

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi saat ini memaksa manusia hidup bukan hanya di dunia nyata, namun manusia juga mempunyai dunia yang baru yang dinamakan dunia digital. Dalam dunia digital kita bisa mendapatkan banyak hal, bahkan kita pun juga bisa menghasilkan rupiah dari dunia digital. Kita juga bisa melakukan transaksi layaknya di dunia nyata. Selain itu banyak juga yang memanfaatkan dunia digital sebagai tempat untuk bersenang-senang dengan bermain *game online*. *Game online* juga bisa dimainkan oleh siapa saja disemua kalangan.

Jenis-jenis *game online* juga ada beberapa yang diminati oleh orang-orang seperti *game FPS*, MMORPG, Simulator, Sandbox, dan lain-lain. *Game* yang bisa dimainkan dengan santai yaitu seperti *game simulator* dan Sandbox, *game simulator* itu seperti namanya sendiri yang membawa tema simulasi, bisa simulasi menjadi hewan, benda, hingga pekerjaan yang diinginkan atau kehidupan dari awal hingga akhir. Sedangkan *game* dengan tema Sandbox itu membebaskan pemainnya untuk membuat suatu barang yang diinginkan dan yang sudah deprogram atau disediakan oleh pengembang *game*.¹

¹Husnul abdi, <https://www.liputan6.com/hot/read/5307391/6-jenis-game-online-seru-dan-terpopuler-yang-harus-diketahui.>, ”diakses pada 30 Januari 2024 pukul 20:00”

Game sandbox ini bisa dimainkan secara online dan bisa bertemu dengan *pemain* lain antar negara yang membebaskan *pemainnya* berkreasi di dalam *game* seperti itu. Contoh *gamenya* seperti *Growtopia*, dalam *game* tersebut *pemain* dibebaskan untuk berkreasi dengan Batasan yang sudah ditetapkan seperti barang maksimal yang bisa dibuat dan juga dalam *game* tersebut selain dibebaskan membuat barang apapun, *pemain* juga bisa melakukan transaksi antar *pemain* dengan adanya fitur “Trade”.¹

Pemain yang menggunakan bot untuk menyelesaikan *daily quest* berpotensi melanggar peraturan yang telah ditentukan oleh pihak pengembang *game growtopia*. Telah disampaikan pada saat awal masuk kedalam *game* bahwa setiap pemain wajib mentaati peraturan serta regulasi dalam *End User License Agreement* (EULA). Jika tidak *pemain* (pemain) akan mendapatkan sanksi dari pihak pengembang.²

Islam menekankan pada pengembangan karakteristik manusia yang memiliki rasa diri dan moralitas yang kuat dalam konteks hubungan antar individu, masyarakat, dan lingkungan. Di mana Allah dengan tegas memperingatkan umat Islam sebagai pengikut Nabi. Atau dapat digambarkan sebagai suatu organisme yang memiliki rasa tujuan bersama, memiliki arah dan tujuan yang jelas, serta hukum-hukum yang bersifat kolektif yang berfungsi sebagai penengah atau pembenar. Dalam struktur ekonomi, agar kualitas ketidakseimbangan dapat mencakup semua usaha manusia, perlu untuk

¹ Susan H. Abramovitch and David L. Cummings, "Virtual Property, Real Law: The Regulation of Property in Video Games" *Canadian Journal of Law and Technology*, Vol. 6 No. 3 (2007): 74. <https://digitalcommons.schulichlaw.dal.ca/cjlt/vol6/iss2/1/>. (diakses pada 16, januari 2024, pukul 06:42).

² *Growtopia*, <https://growtopia.fandom.com/id/wiki/Peraturan.>, “diakses pada 17, januari 2024, pukul 06:42”.

mengatasi beberapa efek samping yang terkait, seperti saling ketergantungan antara konsumsi, distribusi, dan produksi, yang harus dipertimbangkan untuk mengurangi efek dari kendala siklus bisnis pada individu. Oleh karena itu, kerja sama dan kerukunan menjadi prinsip dasar yang harus diterapkan dalam kegiatan ekonomi. Jika konflik muncul di satu wilayah, maka harmoni sosial akan menjalar ke seluruh masyarakat. Oleh karena prinsip ini, akan terjadi beragam jenis monopoli, akumulasi berlebihan, penggunaan sumber daya secara tidak efisien, dan konsentrasi kekuasaan ekonomi di tangan individu atau kelompok tertentu.³

Keseimbangan dan keadilan ini belum bisa terwujud dengan sempurna dalam dunia *game online* salah satu contoh penghalang terwujudnya keadilan dan keseimbangan dalam dunia *game online* adalah dengan meningkatnya penggunaan bot dalam permainan *Growtopia* yang melanggar aturan pengguna. Bot digunakan untuk melakukan tindakan otomatis dalam permainan, seperti *farming*, *trading*, atau meraih keuntungan tanpa keterlibatan aktif pemain.⁴ Penggunaan bot ini mengindikasikan pelanggaran aturan yang ditetapkan oleh pengembang permainan dan dapat merugikan pengalaman bermain pemain lain. Dalam perspektif hukum ekonomi syariah, penggunaan bot yang melanggar aturan dapat dianggap sebagai tindakan yang tidak adil dan merugikan.

³ Ilmie, H. M. B., *Filsafat Metode Penelitian Ekonomi Islam. Metodologi Penelitian Ekonomi Islam*. (Jakarta: Aksara, 2022.)

⁴ Esti Ambar Widyaningrum, Moza Fellya Fadrian, and Wika Admaja, 'Pengaruh Pelayanan Informasi Swamedikasi Online Berbasis Whatsapp Bot Terhadap Pengetahuan Masyarakat', *Majalah Farmasetika*, 8.3 (2023), 235 <<https://doi.org/10.24198/mfarmasetika.v8i3.43683>>. (diakses pada 17, Januari 2024, pukul 16:16)

Praktek ini bertentangan dengan prinsip keadilan dalam etika bisnis Islam yang menekankan pentingnya kesetaraan dan keadilan dalam transaksi ekonomi. Penggunaan bot untuk memperoleh keuntungan yang tidak adil, seperti menambang sumber daya atau mata uang dalam permainan tanpa partisipasi aktif pemain (*player*), melanggar prinsip keadilan dan *fair play* dalam permainan, Penggunaan bot yang melanggar aturan juga dapat dianggap sebagai tindakan kecurangan atau ketidakadilan dalam bermain.

Penelitian terdahulu yang berjudul “Tinjauan Yuridis Terhadap Praktik Jual Beli Dengan Sistem Real Money Trading Dalam *Game Growtopia*” oleh Achmad Ubaidillah, Hasil penelitian menunjukkan bahwa praktik jual beli yang sudah biasa dilakukan pemain *growtopia* dari komunitas *Growtopia* Indonesia Discord tersebut melanggar baik dari segi hukum perdata dan hukum Islam pada objek yang diperjualbelikan pada aspek halal atau melanggar peraturan yang ada atau tidak. Ternyata dijelaskan dalam ketentuan penggunaan layanan Ubisoft yang cuma memberi lisensi non eksklusif kepada pengguna terhadap penggunaan konten yang dimiliki Ubisoft, yang mana lisensi tersebut tidak dapat dipindahtangankan kepada pengguna lain atau tidak dapat diperjualbelikan karena pengguna tidak memiliki hak milik terhadap objek secara mutlak.

KUHPerdata pasal 1320 ayat 4 dan dalam Peraturan Mahkamah Agung Nomor 2 Tahun 2008 tentang Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah pasal 76 ayat 4 yang sama-sama menyinggung objek yang halal atau tidak, dan juga jika dilihat dari peraturan

Ubisoft yang memegang hak milik, maka pemain tidak memiliki hak untuk melakukan jual beli terhadap *virtual item* dalam *game growtopia* yang mengakibatkan kegiatan *real money trading* menjadi tidak sah atau ilegal.⁵ Kemudian dalam etika bisnis Islam, menurut Naqvi etika bisnis Islam memiliki empat aksioma yang harus terpenuhi. empat aksioma tersebut adalah *unity* (kesatuan), *equilibrium* (keseimbangan), *free will* (kehendak bebas), *responsibility* (tanggung jawab).⁶ Naqvi berpendapat bahwa keempat prinsip tersebut sebagai landasan sebuah perbuatan ataupun tindakan sesuai dengan etika bisnis Islam, jika ada salah satu prinsip yang tidak terpenuhi maka perbuatan tersebut dianggap tidak sesuai dengan prinsip etika bisnis Islam. Dari penelitian terdahulu yang telah peneliti sebutkan masih belum menjawab permasalahan yang ada dilapangan.

Berangkat dari hal tersebut, penelitian ini akan meneliti kesesuaian penggunaan bot yang melanggar aturan dalam permainan *Growtopia* dan etika bisnis Islam, serta mencari solusi atau rekomendasi yang sesuai dengan etika bisnis Islam untuk menangani masalah ini. Berdasarkan latar belakang yang sudah ditulis diatas maka penulis ingin membahas mengenai “Tinjauan Etika Bisnis Islam Pada Penggunaan Bot Dalam Mengejar *Daily Quest* Di *Game Growtopia*”.

⁵Achmad, U. “Tinjauan Yuridis terhadap praktik jual beli dengan sistem *Real Money Trading* dalam *Game Growtopia*” (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim). (2023).

⁶ Umuri, K., & Ibrahim, A. (2020). Analisis Perilaku Pedagang Kaki Lima Menurut Tinjauan Etika Bisnis Islam. *Jurnal Iqtisaduna*, 6(2), 187-197.

B. Definisi Operasional

Agar konsep yang dijelaskan oleh peneliti dapat dipahami dengan benar dan untuk mencegah adanya kesalahpahaman oleh pembaca, maka sangat penting bagi penulis untuk menyediakan definisi yang jelas dari istilah-istilah yang digunakan:

1. Etika Bisnis Islam

Muhammad Saifullah menjelaskan bahwa etika bisnis merupakan kumpulan prinsip dan norma yang menjadi pedoman bagi pelaku bisnis dalam interaksi, perilaku, dan relasi mereka guna mencapai tujuan bisnis. Etika bisnis juga didefinisikan sebagai kumpulan prinsip yang membedakan tindakan yang etis dengan yang tidak, serta aturan dasar yang memungkinkan penerapannya dalam segala aspek yang terkait dengan bisnis.⁷

2. Bot

Bot adalah program perangkat lunak yang mengotomatiskan tugas-tugas di internet, biasanya dirancang untuk meniru perilaku manusia dan berinteraksi dengan pengguna melalui pesan atau perintah suara. Saat membuat situs web, bot sering kali digunakan untuk mengotomatiskan proses layanan pelanggan, penjualan, dan perolehan prospek.⁸

3. Daily quest

⁷ Kurniasih Setyagustina, M. Joni, *Pasar Modal Syariah* (Bandung : Widina Bhakti Persada Bandung,2023).

⁸ Widyaningrum, Fadrian, and Admaja.

Daily quest atau Misi harian dalam *game* adalah tugas atau aktivitas yang harus diselesaikan setiap hari oleh pemain untuk mendapatkan hadiah atau reward tertentu. Misi harian biasanya beragam, mulai dari menyelesaikan level tertentu, mengumpulkan item tertentu, atau bahkan hanya login ke dalam *game* untuk mendapatkan hadiah. Misi harian sering kali menjadi cara bagi pemain untuk terus terlibat dalam permainan dan mendapatkan hadiah tambahan selain dari progresi permainan utama.⁹

4. *Growtopia*

Growtopia merupakan game MMO 2D bertema sandbox di mana pemain dapat menanam hampir segala sesuatu dari biji-biji pohon. Meskipun tidak memiliki tujuan tertentu, game ini dilengkapi dengan sistem pencapaian, misi epik, dan berbagai quest dari NPC. Pemain diberi kebebasan untuk menjelajahi dunia yang dibuat oleh pemain lain atau bahkan menciptakan dunia mereka sendiri. Setiap dunia baru yang dibuat akan terbentuk secara acak. Semua dunia di *Growtopia* berukuran standar, kecuali untuk beberapa dunia khusus seperti TINY. Dalam permainan ini, pemain dapat merusak dan membangun blok, mengumpulkan biji dan permata dari blok tersebut, menanam benih, serta memanen pohon. Namun, aktivitas ini tidak bisa dilakukan jika dunia atau area tertentu telah dikunci oleh pemain lain.¹⁰

⁹ Qing Xu and Minghua Zhang, 'The Research on Critical Factors Affecting the Game Experience of Daily Quests System in Mobile Game', in *Advances in Intelligent Systems and Computing*, 2020, 1217 AISC, 634–40 <https://doi.org/10.1007/978-3-030-51828-8_83>.

¹⁰ <https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Growtopia> (diakses pada tanggal 26, Januari 2023 pukul 12:09 WIB.)

C. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, bahwa identifikasi masalah didalam penelitian ini, Bagaimana etika bisnis Islam dapat menilai etika penggunaan bot dalam penyelesaian daily quest di *game Growtopia*, serta apakah penggunaan bot secara moral dan etis sesuai dengan nilai-nilai etika bisnis Islam padahal sudah disebutkan diawal pembuatan akun bahwa dilarang keras menggunakan bot.

Disisi lain penelitian ini akan difokuskan pada penggunaan bot dalam mengejar daily quest di *game Growtopia* sebagai studi kasus, dengan tujuan membatasi cakupan penelitian., Penelitian ini tidak akan membahas aspek teknis pengembangan atau penggunaan bot secara rinci, melainkan akan lebih berfokus pada implikasi ekonomi syariah dari penggunaan bot dalam konteks *game*. sehingga pada kesimpulan akhir diharapkan akan memberikan jawaban yang jelas bagi para pemain *game growtopia* dalam membuat keputusan. Peneliti membatasi masalahnya sebagai berikut untuk memperjelas dan menghindari masalah yang muncul dalam penelitian ini.sebagai berikut:

1. Mekanisme dalam penggunaan bot guna menyelesaikan *daily quest* di *game Growtopia*.
2. Tinjauan penggunaan bot guna menyelesaikan *daily quest* di *game Growtopia* dalam prinsip ekonomi syariah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang telah dibahas, peneliti mendapatkan rumusan masalah diantaranya adalah:

1. Bagaimana mekanisme penggunaan bot untuk menyelesaikan *daily quest* di *game growtopia* ?
2. Bagaimana kesesuaian mekanisme penggunaan bot untuk menyelesaikan *daily quest* di *game growtopia* dalam etika bisnis Islam ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan skripsi ini, yaitu :

1. Untuk mengetahui mekanisme penggunaan bot dalam menyelesaikan *daily quest* di *game growtopia*?
2. Untuk mengetahui kesesuaian mekanisme penggunaan bot dalam menyelesaikan *daily quest* di *game growtopia* dalam etika bisnis Islam.

F. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis dan Akademis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori ekonomi syariah dengan mengaplikasikan etika bisnis Islam dalam konteks penggunaan bot di lingkungan virtual seperti *game Growtopia*. Dan juga Penelitian ini dapat membantu memahami etika penggunaan teknologi, khususnya penggunaan bot, dari perspektif Islam. Hal ini dapat memberikan dasar etis bagi pemain *game* untuk memahami konsekuensi dari tindakan mereka.

Hasil penelitian ini dapat menjadi kontribusi baru dalam literatur ekonomi syariah dengan menjelaskan dan menganalisis fenomena baru yang muncul dalam dunia digital, khususnya penggunaan *bot* dalam *game* online.

2. Secara Praktis.

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan etika bisnis *game* kepada pengembang, pemain, dan stakeholder terkait dalam menghadapi fenomena penggunaan bot. Panduan ini dapat membantu praktisi untuk memahami dampak penggunaan bot dalam konteks ekonomi syariah dan merancang kebijakan yang sesuai. Hasil penelitian dapat menjadi dasar untuk mengembangkan kebijakan *game* yang berkelanjutan, yang memperhitungkan prinsip-prinsip ekonomi syariah. Kebijakan ini dapat mencakup penegakan aturan terkait penggunaan *bot* dan memberikan insentif bagi pemain yang berpartisipasi secara etis.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang berjudul “Tinjauan Etika Bisnis Islam Terhadap Penggunaan Bot Dalam Penyelesaian Daily Quest Di *Game Growtopia*”, Ini adalah karya asli penulis. Untuk memastikan bahwa penelitian ini tidak melakukan plagiasi atau duplikat, penelitian ini telah mencantumkan teori atau penelitian sebelumnya sebagai acuan dan referensi. Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang peneliti anggap bisa menjadi referensi tentang topik yang berkaitan:

1. Skripsi karya Achmad Ubaidillah dengan judul “Tinjauan Yuridis Terhadap Praktik Jual Beli Dengan Sistem *Real Money Trading* Dalam *Game Growtopia*” adalah karya tulis ilmiah yang diajukan dan diujikan pada tahun 2023 di program studi Hukum

Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.¹¹

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Achmad Ubaidillah ini berfokus pada jual beli dengan system real money trading oleh para pemain *game growtopia* yang dilaksanakan dengan analisis yuridis sehingga para pemain bisa melakukan penukaran property mereka dengan uang tunai secara langsung menggunakan harga yang telah disepakati. Penulis menggunakan pendekatan yuridis adalah untuk mengetahui tinjauan serta pandangan hukum dari system transaksi real money trading pada item virtual di *game growtopia*.

Baik penelitian Achmad Ubaidillah maupun penelitian yang dilakukan oleh peneliti memilih game Growtopia sebagai subjek studi. Akan tetapi, skripsi Achmad Ubaidillah lebih terkonsentrasi pada analisis hukum dari transaksi real money trading untuk item virtual di Growtopia. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menelaah mekanisme dan penerapan prinsip etika bisnis Islam dalam penggunaan bot di dalam game tersebut.

2. Skripsi karya Ahmad Rizsky dengan judul “Pendapat Ulama MUI Kota Banjarmasin Terhadap Jual Beli *Virtual Property* Pada Permainan Online *Growtopia*” adalah karya

¹¹ Achmad, U. (2023). *Tinjauan Yuridis terhadap praktik jual beli dengan sistem Real Money Trading dalam Game Growtopia* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

tulis ilmiah yang diajukan dan diujikan pada tahun 2023 di program studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin.¹²

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Rizsky ini berfokus pada jual beli virtual property oleh para pemain *game growtopia* yang dilaksanakan dengan analisis normatif sehingga para pemain bisa melakukan penukaran virtual property mereka dengan uang tunai menggunakan harga yang telah disepakati. Penulis menggunakan pendekatan yuridis adalah untuk mengetahui tinjauan serta pandangan hukum berdasarkan pendapat ulama MUI dikota banjarmasin dari transaksi jual beli pada item virtual di *game growtopia*.

Kesamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Rizsky dan penelitian yang Anda kerjakan terletak pada penggunaan game Growtopia sebagai objek studi. Sementara itu, skripsi Ahmad Rizsky mengkaji aspek hukum transaksi pertukaran item virtual dengan uang tunai untuk item virtual dalam game Growtopia, berdasarkan pandangan ulama MUI di Banjarmasin. Di sisi lain, penelitian Anda menginvestigasi mekanisme dan perspektif etika bisnis Islam dalam penggunaan bot dalam game yang sama. Jurnal karya Soma Setiawan Ponco Nugroho *et.al* dengan judul “Sistem Layanan Pelanggan Menggunakan BOT WHATSAPP Pada Usaha Kaos Sablon” adalah karya tulis ilmiah yang berupa jurnal diterbitkan oleh pelita teknologi pada tahun 2023 .¹³

¹² Rizsky, A. (2023). Pendapat Ulama MUI Kota Banjarmasin Terhadap Jual Beli Virtual Property pada Permainan Online Growtopia.

¹³ Nugroho, S. S. P., Miharja, M. N. D., & Ridwan, A. (2023). Sistem Layanan Pelanggan Menggunakan BOT WHATSAPP Pada Usaha Kaos Sablon. *Pelita Teknologi*, 18(1), 15-18.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis menunjukkan bahwa penggunaan bot WhatsApp membantu bisnis sablon dalam menginformasikan produk dan pesanan pelanggan secara langsung. Ini menunjukkan bahwa penggunaan bot dapat mempermudah bisnis.

Persamaan penelitian yang ditulis oleh Soma Setiawan Ponco Nugroho *et.al* dengan penelitian yang sedang ditulis oleh penulis adalah sama-sama meneliti tentang penggunaan bot. Dan terdapat perbedaan antara jurnal yang ditulis oleh Soma Setiawan Ponco Nugroho *et.al* dengan skripsi yang diteliti. Untuk jurnal yang di tulis oleh Soma Setiawan Ponco Nugroho *et.al* ini memfokuskan pada dampak penggunaan bot terhadap pekerjaan pada system pemesanan kaos dalam usaha jasa sablon dan custom kaos. Sedangkan untuk skripsi yang ditulis penulis berfokus pada mekanisme dan tinjauan dari implementasi etika bisnis Islam terhadap praktik penggunaan bot pada *game growtopia*.

3. Jurnal karya Qanitha An Nabila A'yun *et.al*. dengan judul “Implementasi Etika Bisnis Islam Dalam Transaksi Jual Beli Online pada E-Commerce Populer Di Indonesia” adalah karya tulis ilmiah berupa jurnal yang diterbitkan oleh jurnal Perbankan Syariah Darussalam pada tahun 2021.¹⁴

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa empat platform e-commerce terkemuka di Indonesia menjalankan transaksi yang selaras dengan syariat Islam dan

¹⁴ A'yun, Q. A. N., Chusma, N. M., Putri, C. N. A., & Latifah, F. N. (2021). Implementasi Etika Bisnis Islam Dalam Transaksi Jual Beli Online Pada E-Commerce Populer Di Indonesia. *JPSDa: Jurnal Perbankan Syariah Darussalam*, 1(2), 166-181.

etika bisnis yang diajarkan Nabi Muhammad SAW. Meskipun demikian, terkadang terjadi kesalahan oleh manusia, penjual, atau pembeli yang mengakibatkan transaksi menjadi tidak sah. Aspek terpenting dalam bisnis adalah memperhatikan prinsip kejujuran, keadilan, dan nilai-nilai spiritual, karena tujuan utama bisnis adalah memenuhi kebutuhan sesama. Oleh karena itu, pembuat sistem harus memastikan bahwa norma dan etika yang benar diterapkan dalam bisnis, serta menetapkan syarat-syarat yang memungkinkan bisnis berkembang dengan baik dan berhasil.¹⁵

Penelitian Qanith An Nabila A'yun et al. dan skripsi yang diteliti memiliki kesamaan karena keduanya menggunakan pendekatan etika bisnis Islam, yang menghasilkan apakah kondisi lapangan sesuai atau tidak dengan teori yang ada. Selain itu, ada perbedaan antara jurnal dan skripsi yang diteliti. Untuk jurnal yang ditulis oleh Qanith An Nabila A'yun *et.al* ini memfokuskan pada implementasi etika bisnis Islam dalam penggunaan e-commerce sebagai media untuk melakukan transaksi jual beli. Sedangkan untuk skripsi yang ditulis penulis berfokus pada mekanisme dan tinjauan dari implementasi etika bisnis Islam terhadap praktik penggunaan bot pada *game growtopia*.

4. Skripsi karya Yoli Novika dengan judul “Pengetahuan Nasabah Terhadap Aplikasi Pegadaian Syariah Digital Service (PSDS) Untuk Mempermudah Bertransaksi Menurut Perspektif Etika Bisnis Islam (Studi Pada PT. Pegadaian Syariah (PERSERO))

¹⁵ A'yun, Q. A. N., Chusma, N. M., Putri, C. N. A., & Latifah, F. N. (2021). Implementasi Etika Bisnis Islam Dalam Transaksi Jual Beli Online Pada E-Commerce Populer Di Indonesia. *JPSDa: Jurnal Perbankan Syariah Darussalam*, 1(2), 166-181.

Cabang Simpang Skip Bengkulu)” adalah karya tulis ilmiah yang diajukan dan diujikan pada tahun 2021 di Program Studi Perbankan Syariah Jurusan Ekonomi Islam Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam Institut Agama Islam Negeri (Iain) Bengkulu.¹⁶

Penelitian Yoli Novika mengungkapkan bahwa layanan pegadaian syariah digital (PSDS) sesuai dengan prinsip etika bisnis Islam, termasuk kejujuran dalam keterbukaan informasi, tidak menggunakan sumpah, membangun hubungan baik dengan pelanggan, administrasi yang tertib, catatan portofolio yang teratur, dan penetapan harga yang transparan¹. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang Anda lakukan dalam hal penggunaan etika bisnis Islam sebagai kerangka analisis. Kedua penelitian tersebut mengevaluasi praktik bisnis aktual berdasarkan prinsip-prinsip etika bisnis Islam.

Namun, terdapat perbedaan fokus antara kedua penelitian tersebut. Penelitian Yoli Novika berfokus pada bagaimana pengetahuan nasabah tentang aplikasi PSDS dapat memudahkan transaksi¹, sedangkan penelitian Anda berfokus pada mekanisme dan evaluasi implementasi etika bisnis Islam dalam penggunaan bot untuk menyelesaikan quest harian di game Growtopia. Ini menunjukkan bahwa meskipun kedua penelitian tersebut berada dalam ranah yang sama yaitu etika bisnis Islam, namun mereka memiliki aplikasi praktis yang berbeda dalam konteks yang berbeda.

¹⁶ Novika, Y. (2021). Pengetahuan Nasabah Terhadap Aplikasi Pegadaian Syariah Digital Service (PSDS) Untuk Mempermudah Bertransaksi Menurut Perspektif Etika Bisnis Islam (Studi Pada PT. Pegadaian Syariah (PERSERO) Cabang Simpang Skip Bengkulu) (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno).

H. Kerangka Teori

1. Etika Bisnis Islam

Secara bahasa, konsep etika bermula dari istilah Yunani. "*Ethos*" dalam konteks Yunani merujuk pada kebiasaan, tradisi, karakter, dan perilaku, sedangkan "*mores*" mengacu pada moralitas, yang diartikan sebagai adat atau gaya hidup yang diikuti.¹⁷ Etika, dalam pengertiannya, merupakan analisis mendalam mengenai konsep-konsep seperti kebaikan, keburukan, kewajiban, kebenaran, dan kesalahan, serta prinsip-prinsip dasar yang memfasilitasi penerapannya dalam berbagai situasi. Kesadaran moral seseorang, yang mencerminkan pemahaman mereka tentang apa yang dianggap "benar dan salah", merupakan bagian inti dari etika ini.¹⁸ Dengan kata lain etika merupakan kebiasaan atau sikap yang menunjukkan nilai baik dan buruk.

Etika adalah studi tentang perilaku manusia yang dilakukan secara sistematis. Pertanyaan utamanya adalah sikap dan tindakan apa yang dianggap baik dan benar. Dengan kata lain, etika berpusat pada teori, sedangkan moralitas adalah tingkah laku nyata.¹⁹

Ekonomi Islam merupakan sistem ekonomi yang didasarkan pada hukum syariat Islam. Sistem ini berawal dan berakhir dengan nilai-nilai yang diajarkan oleh Allah, serta seluruh prosesnya dijalankan sesuai dengan hukum syariat yang telah

¹⁷ Frans Magnus Suseno, *Etika Dasar: Masalah- Masalah Pokok Filsafat Moral*, (Yogyakarta: Kanisius, 1999), h.14

¹⁸ Faisal Badroen, dkk., *Etika Bisnis dalam Islam*, Ed.1, Cet. 2,(Jakarta: Kencana, 2007), h. 5

¹⁹ Rina Desiana and Noni Afrianty, 'Landasan Etika Dalam Ekonomi Islam', *Al-Intaj : Jurnal Ekonomi Dan Perbankan Syariah*, 3.1 (2017), 119–35.

ditetapkan.²⁰ Etika ekonomi Islam berakar pada perintah ilahi yang menjadi landasan dalam mengelola dan membimbing sistem ekonomi. Oleh karena itu, etika ini merupakan studi sistematis mengenai tindakan, sikap, dan perilaku yang sesuai dengan ajaran syariat Islam dalam bidang ekonomi, sebagaimana yang tercantum dalam Al-Qur'an dan Hadist.

Naqvi menekankan bahwa etika Islam terdiri dari empat elemen fundamental yang saling terkait, yaitu *Tauhid* (Kesatuan), keseimbangan (*Equilibrium*), kehendak bebas (*Free Will*), dan tanggung jawab (*Responsibility*). Setiap elemen ini berperan penting dalam membentuk kerangka kerja etis dalam Islam, yang mengarahkan perilaku dan keputusan individu sesuai dengan nilai-nilai dan ajaran Islam.²¹

Dengan penjelasan sebagai berikut :

a. Kesatuan (*Tauhid*)

Dalam kerangka ini, konsep tauhid diinterpretasikan sebagai prinsip penyatuan yang mengintegrasikan seluruh dimensi kehidupan seorang Muslim, termasuk aspek-aspek ekonomi serta sosial, menjadi sebuah keseluruhan yang harmonis. "*homogeneous whole*", tanpa memperhatikan konsep keteraturan dan konsistensi yang menyeluruh.²² Ketundukan manusia pada Tuhan memungkinkan mereka untuk mewujudkan potensi teomorfiknya dan juga membebaskan mereka dari ikatan perbudakan. Oleh karena itu, dengan meningkatkan rasa persaudaraan universal,

²⁰ Al-Qaradhawi, Y. (2022). *Norma dan Etika Ekonomi Islam*. Gema Insani.

²¹ Desiana and Afrianty.

²² Muhammad dan Lukman Fauroni, *Visi Al- Qur'an Tentang Etika dan Bisnis*, (Jakarta: Salemba Diniyah, 2002), h. 11.

manusia dapat mencapai harmoni sosial. Secara khusus, pandangan Islam tentang kesatuan dunia mencakup semua manusia yang dianggap sebagai masyarakat yang satu, bukan hanya masyarakat muslim.²³

b. Keseimbangan/Kesejajaran (*al-‘adwa al-iḥsān*)

Dalam ajaran Islam, keseimbangan atau keadilan merupakan dimensi horizontal yang terkait dengan harmoni universal di alam semesta. Dalam konteks bisnis dan pekerjaan, Islam menuntut keadilan bagi semua, termasuk mereka yang kurang beruntung. Para pengusaha Muslim diharapkan bertindak secara moral dan adil, bahkan dalam bisnis, di mana keadilan harus ditempatkan di atas kebajikan. Persyaratan paling dasar untuk keadilan adalah bahwa pengusaha Muslim harus menimbang diri mereka dengan benar menggunakan timbangan yang tepat.

Praktik yang konsisten dalam menjalankan keadilan bukan hanya tindakan mulia, tetapi juga langkah yang mendekatkan seorang Muslim pada ketakwaan. Alam semesta memiliki tatanan yang seimbang.²⁴ Dalam pemanfaatan dan pengembangan kekayaan secara tepat, prinsip keseimbangan menjadi fondasi utama pemikiran dan kesadaran. Hal ini mengindikasikan bahwa kekayaan dapat mendukung peran manusia sebagai khalifah yang ideal. Ajaran Islam menekankan pembentukan karakter yang

²³ Al Umar, A. U. A. (2022). Analisis Pemikiran Ekonomi Islam Menurut Syed Nawab Haider Naqvi. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(3), 226-231.

²⁴ Fauroni, L. (2008). *Etika Bisnis dalam al-Qur'an*. Pustaka Pesantren.

berkepribadian seimbang dan berlaku adil, baik dalam interaksi dengan diri sendiri, masyarakat, maupun lingkungan sekitar.²⁵

c. Kehendak Bebas (*Free Will*)

Salah satu konsep Islam tentang manusia "bebas" adalah kehendak bebas. Meskipun hanya Tuhan yang memiliki kebebasan, manusia juga memiliki kebebasan sebagian. Manusia diberi kebebasan untuk memilih cara hidup mereka sendiri. Kebebasan individu terbimbing oleh panduan yang luas. Meskipun individu memiliki kebebasan untuk melakukan perjalanan kehidupan secara mandiri, penting untuk menerapkan pemikiran kritis agar memahami kebebasan dalam konteks sosial tertentu dan memenuhi kebutuhan perubahan zaman.²⁶

d. Tanggung Jawab (*Responsibility*)

Secara logis, prinsip tanggung jawab terkait dengan prinsip kehendak bebas, yang membatasi kebebasan manusia untuk melakukan apa saja. Prinsip ini terkait dengan kebutuhan manusia untuk bertanggung jawab atas semua yang mereka lakukan.²⁷

I. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

²⁵ Anggraeny, G. (2017). Pembelajaran dan Implementasi Etika Bisnis Islam: Studi pada Mahasiswa Akuntansi Syariah IAIN Surakarta. *Academica: Journal of Multidisciplinary Studies*, 1(2), 231-242.

²⁶ Ismail Sirageldin, "Elimination of Proferty: Challenges and Islamic Stategis", *Jurnal Islamic Economic Studies*, Vol.8, No.1, Oktober 2000, h. 2.

²⁷ Fauzan, "Etika Bisnis Islam dalam Pandangan Filsafat Ilmu : Telaah atas Pemikiran Etika Immanuel Kant", *Jurnal Modernisasi*, Vol.8, No.2, Juni 2012, h. 108

Untuk mengatasi isu yang dihadapi, penelitian ini mengambil pendekatan penelitian lapangan, yang melibatkan pengumpulan data secara langsung dari sumbernya.²⁸ Penelitian lapangan ini tidak hanya memberikan gambaran yang lebih detail tentang fenomena yang sedang diteliti, tetapi juga memungkinkan analisis kualitatif yang mendalam tentang situasi tersebut. Dengan demikian, penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian kualitatif. Selain itu, penelitian ini memiliki karakteristik penelitian sosiologis, di mana peneliti melakukan observasi dan analisis langsung di lapangan. Berdasarkan pandangan Soetandyo Wingjosoebroto yang dikutip oleh Bambang Sunggono, penelitian ini bertujuan untuk mengungkap teori-teori yang menjelaskan proses pembentukan dan fungsi hukum dalam masyarakat.²⁹

Penelitian ini dilaksanakan oleh penulis dengan tujuan mengumpulkan data primer yang esensial. Selain itu, peneliti juga memperkaya dengan data sekunder yang bersumber mulaidari literatur dan berbagai sumber terkait yang membahas tentang penerapan etika bisnis Islam mengenai penggunaan bot untuk menuntaskan quest harian pada permainan Growtopia.

2. Sumber Data

Data sekunder merupakan informasi yang diperoleh peneliti untuk melengkapi data primer. Data ini berperan sebagai pendukung dalam penelitian dan bisa berasal dari berbagai sumber seperti literatur, artikel jurnal, sumber online, buku, skripsi, tesis,

²⁸ Suharismi Arikunto, *Dasar – Dasar Research*, (Tarsoto:Bandung, 1995), 58.

²⁹Bambang Sunggono, *Metodologi Penelitian Hukum*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997).

dan publikasi ilmiah lainnya yang relevan dengan subjek penelitian.³⁰ Selain itu, dapat digunakan sebagai sumber data pendukung untuk penelitian. Jenis sumber data ini dapat mencakup literatur, jurnal, internet, buku, skripsi, tesis, karya ilmiah, jurnal, dan buku yang berkaitan dengan topik penelitian.

Data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder.

a) Data primer

Menurut penelitian yang dikutip oleh A'imatul Rosyidah dalam skripsinya, Moh. Pabundu Tika menjelaskan bahwa data primer adalah informasi yang diperoleh langsung dari objek atau responden penelitian, Dalam kajian ini, data primer diperoleh melalui wawancara langsung dengan berbagai narasumber yang terlibat secara aktif dalam penggunaan bot pada permainan Growtopia. Peneliti akan melakukan wawancara mendalam dengan beberapa pemain yang merupakan bagian dari komunitas di platform Telegram. yaitu dengan mewawancarai beberapa *pemain* atau pemain yang berada dalam platform komunitas di Telegram. akun yang akan diwawancara adalah pemain game dengan akun telegram sebagai berikut, Kimina (@n334s), @patricksttarssg, @riandaaaaaaa, @sanaake, dan @sip sip yang merupakan pemain game growtopia yang tergabung dalam komunitas di media social Telegram bernama Grotopia Indonesia.

b) Data Sekunder

³⁰ *Ibid*, h.94.

Data sekunder merupakan sekumpulan informasi yang diperoleh melalui sumber-sumber yang tidak langsung, seperti dokumentasi atau catatan yang dibuat oleh orang lain, yang berfungsi untuk melengkapi data utama. Sumber-sumber ini termasuk bahan pustaka yang mendukung proses penulisan dan penelitian, yang diambil dari literatur yang berkaitan dengan masalah yang diteliti, dan digunakan sebagai fondasi untuk memahami subjek penelitian serta analisis yang akurat

3. Metode Pengumpulan Data

a) Metode Wawancara (*Interview*)

Nasution mendefinisikan wawancara sebagai proses komunikasi verbal yang mirip dengan percakapan, yang tujuannya adalah untuk mendapatkan informasi. Ini adalah teknik pengumpulan data yang sistematis melalui sesi tanya jawab yang berfokus pada masalah, tujuan, dan hipotesis yang telah ditetapkan dalam penelitian.³¹ Wawancara dilakukan pada pihak yang bermain *game growtopia* baik yang menggunakan bot ataupun tidak.

b) Dokumentasi

Dokumen adalah rekaman dari kejadian yang telah terjadi dan dapat berupa teks, visual, atau karya signifikan dari individu. Contoh dokumen tertulis termasuk diary, narasi hidup, naratif, biografi, dan kebijakan. Sementara itu, dokumen visual mencakup

³¹ Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya), 186.

foto, film, sketsa, dan sejenisnya. Penggunaan dokumentasi dalam pengumpulan data di lapangan bertujuan untuk memudahkan kerja peneliti.

4. Teknik Pengolahan Data

Setelah berhasil mengumpulkan data melalui berbagai metode yang telah ditetapkan, proses selanjutnya yang harus dilakukan adalah pengolahan data, yang meliputi langkah-langkah berikut:

- a. Evaluasi Data (*Editing*): Langkah ini melibatkan peninjauan ulang atas data yang telah dikumpul untuk memeriksa apakah data tersebut lengkap, jelas, sesuai, dan relevan dengan set data lain. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa data yang ada sudah memadai untuk menyelesaikan masalah yang sedang diteliti, mengurangi potensi kesalahan atau kekurangan dalam data, dan secara keseluruhan meningkatkan kualitas data yang dikumpulkan.
- b. Pengelompokan Data (*Classifying*): Proses ini bertujuan untuk mengatur jawaban dari para responden, yang mungkin diperoleh melalui wawancara atau observasi, ke dalam kelompok-kelompok tertentu. Pengelompokan ini penting untuk menandai variasi jawaban yang diberikan oleh informan, memudahkan pemilihan data yang relevan, dan memfasilitasi analisis data lebih lanjut.
- c. Pemeriksaan Kebenaran Data (*Verifying*): Tahap ini adalah upaya untuk memverifikasi keakuratan data yang telah dikumpulkan, dengan tujuan untuk memastikan validitasnya. Ini dilakukan dengan cara mengonfirmasi data yang diperoleh langsung dari sumbernya (informan) dan meminta tanggapan atas hasil

wawancara untuk memverifikasi kesesuaian data dengan informasi yang telah diberikan.

- d. Analisis Data: Dalam tahap ini, peneliti menerapkan analisis deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk menggambarkan kondisi atau status dari fenomena yang diteliti melalui narasi atau deskripsi verbal. Data yang telah dikelompokkan berdasarkan kategori-kategori tertentu kemudian dianalisis untuk menghasilkan kesimpulan yang berarti.
- e. Penarikan Kesimpulan: Ini adalah tahap akhir di mana peneliti menyimpulkan dari data yang telah dianalisis untuk mendapatkan jawaban atas pertanyaan penelitian.³²

5. Teknik Analisis Data

Peneliti akan menganalisis data menggunakan pendekatan deskriptif analitis, yang akan memfokuskan pada analisis data baru yang bertujuan untuk menunjukkan secara subjektif tinjauan etika bisnis Islam terhadap penggunaan *bot* dalam *game Growtopia*.

J. Sistematika Pembahasan

Penelitian ini disusun dalam lima bab yang sistematis untuk memberikan pemahaman yang mendalam dan terstruktur. Berikut adalah rincian dari setiap bab:

Bab I :Pendahuluan Bab ini menguraikan latar belakang masalah, definisi operasional, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian,

³² *Ibid*, 16.

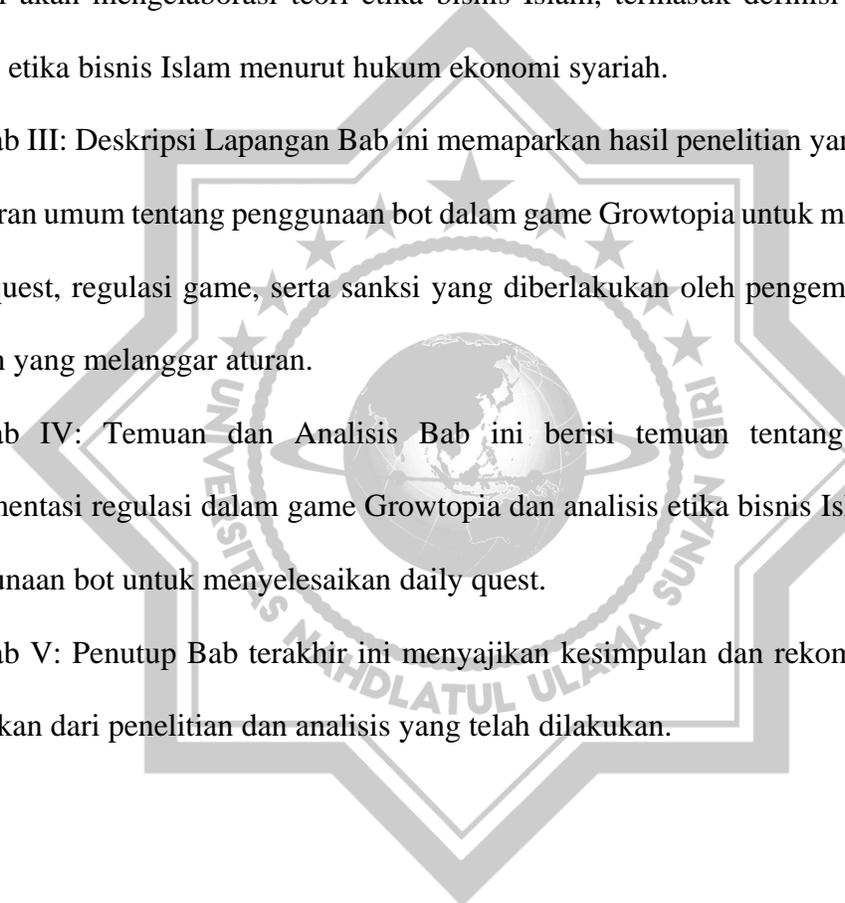
tinjauan penelitian sebelumnya, kerangka teori, metodologi penelitian, serta sistematika pembahasan.

Bab II: Kerangka Teoritis Bab ini menjadi fondasi teoretis penelitian, di mana peneliti akan mengelaborasi teori etika bisnis Islam, termasuk definisi dan prinsip-prinsip etika bisnis Islam menurut hukum ekonomi syariah.

Bab III: Deskripsi Lapangan Bab ini memaparkan hasil penelitian yang mencakup gambaran umum tentang penggunaan bot dalam game Growtopia untuk menyelesaikan daily quest, regulasi game, serta sanksi yang diberlakukan oleh pengembang kepada pemain yang melanggar aturan.

Bab IV: Temuan dan Analisis Bab ini berisi temuan tentang mekanisme implementasi regulasi dalam game Growtopia dan analisis etika bisnis Islam terhadap penggunaan bot untuk menyelesaikan daily quest.

Bab V: Penutup Bab terakhir ini menyajikan kesimpulan dan rekomendasi yang dihasilkan dari penelitian dan analisis yang telah dilakukan.



UNUGIRI