

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi saat ini memiliki peran penting dalam kehidupan. Maka dari itu teknologi tidak hanya memiliki satu manfaat saja, melainkan harus memiliki banyak manfaat untuk kehidupan manusia. Tuntutan agar dapat bermanfaat banyak bagi kehidupan manusia itu memunculkan berbagai kreasi yang diciptakan manusia itu sendiri untuk dapat mengembangkan fungsinya.¹

Salah satu pengaruh dan peranan TI terhadap kehidupan manusia sangat penting. Perkembangan teknologi informasi saat ini berkembang sejalan dengan perkembangan kehidupan manusia. Teknologi informasi ini banyak dimanfaatkan manusia untuk berbisnis online. Di Indonesia bisnis online bukan lagi hal yang langka dilakukan, hal ini sudah sangat berkembang dan dirasakan manfaatnya untuk sebagian besar masyarakat Indonesia. Dengan bisnis online masyarakat menjadi sangat mudah untuk mencari sesuatu, entah barang ataupun jasa dapat dengan mudah didapatkan. Bisnis online di Indonesia mengalami perkembangan yang cukup pesat, salah satu faktor yang mempengaruhinya yaitu semakin banyak dan

¹ Choirul Fajri, Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesi, : *Jurnal Komunikasi*, Volume 1, Nomor 5, Juli 2012, 443.

murahnya koneksi internet di Indonesia. Tentu hal ini menguntungkan untuk kemajuan bisnis online, dibandingkan dengan bisnis offline.²

Teknologi internet banyak memberikan dampak bagi kehidupan manusia, salah satunya dalam segi hiburan. Masyarakat mempunyai berbagai cara untuk memenuhi kebutuhannya untuk hiburan. Hiburan ini tidak mempunyai suatu batasan seperti umur ataupun jenis kelamin. Salah satu bentuk hiburan yaitu seperti bermain, bermain memang adalah hal yang menyenangkan dan sudah menjadi salah satu kebutuhan manusia sejak dari kecil. Permainan yang sampai saat ini digemari oleh semua orang dan dapat dengan mudah dilakukan adalah bermain dengan menggunakan smartphone atau biasa kita sebut dengan game online.

Game online mulai berkembang di Indonesia sejak pertengahan tahun 1990-an dan itu ketika mulai munculnya game Nexian. Saat itu, salah satu game online yang sangat digemari oleh masyarakat luas adalah Ragnarok. Sejak munculnya game tersebut banyak lagi jenis game yang mulai muncul diantaranya seperti Dota Online, Atlantica Online, Counter Strike, Point Blank, serta Three Kingdom Online. Jika dilihat lagi adanya perkembangan game online tersebut banyak keunggulan yang diberikan dibandingkan game offline. Dengan game online, pemain dapat bermain dengan jumlah pemain yang tidak terbatas dan juga mempunyai kesempatan untuk lebih banyak bertemu dengan pemain game online lainnya. Selain itu perkembangan game online saat itu juga telah memunculkan terciptanya industri game

² Setyaningsih Sri Utami, Pengaruh Teknologi Informasi Dalam Perkembangan Bisnis : *Jurnal Akuntansi dan Sistem Teknologi Informasi* Vol. 8, No. 1, April 2010, 62.

centre yang menyediakan jasa untuk para gamers menghabiskan waktunya bermain game. Kehadiran game online ini memunculkan dampak positif maupun negatif yang bertolak belakang.³

Game online juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam game online dengan pemain lainnya, game online kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya. Game online muncul tidak hanya mempengaruhi kehidupan sosial pemainnya dalam dunia nyata tetapi juga terkadang mempengaruhi kejiwaan seseorang apabila memainkannya terlalu lama.⁴

Game online saat ini memiliki banyak jenis mulai dari RPG (Role Playing Game), puzzle, hingga MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Game MOBA ini cukup populer saat ini. Game ini dimainkan oleh beberapa orang sekaligus dalam satu waktu. Dan biasanya dalam permainan akan dibagi menjadi dua tim yang akan bertarung memperebutkan kemenangan. Kemenangan dapat diraih jika tim dapat menghancurkan bangunan tertentu milik lawan.

Salah satu game MOBA tersebut adalah Mobile Legends Bang Bang. Game ini dimainkan dengan cara mengontrol salah satu karakter yang disebut hero dari daftar hero yang sudah dimiliki. Kerjasama tim menjadi kunci di permainan ini. Setiap hero dalam permainan ini mempunyai skill

³ Choirul Fajri, Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia: *Jurnal Komunikasi*, Volume 1, Nomor 5, Juli 2012, 444.

⁴ Adrafika Adlis, Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Mahasiswa Universitas Islam Riau Pekanbaru, *Jurnal FISIP*, Volume 1, No.2, Oktober, 2014, 3.

yang berbeda-beda, maka dari itu dalam memainkan permainan ini harus memahami karakter hero tersebut agar mempermudah dalam bermain game.⁵

Akhir-akhir ini sering peneliti temukan banyak dari kalangan mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura yang tidak bisa lepas dari smartphone-nya. Apabila diperhatikan lebih seksama para mahasiswa tersebut sedang asik bermain game di smartphonenya yaitu permainan Mobile Legends. Game ini sangat menarik minat mahasiswa belakangan ini, padahal waktu dulu terdapat game lain juga yang diminati yaitu COC (Clash Of Clans). Namun dengan berjalannya waktu game COC mulai kurang diminati oleh kalangan mahasiswa Trunojoyo Madura dan mereka mulai memilih game Mobile Legends. Game ini merupakan salah satu contoh game android yang banyak diminati oleh kalangan mahasiswa sehingga menimbulkan dampak negatif seperti mereka berkurangnya minat mereka untuk membaca buku dan mencari pengalaman yang membentuk karakter.

Maraknya game online Mobile Legends ini dapat membawa dampak bagi kalangan mahasiswa diantaranya adalah membentuk perilaku konsumtif. Perilaku konsumtif ini sangatlah buruk, dikarenakan mahasiswa lebih banyak menghabiskan uangnya untuk hal-hal yang kurang bermanfaat seperti membeli kuota agar tetap bisa bermain game online, membeli diamond/skin yang dapat menambah keseruan dalam bermain game dan juga apabila sudah candu dan merasakan serunya bermain game mereka

⁵ Harsan Alif, *Jago Bikin Game Online* (Jakarta: Media Kita, 2011), 40.

sampai bisa mengeluarkan uang yang cukup besar hanya untuk membeli akun-akun game Mobile Legenda hanya untuk kesenangan dan kebanggaan sendiri dikalangan teman-temannya. Dan terkadang sampai merelakan uang makannya sampai rela kelaparan hanya untuk hasrat mereka untuk membeli itu demi memuaskan mereka dalam bermain game Mobile Legends.

Perilaku konsumtif ini sangatlah dilarang dalam Islam, karena Islam dalam mengonsumsi suatu barang harus memilih barang atau jasa yang bermanfaat dan memberikan masalah pada diri kita. Tidak hanya itu, prinsip konsumsi dalam Islam juga terdapat salah satunya yaitu kesederhanaan, yang dimaksud kesederhanaan ini ialah tidak berlebihan dalam mengonsumsi suatu barang atau jasa. Dan juga harus bisa membedakan antara kebutuhan atau keinginan.

Kebutuhan ini terkait dengan segala sesuatunya yang harus terpenuhi agar sesuatu berfungsi sempurna, contohnya : sandang, pangan, papan. Disamping itu, keinginan merupakan hasrat atau harapan seseorang yang apabila memenuhinya belum tentu dapat meningkatkan kesempurnaan fungsi manusia ataupun suatu barang. Keinginan ini terkait dengan suka atau tidaknya seseorang terhadap suatu barang/jasa, hal ini bersifat subjektif tidak bisa dibandingkan antarsatu orang dengan orang lainnya.⁶

Melihat fenomena yang terjadi di Universitas Trunojiyo Madura saat ini terhadap suatu game online yaitu Mobile Legends dapat memunculkan suatu perilaku konsumtif seperti yang telah dijelaskan diatas. Hal ini

⁶ Pusat Pengkajian dan Pengembangan Ekonomi Islam, *Ekonomi Islam*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2004), 130.

merupakan sesuatu yang dilarang dalam Islam, karena apabila sudah kecanduan dalam bermain game Mobile Legend seseorang dapat mengeluarkan uangnya hanya untuk membeli barang-barang yang kurang berkah dan bermanfaat untuk dirinya. Dan itu juga hanya suatu bentuk keinginan bukan sebuah kebutuhan yang harus dipenuhi untuk kalangan mahasiswa. Masih banyak kebutuhan-kebutuhan yang lain yang lebih dibutuhkan mahasiswa seperti membeli buku, untuk kehidupan kesehariannya makan ataupun hal-hal lainnya yang lebih bermanfaat.

Fenomena inilah yang melatar belakangi penuli dalam melakukan kajian tentang perilaku konsumsi mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura yang bermain game Mobile Legends dan mengkajinya dalam sudut pandang ekonomi Islam. Maka dari itu judul penelitian dalam penelitian ini adalah “Analisis Perilaku Konsumsi *Gamers Mobile Legends* Dalam Prespektif Ekonomi Islam (Studi Kasus Mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura)”

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana perilaku konsumsi gamers *mobile legends* (Studi Kasus Mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura)?
2. Bagaimana perilaku konsumsi gamers *mobile legend* mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura dalam prespektif ekonomi islam?

C. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dari penelitian yang akan dicapai adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana perilaku konsumsi gamers *mobile legends*.
2. Untuk memahami dan mendeskripsikan perilaku konsumsi gamers *mobile legend* dalam prespektif ekonomi islam.

D. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti mengenai perilaku konsumsi gamers *mobile legends* dalam prespektif ekonomi islam.

2. Bagi Akademisi

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan dan bahan pertimbangan jika terjadi permasalahan terkait dengan tema yang sesuai dengan penelitian ini yakni perilaku konsumsi gamers di kalangan mahasiswa apabila ditinjau dari prespektif ekonomi islam.

3. Bagi Universitas

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi ilmiah yang dapat dipertanggung jawabkan serta menjadi studi kepustakaan atau informasi-informasi tambahan khususnya dalam hal Ekonomi Islam.

E. KAJIAN PUSTAKA

1. Skripsi yang ditulis oleh Sonia Ambarwati, tahun 2014 yang berjudul “Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online”. Dalam penelitian tersebut menjelaskan tentang

bagaimana perilaku konsumtif yang dilakukan sejumlah siswa yang memiliki hobi bermain game online.

Perbedaan dengan penelitian disini adalah sudut pandang dalam melihat suatu masalah, kalau di penelitian sebelumnya hanya menjelaskan tentang perilaku konsumtifnya saja namun dalam penelitian ini akan menjelaskan dari sudut pandang ekonomi islam mengenai perilaku konsumsi mahasiswa Trunojoyo Madura yang memiliki hobi bermain game *mobile legends*. Dan objek penelitiannya memiliki tingkatan yang berbeda dalam pola pikir menentukan sebuah pilihan dalam konsumsi.

2. Skripsi yang ditulis Agung Salim pada tahun 2016, yang berjudul “Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Alauddin Makassar”. Dalam penelitian tersebut sama-sama membahas mengenai perilaku seorang mahasiswa namun penelitian tersebut lebih mengarah dalam pengaruhnya dalam perilaku belajar sehari-hari.

Perbedaan dalam penelitian ini adalah fokus penelitiannya, kalau penelitian sebelumnya lebih mengarah ke perilaku belajar seorang mahasiswa, namun dalam penelitian ini lebih ke perilaku konsumtif yang dilakukan mahasiswa yang memiliki hobi game *mobile legends*.

F. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian pustaka, sistematika penelitian, serta metode penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori-teori yang dijadikan acuan dalam melakukan penelitian sehingga dapat mempermudah pembaca dalam memahami penelitian ini. Bab ini berisi

BAB III: METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metode-metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian seperti, jenis penelitian, objek penelitian, sumber data penelitian, lokasi penelitian, teknik pengumpulan data penelitian, serta teknik menganalisis data dalam penelitian ini.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisis tentang gambaran mengenai objek penelitian, serta pembahasan mengenai dakwah ekonomi pada mualaf.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi mengenai kesimpulan dari penelitian yang telaah dilakukan serta memberikan saran-saran bagi pembaca maupun peneliti selanjutnya.