangat menjaga dan berlaku preventif terhadap kemungkinan adanya kerugian salah satu pihak yang melakukan transaksi, kerja sama atau perjanjian dalam bisnis.¹¹⁰

Dalam etika bisnis Islam sangat penting menerapkan sikap taqwa (sungkan kepada Allah, untuk selalu taat kepadaNya) , dengan adanya sikap taqwa maka seorang pebisnis akan melakukan usaha-usaha bisnis dengan cara-cara yang legal dan halal serta jauh dari praktik-praktik bisnis yang

¹¹⁰ Abdul Aziz, *Etika Bisnis Perspektif Islam* (Bandung: Alfabeta, 2013), 46.

mengeksploitasi, dan merugikan bagi pihak-pihak lain yang terlibat bisnis dengannya.¹¹¹

Dari penjelasan diatas penetapan harga akun game di grup mobile legends ponorogo.

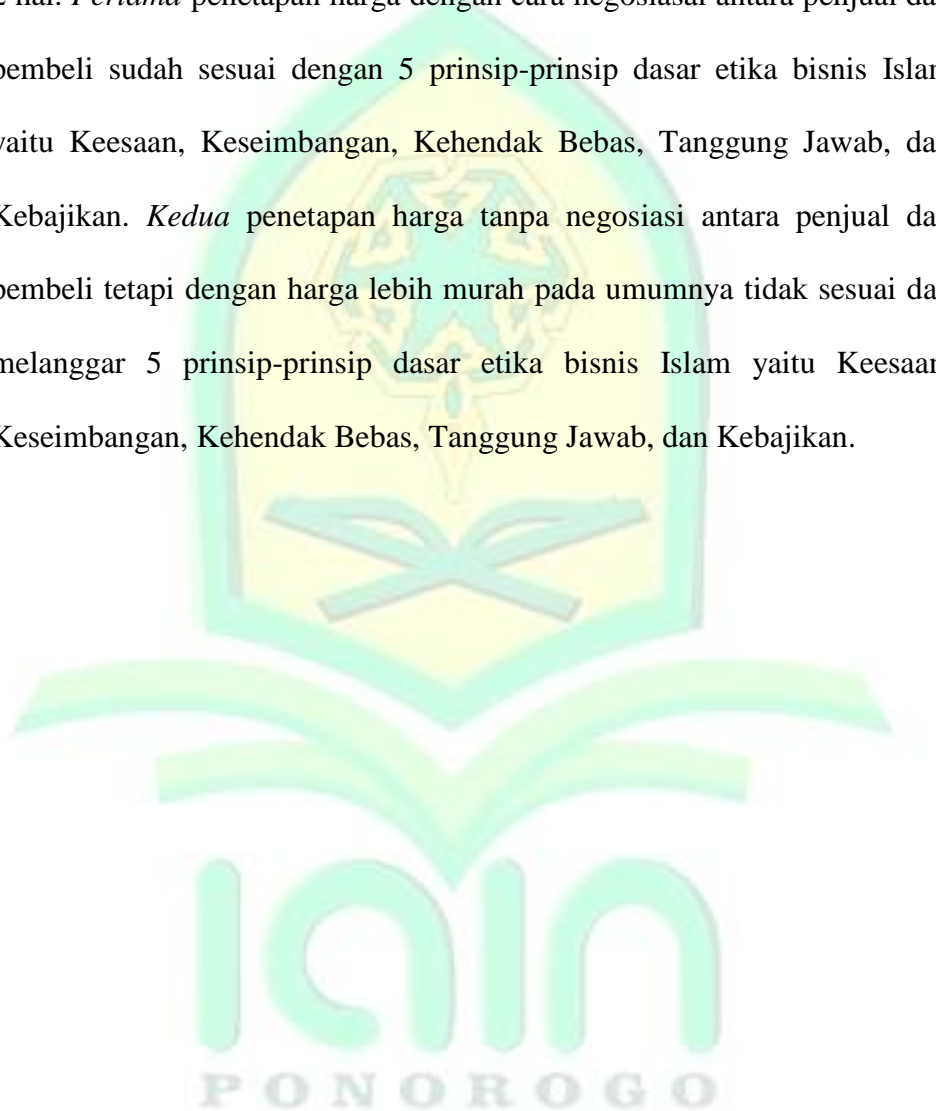
Pertama, penetapan harga dengan cara negosiasi antara penjual dan pembeli. Hal ini sesuai dengan prinsip kebajikan, , karena prinsip kebaikan dalam transaksi yaitu meliputi proses niat, sikap, dan perilaku benar yakni tidak adanya niat untuk tidak baik dalam proses transaksi tersebut. Sementara untuk penetapan harga nya ditentukan dengan kesepakatan antara penjual dan pembeli dengan cara yang legal, dan tidak ada pihak yang tereksploitasi.

Kedua, penetapan harga tanpa negosiasi penjual dan pembeli. Hal ini tidak sesuai dengan prinsip kebajikan, karena saat transaksi penetapan harga sebagaimana yang disebutkan prinsip kebenaran ini meliputi niat, sikap, sangat menjaga dan berlaku preventif terhadap kemungkinan adanya kerugian salah satu pihak, dalam hal ini dari awal transaksi pembeli sudah memiliki niat yang tidak baik untuk menyembunyikan kekurangan dari akun tersebut, kemudian pada saat transaksi sudah selesai akun tersebut didapati oleh pembeli tidak bisa digunakan dengan semestinya dikarenakan masih adanya akses

¹¹¹ Nashruddin Baidan, Erwati Aziz, *Etika Islam dalam Berbisnis* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 177

dari penjual, hal ini tentu sangat merugikan bagi pihak pembeli akun tersebut.

Dari beberapa pemaparan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa penetapan harga jual beli akun game di grup mobile legends ponorogo ada 2 hal. *Pertama* penetapan harga dengan cara negosiasi antara penjual dan pembeli sudah sesuai dengan 5 prinsip-prinsip dasar etika bisnis Islam yaitu Keesaan, Keseimbangan, Kehendak Bebas, Tanggung Jawab, dan Kebajikan. *Kedua* penetapan harga tanpa negosiasi antara penjual dan pembeli tetapi dengan harga lebih murah pada umumnya tidak sesuai dan melanggar 5 prinsip-prinsip dasar etika bisnis Islam yaitu Keesaan, Keseimbangan, Kehendak Bebas, Tanggung Jawab, dan Kebajikan.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari penelitian tentang jual beli akun game online Mobile Legends yang telah dilakukan penulis di Forum Mobile Legends Ponorogo tersebut, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Mekanisme transaksi jual beli akun game online di forum *Mobile Legends* Ponorogo ada 3 macam *Pertama* transaksi langsung antara penjual dan pembeli via offline atau bertatap muka, sudah sesuai dengan 5 prinsip-prinsip dasar etika bisnis Islam yaitu Keesaan, Keseimbangan, Kehendak Bebas, Tanggung Jawab, dan Kebajikan. *Kedua* transaksi langsung penjual dan pembeli via online tanpa bertatap muka, tidak sesuai dan melanggar 5 prinsip-prinsip dasar etika bisnis Islam yaitu Keesaan, Keseimbangan, Kehendak Bebas, Tanggung Jawab, dan Kebajikan. *Ketiga* transaksi penjual dan pembeli via online dengan admin sebagai pihak ke tiga, sudah sesuai dengan 5 prinsip-prinsip dasar etika bisnis Islam yaitu Keesaan, Keseimbangan, Kehendak Bebas, Tanggung Jawab, dan Kebajikan.
2. Penetapan Harga dalam jual beli akun Game Online Mobile Legends ada 2 macam. *Pertama* penetapan harga dengan cara negosiasi antara penjual dan pembeli sudah sesuai dengan 5 prinsip-prinsip dasar etika bisnis Islam yaitu Keesaan, Keseimbangan, Kehendak Bebas, Tanggung Jawab, dan Kebajikan. *Kedua* penetapan harga tanpa

negosiasi antara penjual dan pembeli tetapi dengan harga lebih murah pada umumnya tidak sesuai dan melanggar 5 prinsip-prinsip dasar etika bisnis Islam yaitu Keesaan, Keseimbangan, Kehendak Bebas, Tanggung Jawab, dan Kebajikan.

B. Saran

Setelah melakukan penelitian skripsi tersebut, penulis mencoba mengemukakan saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis sendiri maupun bagi umat secara umum. Adapun saran yang dapat penulis kemukakan adalah sebagai berikut.

1. Mengenai transaksi jual beli akun game online *Mobile Legends*, mekanisme yang ditempuh seharusnya melalui COD atau bertemu langsung antara penjual dan pembeli, hal tersebut untuk menghindari keragu-raguan antara ke dua belah pihak, dan apabila tidak memungkinkan dilakukan COD maka hendaknya menggunakan jasa rekber/pulber dengan admin sebagai pihak ke 3. Sama halnya dengan yang pertama yaitu untuk menghindari keragu-raguan dan juga penipuan.
2. Mengenai penetapan harga akun game online *Mobile Legends* dalam proses negosiasi harga hendaknya menawar dengan sopan tanpa memaksa, dan untuk pembeli supaya tidak mudah tergiur dengan harga murah dan langsung percaya dengan apa yang diungkapkan oleh penjual akun tersebut

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Awwaly, Muh Fauzan Arifuddien “*Jual Beli ACCOUNT GAME ONLINE CLASH OF CLANS Dalam Prespektif Hukum Islam*” *Skripsi*. SURAKARTA: IAIN SURAKARTA, 2017.
- Alma, Buchari., Priansa, Donni Juni, *Manajemen Bisnis Syariah*, (Bandung: Alfabeta, 2016), 111.
- Anto, M.B Hendrie. *Pengantar Ekonomika Mikro Islami*. Yogyakarta: EKONISIA, 2003.
- Aziz, Abdul. *Etika Bisnis Perspektif Islam*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Azwar Karim, Adiwarmam, *Sejarah Pemikiran Ekonomi Islam*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2004.
- Badroen, Faisal., *Etika Bisnis Dalam Islam*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2006.
- Baidan, Nashruddin., Aziz, Erwati. *Etika Islam dalam Berbisnis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- Basrowi. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008.
- Damaruri, Aji. *Metodologi Penelitian Muamalah*. Ponorogo: STAIN Po PRESS, 2010.
- Djunaidi Ghony , Muhammad dan Almanshur, Fauzan, *Metode Penelitian Kualitatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.
- Emzir. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Analisis Data*. Jakarta: Raja Grafinso Persada, 2011.
- Djakfar, Muhammad. *Etika Bisnis Menangkap Spirit Ajaran Langit dan Pesan Moral Ajaran Bumi*. Jakarta: Penebar Plus, 2012.
- Firdaus Irkham, Muhammad: “*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Akun Game Online Clash Of Clans (Studi Kasus di Forum “Jual Beli Akun Game COC Magetan, Madiun, Ngawi, Ponorogo” Melalui Fitur Facebook)*”, *Skripsi* . Ponorogo: STAIN PONOROGO, 2015.
- Fathoni, Abdurrahmat. *Metodologi Penelitain dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya, 2006.
- Huda, Qomarul. *Fiqh Mua'malah*. Yogyakarta: Teras, 2011.

- Hasan, Ali. *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam Fiqh Muamalat*. Jakarta: PT Raja Grafindo, 2003.
- Isa Beekum, Rafik. *Etika Bisnis Islami*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004.
- Ismail Yusanto, Muhammad dan Karebet Widjajakusuma, Muhammad. *Menggagas Bisnis Islami*. JAKARTA: GEMA INSANI, 2002.
- M.S, Syaifullah. „Etika Jual Beli Dalam Islam” *Hunafa: Jurnal Studia Islamika*. 2 (2014).
- Mardani. *Fiqh Ekonomi Islam : Fiqh Muamalah*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2012.
- Masyrukah, Ely. *Pengantar Teori Ekonomi Pendekatan Pada Teori Ekonomi Mikro Islami*. Ponorogo: Stain Po Press, 2008.
- Muhammad Marzuki, Peter., *Penelitian Hukum*. Jakarta: Prenada Media, 2005.
- Muhammad. *Etika Bisnis Islam*. Yogyakarta: UPP AMP YKPN. 2008.
- Muhammad. *Aspek Hukum Dalam Muamalat*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2007.
- Purwana, Agung Eko. *Hukum Ekonomi*. Ponorogo: STAIN PO PRESS, 2011.
- Rivai Veritzhal, dkk. *Islamic Business and Economic Ethics Mengacu pada Al-Qur'an dan Mengikuti jejak Rasulullah SAW dalam Bisnis, Keuangan, dan Ekonomi*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012.
- Rivai, Veritzal dan Buchari, Andi. *Islamic Economics Ekonomi Syariah Bukan Opsi Tetapi Solusi!*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009.
- Rivai, Veitzhal dan Nizar Usman, Antoni.. *Islamic Economics and Finance Ekonomi dan Keuangan Islam Bukan Alternatif tetapi Solusi*. Jakarta: PT. GRAMEDIA PUSTAKA UTAMA, 2013.
- Rozalinda. *EKONOMI ISLAM : Teori dan Aplikasinya pada Aktivitas Ekonomi*., Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2014.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA, 2013.
- Apriyanto Saputra. “Mobile Legends”, dalam <https://apriyantosaputra.home.blog/2019/02/18/>, (diakses pada, 22 februari 2019, jam 20.30).

Boy Espada, “Apa Itu *Mobile Legends*” dalam <https://medium.com/esportsindonesia/apa-itu-Mobile-Legends-3f05e0c59235>, (diakses 21 Januari 2019, jam 21.00).

Edwin Husein. “Urutan *Tier Mobile Legends* dan Ulasan Tiap *Tier*” dalam <https://www.irusmira.com/2018/04/urutan-Tier-Mobile-Legends-dan-ulasan.htMobile-Legends> , diakses (21 Januari 2019, jam 20.45).

Fadhil18. “Sejarah dan Perkembangan game online”, dalam <https://forum.wavegame.net/showthread.php/30731-Sejarah-dan-perkembangan-game-online>, (diakses pada tanggal 20 Januari 2019, jam 20.00).

