

**TINJAUAN EKONOMI ISLAM TERHADAP GAME ONLINE MOBILE
LEGENDS SEBAGAI SUMBER PENINGKATAN EKONOMI
(STUDI KASUS PADA MOBILE LEGENDS
COMMUNITY HERO PALU)**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Ekonomi (S.E) pada Jurusan Ekonomi Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu*

Oleh:

ANITA DEWI
NIM: 19.5.12.0214

**JURUSAN EKONOMI SYARIAH (ESY)
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM (FEBI)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) DATOKARAMA PALU
2023**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan penuh kesadaran, penyusun yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya penyusun sendiri. Jika dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Palu, 24 Januari 2023 M

Palu, 02 Rajab 1444 H

Penyusun



ANITA DEWI

NIM : 195120214

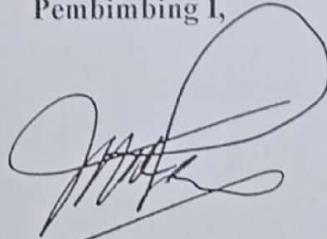
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Proposal skripsi yang berjudul “**TINJAUAN EKONOMI KREATIF TERHADAP GAME ONLINE MOBILE LEGENDS SEBAGAI PENINGKATAN EKONOMI (STUDI KASUS PADA MOBILE LEGENDS COMMUNITY HERO PALU)**” oleh mahasiswa atas nama ANITA DEWI NIM: 19.5.12.0214, mahasiswa Jurusan Ekonomi Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Datokarama Palu, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersangkutan, maka masing-masing pembimbing memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat ilmiah untuk diseminarkan.

Palu, 24 Januari 2023 M

Palu, 02 Rajab 1444 H

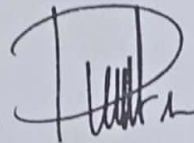
Pembimbing I,



Dr. Malkan, M.Ag.

NIP. 19681231 199703 1 010

Pembimbing II,



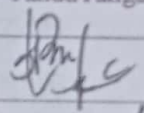
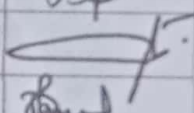
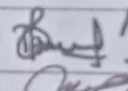
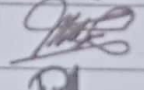

Rachmawati A. Rifai, S.E., M.M

NIDN. 9990544281

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

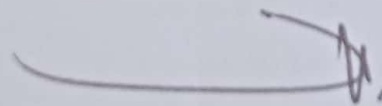
Skripsi Saudara (i) Anita Dewi NIM. 19.5.12.0214 dengan judul "Tinjauan Ekonomi Islam Terhadap Game Online Mobile Legends Sebagai Sumber Peningkatan Ekonomi (Studi Kasus Pada Mobile Legends Community Hero Palu)" yang telah diujikan di hadapan dewan penguji Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (FEBI) Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu, pada tanggal 03 Maret 2023 M. yang bertepatan dengan tanggal 11 Sya'ban 1444 H. Dipandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi kriteria penulisan karya ilmiah dan dapat diterima sebagai persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi (S.E) Jurusan Ekonomi Syariah dengan beberapa perbaikan.

DEWAN PENGUJI

| Jabatan | Nama | TandaTangan |
|---------------|---|---|
| Ketua | Dr. Ermawati, S.Ag., M.Ag |  |
| Penguji I | Dr. Syaakir Sofyan, S.E.I., M.E |  |
| Penguji II | Dede Arseyani Pratamasyari, S.Si., M.Si |  |
| Pembimbing I | Dr.Malkan, M.Ag |  |
| Pembimbing II | Rachmawati A. Rifai, S.E., M.M |  |

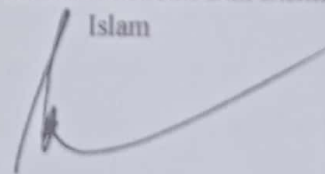
Mengetahui,

Ketua Jurusan



Nursyamsu, S.H.I., M.H.I
NIP :19860507 201503 1 002

Dekan Fakultas Ekonomi Dan Bisnis
Islam



Dr. H. Hilal Malarangan, M.H.I
NIP. 19650505 199903 1002

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt. Karena berkat Rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad saw, keluarganya, para sahabatnya, dan umatnya hingga akhir zaman. Aamiin.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjanapada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, dengan judul penelitian “ **TINJAUAN EKONOMI ISLAM TERHADAP GAME ONLINE MOBILE LEGENDS SEBAGAI SUMBER PENINGKATAN EKONOMI (STUDI KASUS PADA MOBILE LEGENDS COMMUNITY HERO PALU)** ”

Penulis menyadari bahwa di dalam penyusunan skripsi ini, penulis mendapat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan bimbingan, perhatian dan penghargaan, maka penulis menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Penghargaan dan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada kedua orang tua penulis yaitu Bapak Muhlis dan Ibu Diana yang telah dengan ikhlas mendoakan, memberikan motivasi, dan mendidik penulis dalam kegiatan studi dari jenjang pendidikan dasar, sampai saat ini. Semoga Allah membalas kebaikan dan melimpahkan rahmat-Nya atas semua ketulusan yang telah diberikan kepada penulis. Aamiinn Allahumma Aamiin.
2. Bapak Prof. Dr. H. Sagaf S Pettalangi, M.Pd selaku Rektor Universitas Islam Negeri Datokarama Palu beserta segenap unsur Dosen dan Pegawai UIN Datokarama Palu, yang telah mendorong dan memberikan

kebijakan kepada penulis dalam berbagai hal yang berhubungan dengan studi di Universitas Islam Negeri Datokarama Palu.

3. Bapak Dr. H. Hilal Malarangan M.H.I, selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, beserta segenap Dosen dan Karyawan di lingkungan Fakultas ini yang memberikan fasilitas serta pelayanan akademik dan administratif yang baik selama penulis melakukan studi.
4. Bapak Nursyamsu, S.H.I., M.H.I, selaku ketua jurusan Ekonomi Syariah yan terus memberikan perhatian penuh kepada penulis, membimbing, mendorong, serta memberi semangat dalam menyusun skripsi ini.
5. Bapak Dr. Malkan, M.Ag. selaku pembimbing I dan Ibu Rachmawati A. Rifai, S.E.,M.M. selaku pembimbing II, dengan ikhlas memberikan perhatian penuh kepada penulis, membimbing, mendorong serta memberi semangat dalam menyusun skripsi ini.
6. Bapak dosen Muhammad Syafaat, S.E., M.S.A., Ak. dengan ikhlas memberikan perhatian penuh kepada penulis, membimbing, mempermudah segala urusan serta memberi semangat dalam menyusun skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Datokarama Palu, yang telah setia, tulus dan ikhlas memberikan ilmu pengetahuan serta nasehat kepada penulis selama kuliah.
8. Seluruh staf akademik dan umum Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam yang telah memberikan pelayanan yang baik kepada penulis selama kuliah.
9. Kepada perpustakaan dan stafnya yang telah memberikan pelayanan yang baik kepada penulis selama kuliah.

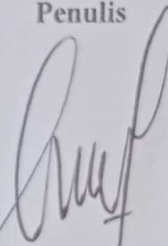
10. Pihak komunitas *Mobile Legends Community Hero Palu* yang telah bersedia meluangkan waktunya dalam pelaksanaan wawancara.
11. Nurjannah Yandong S.Ap dan apt. Arianti Yandong S.Farm yang telah menyediakan fasilitas dan dukungan serta motivasi kepada penulis selama penyelesaian studi.
12. Terima kasih kepada Prada Marinir dengan NRP 132540 yang selalu ada dalam suka dan duka selama menempuh perkuliahan, serta selalu memberikan dukungan doa, dan motivasi dalam pengerjaan tugas akhir ini.
13. Senior penulis yang selalu membantu penulis dalam penulisan, mulai dari banyaknya pertanyaan, serta membantu dari segi penulisan.
14. Sahabatku Sri Devita Sari dan Istiqlalia yang selalu meluangkan waktunya mendengarkan keluh kesah dan membantu penulis selama proses penelitian hingga selesainya skripsi ini. Serta selalu memberikan semangat dan selalu menghibur penulis.
15. Penghuni grup whatsapp “ Grup Bacot” Andika Saputra, Fahmi Shidiq L, Sri devita Sari, Hera Anggreni dan Dian Oktavia yang selalu meluangkan waktunya membantu penulis selama proses penelitian hingga selesainya skripsi ini. Terimakasih untuk moment kebersamaannya selama kuliah di UIN Datokarama Palu.

Akhirnya, kepada semua pihak yang namanya tidak sempat termuat dalam pengantar ini, penulis mohon maaf serta terima kasih atas bantuan, motivasi dan kerjasamanya. Penulis senantiasa mendoakan semoga segala yang telah diberikan mendapat balasan yang tak terhingga dari Allah Swt.

Palu, 24 Januari 2023 M

Palu, 02 Rajab 1444 H

Penulis



ANITA DEWI

NIM : 19.5.12.0214

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|----------------|
| HALAMAN SAMPUL | i |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI | ii |
| PERSETUJUAN PEMBIMBING | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI | iv |
| KATA PENGANTAR | v |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR TABEL | xi |
| DAFTAR LAMPIRAN | xii |
| ABSTRAK | xiii |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 6 |
| C. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian..... | 6 |
| D. Penegasan Istilah Atau definisi Operasional | 7 |
| E. Garisa-Garis Besar Isi..... | 8 |
| | |
| BAB II LANDASAN TEORI | 10 |
| A. Penelitian Terdahulu..... | 10 |
| B. Kajian Teori | 14 |
| 1. Ekonomi Kreatif | 14 |
| 2. Sektor-Sektor Ekonomi Kreatif..... | 20 |
| 3. Peran Ekonomi Kreatif | 23 |
| 4. Pengertian Ekonomi Islam | 24 |
| 5. Prinsip-Prinsip Ekonomi Islam | 26 |

| | |
|--|-----------|
| 6. Game Online Mobile Legends | 31 |
| C. Kerangka Pemikiran | 33 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 35 |
| A. Jenis Penelitian..... | 35 |
| B. Lokasi penelitian | 35 |
| C. Data Dan sumber Data..... | 35 |
| D. Teknik Pengumpulan Data | 36 |
| E. Teknik Analisis data..... | 37 |
| F. Pengecekan Keabsahan Data | 39 |
| BAB VI HASIL PENELITIAN | 41 |
| A. Deskripsi Hasil Penelitian..... | 41 |
| B. Hasil Penelitian | 44 |
| BAB V PENUTUP | 57 |
| A. Kesimpulan | 57 |
| B. Saran | 58 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu | 11 |
| Tabel 3.1 Rekapitan Pendapatan Mobile Legends Community Hero Palu | 49 |

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran Pedoman Wawancara
2. Lampiran Surat Pengajuan Judul Skripsi
3. Lampiran Surat Penetapan Pembimbing skripsi
4. Lampiran Surat Izin Penelitian Skripsi
5. Lampiran Dokumentasi
6. Lampiran Daftar Riwayat Hidup

ABSTRAK

Nama Penulis : Anita Dewi
NIM : 19.5.12.0214
Judul Skripsi : **Tinjauan Ekonomi Islam Terhadap Game Online Mobile Legends Sebagai Sumber Peningkatan Ekonomi (Studi Kasus Pada Mobile Legends Community Hero Palu)**

Skripsi ini membahas tentang Tinjauan Ekonomi Islam Terhadap Game Online Mobile Legends Sebagai Sumber Peningkatan Ekonomi (Studi Kasus Pada Mobile Legends Community Hero Palu), yang kemudian membahas yaitu (1). Bagaimana potensi game online Mobile Legends dalam peningkatan ekonomi. (2). Bagaimana sistem transaksi game online Mobile Legends sebagai peningkat ekonomi. (3). Bagaimana pandangan islam terhadap transaksi game online Mobile Legends.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif untuk mendeskripsikan secara terperinci tinjauan ekonomi kreatif terhadap game online mobile legends sebagai peningkat ekonomi (studi kasus pada Mobile Legends Community Hero Palu). Data yang dihimpun penelitian adalah melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1). *Game online mobile legends* tidak hanya memiliki dampak negatif bagi penggunanya, melainkan punya sisi positif yang bernilai ekonomi. Ada beberapa kegiatan yang bisa menghasilkan pendapatan yaitu jual beli akun game, jasa joki akun, tournament dan masih banyak kegiatan positif lainnya. Dengan bermodalkan hobi dan bakat para pengguna game online bisa menjadikan mobile legends sebagai wadah untuk berbisnis. Adapun nilai ekonomi kreatif dari game online mobile legends yaitu, penggunaan game online mobile legends dalam memanfaatkan bakatnya untuk mendapatkan penghasilan, para pemain game mobile legends menggunakan banyak peluang dari hobi nya untuk mendapatkan penghasilan untuk memenuhi kebutuhannya. Mengubah dampak negatif dari game online menjadi hal positif yang bernilai ekonomi, memanfaatkan waktu luang untuk mendapatkan pundi-pundi penghasilan, dan masih banyak nilai ekonomi kreatif yang terdapat pada game online mobile legends. Sistem transaksinya pun sangat mudah, bisa melakukan sistem transaksi tunai atau yang sering disebut *Cash On Delivery* (COD) untuk transaksi jarak dekat yang bisa dijangkau oleh dua belah pihak yang bersangkutan. Untuk transaksi jarak jauh yang sulit dijangkau oleh kedua belah pihak bisa melakukan transaksi non tunai (online), dengan cara melakukan pembayaran via Bank, DANA, OVO, SHOPEE PAY dan lain sebagainya. (2). Transaksi dalam game online Mobile Legends di anggap sah dalam islam apabila transaksi tersebut sesuai dengan rukun dan syarat yang telah ditentukan dalam islam yaitu tidak ada paksaan, tidak ada yang dirugikan, dan tidak terjadinya gharar. Transaksi pada game online mobile legends telah memenuhi syarat dan rukun-rukunya, sehingga dapat digolongkan sebagai harta, karena akun tersebut dapat diserahkan dari pihak penjual akun ke pihak pembeli akun, pendapat ini selaras dengan pendapat imam Hanafi tentang definisi harta.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ekonomi merupakan hal yang sangat penting dalam merubah tatanan kehidupan, faktor tersebut memunculkan kreatifitas-kreatifitas baru yaitu ekonomi kreatif. Ekonomi kreatif merupakan sebuah konsep yang memposisikan kreativitas dan pengetahuan sebagai suatu aset utama dalam menggerakkan kemajuan ekonomi. Konsep ini telah memicu ketertarikan berbagai negara untuk melakukan kajian seputar Ekonomi Kreatif dan menjadikan Ekonomi Kreatif model utama pengembangan ekonomi.¹

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif mendukung pengembangan keuangan dan ekonomi syariah di Indonesia dalam upaya meningkatkan sektor pariwisata dan ekonomi kreatif yang berkualitas dan berkelanjutan sehingga dapat memberikan manfaat yang luas bagi masyarakat, terutama dalam menggerakkan kembali roda ekonomi dengan kembali terbukanya lapangan kerja.²

Pada saat ini, ekonomi kreatif berkembang sangat pesat, apalagi setelah mengetahui betapa besarnya sumbangan industri ekonomi kreatif bagi individu maupun kelompok lebih-lebih terhadap pertumbuhan ekonomi Indonesia seperti seni, musik, fashion dan periklanan.

¹ Indonesia Kreatif, "Apa Itu Ekonomi Kreatif." Dalam <https://indonesia.kreatif.bekraf.go.id> diunduh 11 juli 2022.

² Kemenparekraf Dorong Penguatan Peran ekonomi Syariah Dalam Pengembangan Sektor Parekraf, diunduh pada 1 November 2022, <https://dispar.bantenprov.go.id/Berita/topic/656>

Pasalnya, industri ekonomi kreatif ini merupakan hasil dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan, serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu. Industri ekonomi kreatif merupakan basis dari karakter dan simbol kehadiran Bangsa Indonesia ditengah pergaulan antar bangsa-bangsa di dunia.

Pada gilirannya, perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi telah mengubah pola-pola kehidupan ekonomi masyarakat secara global dalam berbagai bidang, seperti pola produksi, pola distribusi dan pola konsumsi. Perubahan pola produksi dan distribusi telah mendorong perubahan pola kebutuhan dan pola konsumsi masyarakat. Perubahan pola-pola tersebut dipengaruhi oleh terciptanya produk-produk baru.³

Pola-pola ekonomi yang terus berubah, inovasi teknologi dan kreativitas ilmu pengetahuan juga telah menggeser orientasi ekonomi, dari ekonomi pertanian, ke ekonomi industri, kemudian ke ekonomi informasi dan akhirnya ke ekonomi kreatif.⁴

Semakin berkembangnya teknologi dan informasi dari masa ke masa dapat mendorong terjadinya perubahan secara global seperti halnya bermain tradisional mejadi cara bermain modern yang memanfaatkan perangkat teknologi dan informasi. Hal ini dapat menyebabkan terjadinya pergeseran tentang apa yang disebut sebagai permainan interaktif. Apalagi istilah permainan interaktif sendiri masih tergolong baru di Indonesia, oleh karena itu perlu sebuah kesepakatan

³ Sri Wahyuningsih, Dede Satriani, “ Pendekatan Ekonomi Kreatif Terhadap Pertumbuhan Ekonomi”, dalam *Jurnal Ilmiah Ekonomi Kita*, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Bengkalis, Desember 2019, Vol.8,No.2:195-205.

⁴Suryana. 2017. *Ekonomi Kreatif, Ekonomi Baru Mengubah Ide dan Menciptakan Peluang*. Jakarta:Salemba Empat

definisi dari sub sektor permainan interaktif yang sesuai dengan konsep ekonomi kreatif.

Manusia sebagai kholifah dimuka bumi harus mengikuti perkembangan teknologi dan informasi pada saat ini agar tidak fakum dan gagap teknologi. Apapun yang ada di bumi ini dapat kita gunakan dan dimanfaatkan baik dengan cara tradisional maupun modern asalkan tidak melanggar aturan-aturan syariat. Hal tersebut selaras dengan maksud Al-Qur'an surah Luqman/31 (20):

أَلَمْ تَرَوْا أَنَّ اللَّهَ سَخَّرَ لَكُمْ مَّا فِي السَّمَوَاتِ وَمَا فِي الْأَرْضِ وَأَسْبَغَ عَلَيْكُمْ نِعَمَهُ ظَاهِرَةً
وَبَاطِنَةً ۗ وَمِنَ النَّاسِ مَن يُجَادِلُ فِي اللَّهِ بِغَيْرِ عِلْمٍ وَلَا هُدًى وَلَا كِتَابٍ مُّنِيرٍ (20)

Terjemahnya:

“Tidakkah kamu perhatikan Sesungguhnya Allah telah menundukkan untuk (kepentingan)mu apa yang di langit dan apa yang di bumi dan menyempurnakan untukmu nikmat-Nya lahir dan batin. dan di antara manusia ada yang membantah tentang (keesaan) Allah tanpa ilmu pengetahuan atau petunjuk dan tanpa kitab yang memberi penerangan”

Titik berat nasihat-nasihat yang lukman berikan kepada anaknya adalah larangan berbuat. Melalui ayat ini allah mengecam mereka yang berlaku syirik padahal di depan matanya terhampar bukti-bukti keesaan-Nya. Tidakkah kamu memperhatikan dengan seksama bahwa Allah telah menundukkan apa yang ada di langit dan apa yang ada di bumi untuk kepentingan-mu dan memenuhi kebutuhanmu? Dia juga menyempurnakan nikmat-nya untukmu yang bersifat lahir seperti harta dan jabatan, dan yang bersifat batin seperti ilmu, kesehatan, dan keimanan. Akan tetapi, di antara manusia ada yang membantah tentang risalah Nabi Muhammad, syariat, dan keesaan allah dengan bantahan tanpa dasar ilmu atau petunjuk yang benar dan tanpa kitab yang memberi penerangan dan bimbingan

menuju kebenaran.⁵

Ayat yang mulia ini merupakan *nash* (teks) yang nyata, bahwa agama islam tidaklah meninggalkan sesuatu pun yang dibutuhkan oleh manusia di dunia dan diakhirat, kecuali agama ini telah menerangkannya dan telah menjelaskannya, apa saja pekara itu. Diantara masalah besar yang dijelaskan oleh islam dan merupakan topik pembicaraan dunia adalah masalah ekonomi. Allah menciptakannya dan bagaimana kita sebagai manusia mengelola dan memanfaatkannya dengan baik.

Dizaman modern ini, hampir semua orang melibatkan diri dalam aktivitas ekonomi kreatif salah satunya yang sangat fenomenal adalah permainan Mobile Legends permainan MOBA karya Moonton dari China, permainan ini semua kalangan hampir memainkannya baik laki-laki, perempuan, dari anak SD sampai anak perguruan tinggi, bahkan orang kantoran pun ikut meramaikan permainan ini, permainan ini memiliki 7 tingkat level di dalam permainannya: Warrior, elite, master, grand master, epic, legend dan mytic Permainan Interaktif dijelaskan di dalam Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016.⁶

Permainan mobile legends yang sedang viral saat ini, para pemain terhubung satu dengan lain menggunakan server, permainan ini dengan mudah digunakan di smartphone android dengan mengunduhnya di Aplikasi Playstore setelah itu bisa dipasang di smartphone permainan ini menggunakan kuota/pulsa untuk bisa menggunakannya setelah itu ikuti panduan yang tertera di dalam permainan tersebut. Setelah itu mulai bermain untuk melakukan permainan ini ada Classic dan Ranked dibutuhkan 2 tim terdiri dari 5 orang untuk memainkan, dibutuhkan hero

⁵ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemah: New Cordova*, (cet I Bandung: Syamil Quran, 2012),27

⁶ Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016, dalam www.basishukum.com diunduh pada 10 juli 2022

dengan tim yang kompak supaya bisa menaikkan setiap level permainan.

Masyarakat kebanyakan menganggap permainan *game online* Mobile Legends membawa dampak negatif bagi pencintanya khususnya bagi mereka yang notabennya masih mengenyam pendidikan, dampak negatif yang akan timbul dari pencinta *game online* Mobile Legends di antaranya akan mengganggu aktifitas belajar, kurangnya aktifitas sosial dengan sekitar, bahkan akan menguras ekonomi individu untuk membeli paket data atau pulsa.

Pola pikir negatif masyarakat terhadap *game online* Mobile Legends tidak sepenuhnya benar, karena dibalik *game online* Mobile Legends ada hal positif yang akan didapat oleh pencintanya, bahkan pencinta *game online* akan mendapatkan pundi-pundi rupiah melalui *game online* tersebut, hal ini menunjukkan bahwa di dalam *game online* terdapat aktifitas ekonomi kreatif yang jarang orang ketahui.

Di Kota Palu sendiri penggunaan Aplikasi Mobile Legends sudah dimulai sejak 2016 dengan jumlah sekitar 750 orang, data ini di dapatkan oleh penulis berdasarkan jumlah anggota yang terdaftar dalam sebuah komunitas. Di kota palu juga pernah mengadakan sebuah acara mengenai Mobile Legends: Bang-Bang (MLBB) Carnival ke-9 pada tahun 2019.⁷

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian mengenai **“Tinjauan Ekonomi Islam Terhadap *Game Online* Mobile legends Sebagai Sumber Peningkatan Ekonomi (Studi Pada Mobile Legends Community Hero Palu)”**.

⁷ MLBB Ceriakan Lagi Kota Palu Pasca Gempa, diunduh pada 25 agustus 2022, <http://esports.id/mobilelegends/new/2019/12/b181eaa49f5924e16c772dcb7718fcd0f/mlbb-ceriakan-lagi-kota-palu-pasca-gempa-tahun-lalu>

B. Rumusan Masalah

Berdasar pada latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini ialah, sebagai berikut:

1. Bagaimana potensi *game online* Mobile Legends dalam peningkatan ekonomi?
2. Bagaimana sistem transaksi game online Mobile Legends sebagai peningkat ekonomi?
3. Bagaimana pandangan islam terhadap transaksi game online Mobile Legends?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini ialah ialah:

- a. Untuk mengetahui seberapa berpotensi *game online* Mobile Legends dalam meningkatkan pendapatan ekonomi
- b. Untuk mengetahui bagaimana sistem transaksi game online Mobile Legends sebagai peningkat ekonomi
- c. Untuk mengetahui bagaimana pandangan islam terhadap transaksi game online Mobile Legends

2. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan yang didapatkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi kajian teori yang berkaitan dengan Tinjauan Ekonomi Kreatif Terhadap *Game Online* Mobile Legends Sebagai Penigkat Ekonomi.

b. Kegunaan Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi tersendiri bagi pencinta *game online* untuk membangun perekonomian individu lebih-lebih dapat meningkatkan ekonomi secara nasional melalui ekonomi kreatif yang ada di *game online* dan memberi pengetahuan baru bagi pencinta *game online*.

D. Penegasan Istilah atau Definisi Operasional

Agar lebih mudah memahami dan menyelesaikan, serta agar lebih tertata dalam pembahasan skripsi ini, maka penulis akan mendefinisikan terlebih dahulu judul yang akan dibahas yaitu, “Tinjauan Ekonomi Islam Terhadap Game Online Sebagai Sumber Peningkatan Ekonomi Masyarakat (Studi Pada Mobile Legends Community Hero Palu)”.

Ekonomi kreatif adalah Ekonomi kreatif pada hakikatnya adalah kegiatan ekonomi yang mengutamakan pada kreativitas berpikir untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda yang memiliki nilai dan bersifat komersial.⁸ John Howkins mendefinisikan ekonomi kreatif sebagai kegiatan ekonomi yang menjadikan kreativitas, budaya, warisan budaya dan lingkungan sebagai tumpuan masa depan.⁹

Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan dengan jaringan internet melalui jaringan komputer bisa menggunakan PC (personal computer), atau ponsel game biasa, dan biasanya dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan. Games berkembang dengan sangat cepat, berawal dari single players game lalu ke multi players game.¹⁰

⁸ Suryana, *Ekonomi Kreatif Ekonomi Baru: Mengubah Ide dan Menciptakan Peluang*, (cet IV; Bandung: Salemba Empat, 2017) .35

⁹ Mauled Moelyono, *Menggerakkan Ekonomi Kreatif*, (cet I; Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010), 281

¹⁰ Andi Taru Nugroho NW. *Pemogram game dengan java dan GTGE*. 102.

Permainan mobile legends adalah sebuah permainan yang dirancang untuk diponsel, permainan ini karya perusahaan Moonton dari negara China. Terdapat 2 tim, masing-masing tim ada lima pemain yang mengendalikan avatar, yang dikenal sebagai hero, dari perangkat mereka sendiri. Permainan ini memiliki 7 level: warrior, elite, master, grand master, epic, legend dan myticdisetiap level harus melengkapi 3 sampai 5 bintang.

E. Garis-garis Besar Isi

Garis-garis besar isi dalam penelitian ini disusun menjadi lima bab, dengan perincian sebagai berikut:

1. BAB I: Pendahuluan

Dalam bagian ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, penegasan istilah atau definisi operasional, dan garis-garis besar isi.

2. BAB II: Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan bagian dimana calon peneliti harus mendemostrasikan hasil bacaannya yang ekstensif terhadap literatur-literatur yang berkaitan dengan pokok masalah yang akan diteliti. Ini dimaksudkan agar calon peneliti dapat benar-benar mampu mengidentifikasi kemungkinan signifikan dan kontribusi akademik dari penelitiannya pada konteks, waktu, dan tempat tertentu. yang menyajikan teori-teori yang terkait dengan fokus penelitian sebagai pijakan analisis dalam melakukan penelitian. Adapun cara penyajiannya adalah disusun dalam sub-sub bab.¹¹

¹¹Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah, Skripsi, Tesis dan Disertasi. (Palu: Institut Agama Islam Negeri Palu).

3. BAB III: Metode Penelitian

Bagian ini mencakup jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengecekan keabsahan data, tahap-tahap penelitian, dan teknik analisis data. Teknik analisis data merupakan upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan sebagainya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikan sebagai temuan bagi orang lain. Pengecekan keabsahan data berisi tentang penjelasan bahwa data yang diperoleh atau temuan-temuan dalam penelitian dapat dipercaya, dan tahap-tahap penelitian berisi tentang tata cara dalam melakukan penelitian agar penelitian ini lebih sistematis.

4. BAB IV: Hasil dan Pembahasan.

Paparan data: bagian ini menggambarkan dan menguraikan data-data yang ditemukan setelah diorganisir. Dalam bahasa data etik.

Pembahasan; bagian ini merupakan penafsiran atas data-data yang telah ditemukan berdasarkan kerangka konseptual yang telah dibangun pada bab II.

5. BAB V: Penutup.

Bagian ini berisi kesimpulan dan implikasi penelitian. Simpulan merupakan jawaban dari perumusan masalah. simpulan ini bukanlah merupakan ikhtisar dari apa yang ditulis terdahulu. Implikasi penelitian yang dibuat terkait dengan hasil peneliti.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Untuk mendukung permasalahan yang lebih relevan dan mendalam terhadap pembahasan di atas, penulis berusaha melacak berbagai literatur dan penelitian terdahulu yang masih relevan terhadap masalah yang menjadi obyek penelitian. Berikut ini adalah beberapa referensi atau hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan tema penelitian penulis, diantaranya:

Skripsi milik Trian Saputra yang berjudul “pengembangan ekonomi kreatif melalui permainan interaktif perspektif hukum ekonomi Islam” yang menghasilkan penelitian bahwa pengembangan ekonomi kreatif dalam permainan interaktif mahasiswa yang bermain tidak hanya sekedar bermain, bermain sebagai alasan menghilangkan kejenuhan dan waktu luang. Namun mereka dapat memanfaatkan bermain untuk dijadikan permainan sebagai suatu ekonomi yang kreatif yang apabila ditekuni berpotensi mendapatkan penghasilan terhadap mereka. Dengan cara membuat mobile legends dijadikan kemampuannya sebagai joki permainan milik temannya, maupun membuat channel youtube yang membahas tentang permainan itu seperti apa maupun menjual akun miliknya yang sudah mencapai level teratas. Dengan cara tersebut mahasiswa dapat menjadikan permainan interaktif sebagai hal yang berekonomi kreatif.¹

Nadiah Rahmani yang berjudul “Analisis Transaksi Jual Beli Account Game Online Mobile Legends Menurut Perspektif Ekonomi Islam (Studi Pada Mobile legends Community Hero Palu). Yang mendapatkan hasil penelitian bahwa ”Transaksi jual beli account game online Mobile Legends sejalan dengan rukun dan

¹Trian Saputra, Pengembangan ekonomi kreatif melalui permainan interaktif perspektif hukum ekonomi Islam, (Skripsi-Institut Agama Islam Negeri Metro, 2019)

syarat serta prinsip jual beli dalam ekonomi islam, ditandai dengan terpenuhinya rukun dan syarat jual beli antar penjual dan pembeli. ²

Sri Wahyuningsih dan Dede Satriani dalam jurnal ilmu ekonomi kita yang berjudul pendekatan ekonomi kreatif terhadap pertumbuhan ekonomi, yang menjelaskan tentang Ekonomi kreatif adalah sebuah konsep di era ekonomi baru yang mengintensifkan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan ide dan pengetahuan dari sumber daya manusia (SDM) sebagai faktor produksi yang utama dalam kegiatan ekonomi. Maka dari itu, ide adalah faktor penting dalam

pengembangan ekonomi kreatif. Ekonomi kreatif dapat mempengaruhi perekonomian di Indonesia karena SDM yang ada di Indonesia selalu mempunyai fide yang baru. Sehingga pada sektor ekonomi kreatif mengalami pertumbuhan ekonomi yang dapat dilihat dari Produk Domestik Bruto atau PDB.³

| No | Penelitian | Persamaan | Perbedaan | Hasil |
|----|--|--|---|--|
| 1. | Trian Saputra (Pengembangan ekonomi kreatif melalui permainan interaktif perspektif hukum ekonomi islam) 2019 | Dalam penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian penulis yaitu membahas tentang ekonomi kreatif dalam permainan game | Penelitian ini lebih mengarah pada menjadikan game online mobile Legends sebagai ekonomi yang kreatif melalui | Mahasiswa dapat menjadikan permainan interaktif sebagai hal yang berekonomi kreatif dengan |

² Nadia Rahmani, "Analisis Transaksi Jual Beli Account Game Online Mobile Legends Menurut Perspektif Ekonomi Islam (Studi pada Mobile legends Community Hero Palu)" Skripsi Fak. Febi, UIN Palu, 2021

³ Sri Wahyuningsih, Dede Satriani, " Pendekatan Ekonomi Kreatif Terhadap Pertumbuhan Ekonomi", dalam *Jurnal Ilmiah Ekonomi Kita*, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Bengkalis, Desember 2019, Vol.8,No.2:195-205.

| | | | | |
|----|---|--|---|--|
| | | online Mobile Legends dan menjadikan permainan interaktif sebagai hal yang berekonomi kreatif. | cara membuka jasa joki account. | cara menggunakan kemampuannya dalam bermain game mobile legends dengan melakukan joki permainan maupun membuat channel youtube tentang membahas seputaran permainan, bahkan bisa menjual akun miliknya yang sudah berada di level tertinggi. |
| 2. | Nadiah rahmani (Analisis transaksi jual beli account game online mobile legends menurut perspektif ekonomi | Pada penelitian ini memiliki kesamaan pada narasumber yang diteliti, dan | Adapun perbedaan dari penelitian ini yaitu, penelitian ini hanya berarah pada jual beli | Penelitian ini mendapatkan hasil bahwa transaksi jual beli account |

| | | | | |
|----|---|---|--|--|
| | islam) 2021 | membahas sesuatu yang menghasilkan keuntungan dari hobi game online. | account saja, sedangkan penulis penelitian ini akan lebih menggali apa saja bentuk ekonomi kreatif pada yang objek yang diteliti. | game online mobile legends sejalan dengan rukun dan syarat serta prinsip jual beli dalam ekonomi islam, ditandai dengan terpenuhinya rukun dan syarat jual beli antar penjual dan pembeli. |
| 3. | Sri Wahyuningsih dan Dede satriani (Pendekatan ekonomi kreatif terhadap pertumbuhan ekonomi) 2019 | Persamaan penelitian ini yaitu menjelaskan tentang perkembangan ekonomi kreatif dalam konsep mengandalkan ide dan perkembangan zaman. | Penelitian ini lebih mengarah pada perkembangan ekonomi kreatif pada Sumber Daya Manusia (SDM) dan mengalami pertumbuhan ekonomi yang dilihat dari Produk Domestik | Ekonomi kreatif secara perlahan akan menggantikan peran komoditas dan sumber daya alam sebagai penyokong perekonomian indonesia. Ekonoimi kreatif yang ada di desa padekik |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | bergerak dibidang usaha industri kreatif yang masih kekurangan inovasi-inovasi yang baru, kreatifitas dan penemuan baru. |
|--|--|--|--|--|

B. Kajian Teori

1. Ekonomi Kreatif

Kegiatan ekonomi adalah hal yang sangat penting di dalam menjalankan kehidupan di dunia ini, karena manusia diciptakan di dunia selain menjadi khalifah juga dituntut untuk mencari rezki. Sebagaimana yang sudah dijelaskan di dalam Al-Qur'an surah Al-Jumu'ah/62 (10):

فَإِذَا قُضِيَتِ الصَّلَاةُ فَانْتَشِرُوا فِي الْأَرْضِ وَابْتَغُوا مِنْ فَضْلِ اللَّهِ
وَادْكُرُوا اللَّهَ كَثِيرًا لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ (10)

Terjemahnya:

“Apabila telah ditunaikan shalat, maka bertebaranlah kamu di muka bumi; dan carilah karunia Allah dan ingatlah Allah banyak-banyak supaya kamu beruntung”.⁴

⁴ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemah*: New Cordova, (cet I Bandung: Syamil Quran, 2012),10.

Ayat ini menerangkan bahwa mencari rezeki ketika selesai sholat jumat adalah mubah. Artinya seimbang boleh dikerjakan boleh juga tidak, hukumnya mubah. Kedua, hukum wad'i, hukum yang menghendaki adanya sebab atau syarat bagi sesuatu yang lain. Hukum wad'i terbagi kepada lima bagian yaitu: sebab, syarat, penghalang, Rukhsah Wal-'Azimah dan As-sihhah wal- Butlan (benar atau batal).⁵

Ekonomi adalah segala usaha manusia dalam memenuhi kebutuhannya guna mencapai kemakmuran hidupnya.⁶ Ekonomi atau economic dalam banyak literatur ekonomi disebutkan berasal dari bahasa Yunani yaitu kata Oikos atau Oiku dan Nomos yang berarti peraturan rumah tangga. Dengan kata lain pengertian ekonomi adalah semua yang menyangkut hal-hal yang berhubungan dengan perikehidupan dalam rumah tangga tentu saja yang dimaksud dan dalam perkembangannya kata rumah tangga bukan hanya sekedar merujuk pada satu keluarga yang terdiri dari suami, isteri dan anak-anaknya, melainkan juga rumah tangga yang lebih luas yaitu rumah tangga bangsa, negara dan dunia.⁷

Berikut ini adalah pengertian dan definisi ekonomi menurut beberapa ahli:

a. Adam Smith

Ekonomi ialah penyelidikan tentang keadaan dan sebab adanya kekayaan negara.

⁵ Kementerian Agama RI, *Tafsir Al-Qur'an Tematik*, (Cet I; Jakarta Kamil Pustaka,2014).16

⁶Pius A Partanto dan M. Dahlan al Barry, *Kamus Ilmiah Populer*, (cet VIII Surabaya: Arkola, 2001)137

⁷ Iskandar Putong, *Economics Pengantar mikro dan Makro*, (cet IV Jakarta,Mitra Wacana Media,2010)1

b. Mill J.S

Ekonomi ialah sains praktikal tentang pengeluaran dan penagihan.

c. Abraham Maslow

Ekonomi adalah salah satu bidang pengkajian yang mencoba menyelesaikan masalah keperluan asas kehidupan manusia melalui penggemblerangan segala sumber ekonomi yang ada dengan berasaskan prinsip serta teori tertentu dalam suatu sistem ekonomi yang dianggap efektif dan efisien.

d. Hermawan Kartajaya

Ekonomi adalah platform dimana sektor industri melekat diatasnya.

e. Paul A. Samuelson

Ekonomi merupakan cara-cara yang dilakukan oleh manusia dan kelompoknya untuk memanfaatkan sumber-sumber yang terbatas untuk memperoleh berbagai komoditi dan mendistribusikannya untuk dikonsumsi oleh masyarakat.

Dari pengertian-pengertian ekonomi yang telah dideskripsikan di atas, dapatlah ditarik kesimpulan bahwa:

“Ekonomi adalah ilmu yang mempelajari upaya manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya, baik secara perorangan maupun kelompok dengan mempergunakan segala perangkat fasilitas yang berhubungan dan mendukung usaha dilakukannya kegiatan ekonomi, dengan maksud agar memperoleh kesejahteraan atau kemakmuran.”⁸

⁸ Hendra Safri, *Pengantar Ilmu Ekonomi*, (cet I Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN, 2018) 9.

Ekonomi adalah sebuah bidang kajian tentang pengurusan sumber daya material individu, masyarakat, dan negara untuk meningkatkan kesejahteraan hidup manusia. Karena ekonomi merupakan ilmu tentang perilaku dan tindakan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya yang bervariasi dan berkembang dengan sumber daya yang ada melalui pilihan-pilihan kegiatan produksi, konsumsi dan atau distribusi.

Sedangkan kreatif sering dikaitkan dengan kata “inovatif”. Walaupun kedua kata ini saling berhubungan, namun sebenarnya keduanya memiliki makna yang berbeda. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia. “kreatif” bermakna memiliki daya cipta; memiliki kemampuan untuk menciptakan. Sedangkan inovatif bermakna bersifat memperkenalkan sesuatu yang baru. Demikian juga seperti yang dikutip dari theodore levit, seseorang ekonomom amerika dan profesor di Harvard Business School, kreativitas adalah memikirkan hal-hal baru, inovasi adalah melakukan hal-hal yang baru. Jadi dapat disimpulkan bahwa kreatif adalah proses berfikir untuk menghasilkan ide-ide baru, sedangkan inovasi adalah tindakan yang dilakukan untuk memwujudkan hal-hal baru.⁹

Menurut Departemen Perdagangan Republik Indonesia, ekonomi kreatif merupakan sebuah industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan, serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut.¹⁰

⁹ Arini Tathgati, *Orang Kreatif Memimpin Dunia*, (cet I Jakarta, Progresio, 2016),15

¹⁰ Ekonomi Kreatif dalam <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-ekonomi-kreatif/amp/>

Jadi ekonomi kreatif merupakan suatu kegiatan ekonomi yang mengutamakan pada kreativitas berpikir untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda yang memiliki nilai dan bersifat komersial.¹¹

John Howkins mendefinisikan ekonomi kreatif sebagai kegiatan ekonomi yang menjadikan kreativitas, budaya, warisan budaya dan lingkungan sebagai tumpuan masa depan.¹² Menurut Howkins, Ekonomi kreatif itu terdiri dari periklanan, arsitektur, seni, kerajinan, desain, fashion, film, musik, seni pertunjukan, penerbitan, penelitian dan pengembangan (R&D), perangkat lunak, mainan dan permainan, televisi dan radio, dan permainan video.¹³

Dalam konteks yang lebih luas ekonomi kreatif merupakan suatu konsep yang menyeluruh (holistik) yang berkenaan dengan interaksi yang kompleks antara budaya, ekonomi, dan teknologi dalam menghadapi dunia global, yang didominasi oleh simbol-simbol, teks, inspirasi, dan imajinasi.

Berdasarkan pada definisi tersebut, ada tiga konsep utama kreativitas ekonomi yaitu, sebagai berikut:

- a. Kreativitas ekonomi menyangkut proses menghasilkan sesuatu dari suatu yang tidak ada.
- b. Kreativitas ekonomi merupakan hasil dari kolaborasi dalam menghasilkan sesuatu yang lama dengan cara-cara baru.
- c. Kreativitas ekonomi merupakan penggunaan sesuatu untuk menciptakan sesuatu yang lebih sederhana atau lebih baik.¹⁴

¹¹ Suryana, *Ekonomi Kreatif Ekonomi Baru: Mengubah Ide dan Menciptakan Peluang*, (cet I Bandung: Salemba Empat, 2017)35

¹² Mauled Moelyono, *Menggerakkan Ekonomi Kreatif*, (cet III Jakarta: PT Raja Grafindo Perdana, 2010) 281

¹³ Industri Kreatif-Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas diunduh 1 November 2022 pada https://id.m.wikipedia.org/wiki/industri_kreatif

¹⁴ Suryana, *Ekonomi Kreatif, Ekonomi Baru: Mengubah Ide dan Menciptakan Peluang*, 36.

Lahirnya ekonomi kreatif dinilai sebagai model Ekonomi Gelombang Keempat dalam abad ini. Gelombang ekonomi pertama adalah ekonomi pertanian, lalu disusul oleh ekonomi industri, dan ekonomi informasi. Karakteristik yang mendominasi era kreativitas di bidang ekonomi ini antara lain:

- a. Munculnya spirit berkolaborasi.
- b. Gagasan kreatif sebagai aset utama.
- c. Terbentuknya kantong-kantong komunitas kreatif.
- d. Lahirnya organisasi atau korporasi yang ramping dan lincah.
- e. Tumbuhnya batas atau sekat pasar lokal.
- f. Produk-produk yang lebih personal dan berbasis nilai.
- g. Perubahan yang super cepat.¹⁵

Islam juga sangat mendukung ekonomi kreatif hal ini terbukti adanya hadis yang diriwayatkan oleh Imam Muslim dari jalur Aisyah ra. dan Anas ra. bahwa nabi SAW pernah bersabda tentang masalah penyerbukan kurma. “kalian lebih tahu dengan urusan dunia kalian”.

Telah diriwayatkan pula bahwa nabi pernah mengutus dua orang muslim agar menjumpai pandai besi di yaman untuk mempelajari industri persenjataan. Semua hal ini menunjukkan, syariat telah menyerahkan masalah memproduksi harta kekayaan tersebut kepada manusia, agar mereka memproduksinya sesuai dengan keahlian dan pengetahuan mereka. jadi, kreatifitas dalam islam dalam memanfaatkan apa yang Allah ciptakan di bumi diserahkan pada manusia.

¹⁵ Hudaya Latuconsina, *Pendidikan Kreatif, Menuju Generasi Kreatif dan Kemajuan Ekonomi Kreatif di Indonesia*(cet I Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2014), 242.

2. Sektor-sektor Ekonomi Kreatif

Ekonomi kreatif terdapat 16 subsektor berdasarkan data dari badan ekonomi kreatif antar lain Aplikasi Pengembangan Permainan, Seni Pertunjukan, Televisi dan Radio, Seni Rupa, Periklanan, Penerbitan, Musik, Kuliner, Kriya, Fotografi, (Film, Animasi dan Video), Desain Komunikasi Visual, Fashion, Desain Produk, Desain Interior dan Arsitektur. Sub sektor inilah yang menjadi peran penting dalam ekonomi kreatif, sehingga didalam waktu dekat akan ada pengembangan ekonomi kreatif dalam sektor tersebut.¹⁶

- a. Aplikasi dan pengembangan permainan: Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, dan distribusi permainan komputer dan video yang bersifat hiburan, ketangkasan, dan edukasi.
- b. Arsitektur: Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan jasa desain bangunan, perencanaan biaya konstruksi, konservasi bangunan warisan, pengawasan konstruksi secara menyeluruh dari level makro sampai level mikro (misalnya: arsitektur taman, desain interior, dan lainnya).
- c. Desain produk: Misal ketika membuat desain produk, minimal seorang memiliki aplikasi corel draw untuk mempercantik desain produk yang kemudian hasilnya dapat membantu pemasaran barang melalui media social.
- d. Fashion: Fashion ini merupakan kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi desain pakaian, desain alas kaki, dan desain aksesoris mode lainnya, produksi pakaian modern dan aksesorisnya, konsultasi ini produk fashion, serta distribusi produk fashion.
- e. Desain interior: desain interior merupakan salah satu subsector yang meminta seseorang memiliki kemampuan dalam penataan ruang dan perabot. Dalam

¹⁶ Subsektor, dalam www.Bekraf.go.id diunduh 10 junl 2022

hal ini, seseorang akan terlebih dahulu belajar motif terkait interior. Mulai dari interior rumah, plavon PVC, pernak pernik ruang, wallpaper dinding.

- f. Desain komunikasi visual: desain komunikasi visual merupakan subsector yang mencakup media promosi untuk periklanan sebuah produk. Promosi tersebut dapat disampaikan melalui video pada Youtube atau video pada media social seperti Instagram dan Facebook.¹⁷
- g. Seni pertunjukan: misalnya pertunjukan balet, tari-tarian, drama, musik tradisional, musik teater, opera, termasuk tur musik etnik, desain dan pembuatan busana pertunjukan, tata panggung, dan tatapencahayaan.Film, Animasi, dan video.
- h. Fotografi: Perkembangan industry fotografi didukung oleh minat anak muda sekarang yang semakin tinggi terhadap dunia fotografi. Tingginya minat tersebut disebabkan karena semakin berkembangnya social media dan harga kamera yang semakin terjangkau. Fotografi menjadi menarik karena ditopang oleh media digital. Dunia fotografi sangat menarik dalam bisnis prewedding, foto balita bahkan dengan pengemasan karya foto yang bisa memberi pelayanan pada berbagai segmen, dalam usaha fotografi menjadi point penting dalam belajar mengambil gambar, teknik pencahayaan, spot foto dan juga design interior pada ruang foto. ¹⁸
- i. Kriya: Kriya merupakan segala kerajinan yang berbahan kayu, logam, kulit, kaca, keramik, dan tekstil. Indonesia sendiri merupakan Negara yang kaya akan keerajinan seni kriya. Hasil kerajinan tersebut selain untuk pasar domestic, banyak juga yang di ekspor ke luar negeri.
- j. Kuliner: Kuliner memiliki potensi yang kuat untuk berkembang. Data dari bekrak menyebutkan bahwa sector ini menyumbang kontribusi 30% dari total

¹⁷ Ibid.

¹⁸ Ibid..

sector pariwisata dan ekonomi kreatif. Beberapa hal yang masih menjadi perhatian pemerintah yaitu akses perizinan satu pintu, panduan bisnis, dan perizinan, hingga pendampingan hukum dalam proses pendirian usaha.

- k. Musik: Musik merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, dan distribusi dan ritel rekaman suara, hak cipta rekaman, promosi musik, penulis lirik, pencipta lagu atau musik, pertunjukkan musik, penyanyi dan komposisi musik. Perkembangan terbaru saat ini di dunia musik adalah semakin banyaknya platform pembelian music digital yang mudah dan murah sehingga mengurangi aksi pembajakan.
- l. Periklanan: periklanan merupakan suatu penyajian materi yang berisi pesan persuasif kepada masyarakat untuk mempromosikan produk atau jasa. Konten-konten iklan biasanya dibuat khusus oleh sekelompok orang yang biasanya disebut sebagai agensi iklan. Menurut Bekraf, periklanan merupakan subsektor industri kreatif yang memiliki daya sebar paling tinggi. Hal ini tidak terlepas dari sinergi dengan para pemilik modal yang memasarkan produk Indonesia.
- m. Seni Rupa: Di Indonesia seni rupa sudah berkembang dengan cukup baik. Tercatat ada beberapa acara pameran seni rupa rutin diselenggarakan seperti Jogja Biennale, Jakarta Biennale, Art Jog, dan OK Video Festival. Seni rupa dalam hal ini lebih pada mengeksplor karya seni yang dimiliki untuk dipublikasikan. Karya seni rupa mahasiswa dipamerkan dalam event, festival, atau gelaran yang dibuat secara keroyokan. Untuk memastikan bahwa itu karya asli dapat dilihat dari keseharian mahasiswa yang mempublikasikan karya di media sosial. ¹⁹

¹⁹ Ibid..

- n. Televisi dan Radio: Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha kreasi, produksi dan pengemasan acara televisi (seperti: games, kuis, reality show, infotainment, dan lainnya), penyiaran dan transmisi konten acara televisi dan radio, termasuk kegiatan station relay (pemancar kembali) siaran radio dan televisi.²⁰

Dari beberapa subsektor diatas maka penelitian saya termasuk ke dalam subsektor pada Aplikasi dan pengembangan permainan. Karena penelitian saya merupakan penelitian tentang ekonomi kreatif yang terdapat pada game online mobile legends.

3. Peran Ekonomi Kreatif

Ekonomi kreatif berperan dalam menggerakkan pertumbuhan ekonomi yang disebabkan oleh hal-hal sebagai berikut.

- a. Ekonomi Kreatif dapat mendorong penciptaan pendapatan, penciptaan lapangan kerja, dan penerimaan ekspor. Selain itu, ekonomi kreatif juga dapat mempromosikan aspek-aspek sosial (*social inclusion*), ragam budaya, dan pengembangan sumber daya manusia.
- b. Ekonomi kreatif memupuk ekonomi, budaya, dan aspek-aspek sosial yang saling berhubungan dengan teknologi, kekayaan intelektual, dan tujuan-tujuan wisata.
- c. Merupakan seperangkat ilmu pengetahuan yang berbasisi aktivitas ekonomi dengan suatu dimensi perkembangan dan berkaitan antara tingkat makro dan mikro untuk ekonomi secara keseluruhan.

²⁰ Mauled Moelyono, *Menggerakkan Ekonomi Kreatif Antara Tuntutan dan Kebutuhan* (cet V Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), 218

- d. Ini adalah salah satu pilihan pengembangan yang layak untuk menggugah inovasi yang multidisiplin, respon kebijakan, dan tindakan antarkementrian.
- e. Di dalam jantung ekonomi kreatif terdapat industri-industri kreatif (*at the heart of the creative economy are the creative industries*).²¹

4. Pengertian Ekonomi Islam

Tidak ada definisi Ekonomi Islam baku yang digunakan sebagai pedoman umum. Beberapa ekonom muslim mendefinisikan, tetapi hal itu tidak lepas dari permasalahan-permasalahan ekonomi yang mereka hadapi sehingga menimbulkan kesan perbedaan dalam mendefinisikan “Ekonomi Islam” dari beberapa ekonom muslim sendiri.²²

Beberapa ahli mendefinisikan ekonomi Islam sebagai suatu ilmu yang mempelajari perilaku manusia dalam usaha untuk memenuhi kebutuhan dengan alat pemenuhan kebutuhan yang terbatas di dalam kerangka syariah Islam. Definisi lain merumuskan bahwa ekonomi Islam adalah ilmu yang mempelajari perilaku seorang muslim dalam suatu masyarakat Islam yang dibingkai dengan syariah Islam.²³

Khursid Ahmad mendefinisikan ekonomi Islam sebagai upaya sistematis untuk memahami masalah ekonomi dan perilaku manusia yang berkaitan dengan masalah itu dari perspektif Islam. Definisi yang hampir sama dikemukakan oleh Muhammad Abdul Mannan, beliau mendefinisikan bahwa ekonomi Islam adalah ilmu sosial yang mempelajari masalah-masalah ekonomi masyarakat dalam

²¹ Suryana, *Ekonomi Kreatif, Ekonomi Baru: Mengubah Ide dan Menciptakan Peluang*, 36–37

²² Heri Sudarsono, *Konsep Ekonomi Islam* (cet II Yogyakarta: Ekonisia, 2003), 13.

²³ Veithzal Rivai dan Andi Bukhari, *Islamic Economics; Ekonomi Syariah Bukan Opsi Tetapi Solusi*. (cet I Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 01.

perspektif nilai-nilai Islam.²⁴

Umar Chapra menyatakan ekonomi Islam sebagai suatu cabang pengetahuan yang merealisasikan kesejahteraan manusia melalui suatu alokasi dan distribusi sumber-sumber daya langka yang seirama dengan *Maqasidus Syari'ah* tanpa mengekang kebebasan individu, menciptakan ketidakseimbangan makro ekonomi dan ekologi yang perkampungan, atau melemahkan solidaritas keluarga dan sosial serta jaringan moral masyarakat. Dapat disimpulkan, ekonomi Islam merupakan representasi al-Qur'an dan al-Hadist yang membangun kehidupan manusia dalam kehidupan yang lebih baik dari konsep ekonomi manapun.²⁵

Dari beberapa definisi di atas, terdapat tiga cakupan utama dalam ekonomi Islam, yaitu tata kehidupan, pemenuhan kebutuhan, dan ridho Allah. Selain itu, ekonomi Islam tidak hanya diproyeksikan untuk orang-orang yang beragama Islam, karena Islam membolehkan ummatnya untuk melakukan transaksi ekonomi dengan orang-orang non muslim. Dengan kalimat lain, ekonomi Islam lebih mengedepankan urgensi sistem ekonominya yang hendak dibina dan dibangun daripada sekedar membangun dan membina para pelakunya yang harus beragama Islam. Hanya saja tentunya agama Islam menghendaki agar umat Islam yang menjadi pelopor dan pengawal dari sistem ekonomi Islam yang dimilikinya.²⁶

Ekonomi Islam adalah ekonomi yang memiliki empat nilai utama, yaitu *rabbaniyah*, *akhlak*, *kemanusiaan*, dan *pertengahan*. Nilai-nilai tersebut menggambarkan kekhasan atau keunikan utama bagi ekonomi Islam.

²⁴Ibid.11.

²⁵Ibid.13.

²⁶M. Amin Suma, *Menggali Akar Mengurai Serat Ekonomi dan Keuangan Islam*, (cet I Jakarta: Kolam Publishing, 2008), 49.

5. Prinsip-prinsip Ekonomi Islam

Ekonomi Islam memiliki dasar sebagai *ekonomi rabbani* dan *ekonomi insani*. Disebut ekonomi rabbani karena sarat dengan arahan dan nilai-nilai Ilahiyah. Lalu ekonomi Islam disebut juga sebagai ekonomi insani karena sistem ekonomi Islam dilaksanakan dan ditujukan untuk kemaslahatan manusia.²⁷ Oleh karena itu, ekonomi Islam memiliki beberapa prinsip, diantaranya adalah:

a. Prinsip Saling Mengganti (*Wujudul Taaduli*)

Yakni saling menukar atau mengganti. Jika dicontohkan dalam transaksi jual beli, si penjual memberikan barang kepada pembeli, sebagai gantinya, ia akan mendapatkan uang. Dan sebaliknya, si pembeli menyerahkan uang dan sebagai gantinya ia akan mendapatkan barang yang ia inginkan.

b. Prinsip Keadilan (*Wujudul Taaduli*)

Prinsip keadilan mencakup semua bidang kehidupan, seperti politik, hukum, pendidikan, dan ekonomi. Hal ini sesuai dengan firman Allah dalam surat Al-Nahl ayat 90

إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُ بِالْعَدْلِ وَالْإِحْسَانِ وَإِيتَائِي ذِي الْقُرْبَىٰ وَيَنْهَىٰ عَنِ الْفَحْشَاءِ
وَالْمُنْكَرِ وَالْبَغْيِ يَعِظُكُمْ لَعَلَّكُمْ تَذَكَّرُونَ

Terjemahnya:

“Sesungguhnya Allah menyuruh (kamu) berlaku adil dan berbuat kebajikan, memberi kepada kerabat, dan Allah melarang dari berbuat keji, kemungkaran, dan permusuhan. Dia memeberi pengajaran kepada kamu agar kamu mendapat pelajaran”.²⁸

²⁷Veithzal Rivai, *Islamic Economic; Ekonomi Syariah Bukan Opsi Tetapi Solusi*, (cet I Jakarta: Bumi Aksara, , 2009), 162.

²⁸ [Departemen Agama, CV. Penerbit Jumanatul Ali Bandung,2004], 278.

Ayat sebelumnya menjelaskan bahwa Al-Quran adalah penjelasan, petunjuk, rahmat, dan kabar gembira bagi orang yang berserah diri kepada Allah. Ayat ini kemudian mengiringinya dengan petunjuk-petunjuk dalam al-quran bagi mereka. Petunjuk pertama adalah perintah untuk berlaku adil dan berbuat kebajikan.²⁹

Aturan Islam yang diturunkan oleh Allah adalah untuk menegakkan keadilan di muka bumi ini. Ibnu Qayyim menyatakan:

“Sesungguhnya Allah mengutus para utusan-Nya dan menurunkan kitab-kitab-Nya adalah agar manusia berlaku adil, yaitu keadilan yang berlaku di langit dan di bumi. Jika perintah-perintah untuk berlaku adil telah tampak, maka telah sempurnalah syariat dan agama Allah”.³⁰

c. Adanya Saling Relasi (Wujudul Taradli)

Saling rela disini artinya tidak ada pihak yang merasa dirugikan.

d. Tidak Ada Gharar (Adamul Gharar)

Gharar secara bahasa berarti menipu, memperdaya, ketidakpastian. *Gharar* adalah sesuatu yang memperdayakan manusia didalam bentuk harta, kemegahan, jabatan, syahwat, (keinginan) dan lainnya.

Adapun ayat yang menjelaskan yaitu pada Surah An-nisa'ayat 29:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا لَا تَاْكُلُوْا اَمْوَالِكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبٰطِلِ اِلَّا اَنْ تَكُوْنَ
تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوْا اَنْفُسَكُمْ ۗ اِنَّ اللّٰهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيْمًا

²⁹ Kementerian Agama RI, *Tafsir Al-Qur'an Tematik*, (Cet I; Jakarta Kamil Pustaka, 2014).24

³⁰ Abdullah Abdul Husain At-Tariqi, *Ekonomi Islam, Prinsip, Dasar dan Tujuan*, terj. M. Irfan Syofyani (cet I Yogyakarta: Magistra Insani Pers, 2004), 308.

Terjemahnya:

“Wahai orang-orang yang beriman! Janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil (tidak benar), kecuali dalam perdagangan yang berlaku atas dasar suka sama suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu. Sungguh, Allah Maha Penyayang kepadamu.³¹”

Al-Ahkam al-Madaniyyah (hukum perdata); hukum yang berhubungan dengan muamalah antar individu, masyarakat, dan kelompok. Misalnya, jual-beli sewa menyewa, pegadaian, koperasi, utang piutang, memenuhi janji dan tanggung jawab, khususnya yang berhubungan dengan harta benda atau kekayaan dan memelihara hak masing-masing.³²

e. Tidak ada Spekulasi (*Adamul Maysir*)

Maysir (spekulasi); secara bahasa maknanya judi, secara umum mengundi nasib dan setiap kegiatan yang sifatnya untung-untungan (spekulasi). Kata *maysir* dan derivasinya berulang sebanyak 44 kali dalam Al-Qur'an. *Maysir* merupakan transaksi yang digantungkan kepada suatu keadaan yang tidak pasti dan bersifat untung-untungan. Qur'an surah Al-Baqarah ayat 219:

﴿ يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَّفْعِهِمَا وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ هَ قُلِ الْعَفْوَ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَّقُونَ ﴾ ﴿ يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَّفْعِهِمَا وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ هَ قُلِ الْعَفْوَ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ ۗ ﴾

³¹ Andri Soemitra, *Bank dan Lembaga Keuangan Syari'ah*, (cet I Jakarta: Kencana, 2009), 14

³² Kementerian Agama RI, *Tafsir Al-Qur'an Tematik*, (Cet I; Jakarta, Kamil Pustaka, 2014).19

Terjemahnya:

”Mereka menanyakan kepadamu (Muhammad) tentang khamar dan judi. Katakanlah, “Pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. Tetapi dosanya lebih besar daripada manfaatnya.” Dan mereka menanyakan kepadamu (tentang) apa yang (harus) mereka infakkan. Katakanlah, “Kelebihan (dari apa yang diperlukan).” Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu agar kamu memikirkan”

Ayat ini menjawab pertanyaan para sahabat yang diajukan kepada Rasulullah saw. Jawaban-jawaban itu bukan saja mengenai hukum khamar dan judi, tetapi sekaligus menjawab pertanyaan tentang apa yang akan dinafkahkan; dan juga mengenai persoalan anak-anak yatim.³³

f. Tidak Ada Riba (*Adamul Riba*)

Riba secara bahasa berarti bertambah dan tumbuh. Riba adalah penambahan pendapatan secara tidak sah (*bathil*)³⁴.

Suatu transaksi dikatakan riba apabila:

- a. Apabila barang ribawi satu ‘illah riba³⁵ dan satu jenis, seperti emas dengan emas, perak dengan perak, beras dengan beras, maka:

Pertama, transaksi dilakukan dengan cara *majhul at-tamatsul*. Yakni tidak diketahui kesetaran komoditi secara *mi 'yar syar' i*³⁶, pada saat transaksi dan disebut *riba fadlli*;³⁷

Kedua, transaksi dilakukan dengan cara *ta 'khir al-qabdl*. Yakni tidak terjadi serah terima (*qabdl*) di majelis akad, yang disebut dengan *riba yadd*³⁸;

³³ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemah*: New Cordova, (cet I Bandung: Syamil Quran, 2012),9

³⁴Ibid 15

³⁵ *Alfiqih al-Minhaji*, cet III (Damaskus: Darul musthofa, 2010), 85

³⁶ Ibid.86

³⁷ Ibid 87

³⁸ Ibid 89

Ketiga, transaksi dilakukan dengan cara *ta'khir al-istihqaq*. Yakni tidak terjadi penerimaan hak kepemilikan barang di majelis akad (tidak *cash/hulul*), dan disebut juga sebagai *riba nasi'ah*.³⁹

- b. Apabila barang ribawi satu illah riba tapi beda jenis, seperti emas dengan perak, beras dengan gandum, maka:

Pertama, transaksi dilakukan dengan cara *ta'khir al-qabdl*. Yakni tidak terjadi serah terima (*qabdl*) di majelis akad, yang disebut *riba yadd*.

Kedua, dilakukan dengan cara *ta'khir al-istihqaq*. Yakni tidak terjadi penerimaan hak kepemilikan barang di majelis akad (tidak *cash/hulul*) dan disebut *riba nasi'ah*.

Untuk menghindari transaksi barang-barang ribawi dari praktek riba yang diharamkan, terdapat ketentuan-ketentuan agar *illat riba* tersebut menjadi transaksi yang sah dalam Islam⁴⁰:

Pertama, apabila barang ribawi satu 'illah riba dan sejenis maka transaksi dihukumi sah dan tidak termasuk riba jika memenuhi tiga syarat:

1. *Tamastul (mitslan bi mitslin)*

Yakni barangnya sama. Untuk menghindari riba fadlli

2. *Taqabudl (yaddan bi yaddin)*

Yakni terjadi saling serah terima (*qabl*) barang (*tsaman dan mutsman*) di tempat transaksi sebelum *akad luzum*. Syarat ini untuk menghindari praktek *riba yadd*.

3. *Hulul*

³⁹ Ibid 90

⁴⁰ Tim Laskar pelangi, *Metodologi Fiqh Muamalah (Diskursus Metodologis Konsep Interaksi Sosial Ekonomi)*. (cet I Kediri: Lirboyo Press, 2013), 55-56

Yakni transaksi diadakan secara tunai, bukan kredit. Syarat ini dilakukan untuk menghindari *riba nasi'ah* atau *nasa'*.

Kedua, apabila barang ribawi satu 'illah riba tetapi beda jenis (seperti emas dengan perak, kurma dengan anggur, padaindangan jagung, dll) maka transaksi dihukumi sah dan tidak termasuk praktek riba jika transaksi memenuhi dua syarat yaitu taqabudl.

Ketiga, apabila barang ribawi berbeda illah riba (seperti emas dengan kurma, perak dengan anggur, dll), maka transaksi dihukumi sah dan tidak termasuk praktek riba, meskipun tanpa syarat-syarat diatas. Artinya, transaksi sah diadakan dengan cara stara (tafadlul), tidak terjadi serah terima barang di tempat akad (taqabudl), atau tidak secara kontan atau kredit. Qur'an surah Ali Imran (3) ayat 130:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا الرِّبَا أَضْعَافًا مُضَاعَفَةً وَاتَّقُوا اللَّهَ
لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ . وَاتَّقُوا النَّارَ الَّتِي أُعِدَّتْ لِلْكَافِرِينَ

Terjemahnya:

“Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu memakan riba dengan berlipat ganda dan bertakwalah kamu kepada Allah supaya kamu mendapat keberuntungan. Peliharalah dirimu dari api neraka, yang disediakan untuk orang-orang yang kafir.”

6. Game Online Mobile Legends

Menurut bobby bodenheimer, Game Online diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang

diinginkan, yang didukung oleh komputer.⁴¹

Game online adalah suatu jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan internet sebagai daya dukung dari game tersebut. Jaringan internet tersebut dapat berupa seperti modem, koneksi kabel ataupun paket-paket internet yang memakai kartu seperti Telkomsel, XL, Axis, Tri (3), dan IM3. Perluasan game online telah mencerminkan keseluruhan perluasan jaringan komputer dari jaringan lokal kecil ke internet dan pertumbuhan akses internet itu sendiri. Game online dapat berkisar dari yang sederhana lingkungan berbasis teks grafis game menggabungkan kompleks dan dunia maya dihuni oleh banyak pemain secara bersamaan. Banyak permainan online terkait komunitas online, membuat game online suatu bentuk kegiatan sosial diluar permainan pemain tunggal.

Mobile Legend adalah game (Multiplayer online Battle Arena) MOBA di Android dengan pertarungan 5 vs 5 yang mempunyai 3 jalur (line) yang diperkuat dengan tower dengan tujuan yang sama yaitu untuk menghancurkan tower utama musuh dengan “hero” beraneka ragam yang dapat digunakan (duniagames.co.id).⁴²

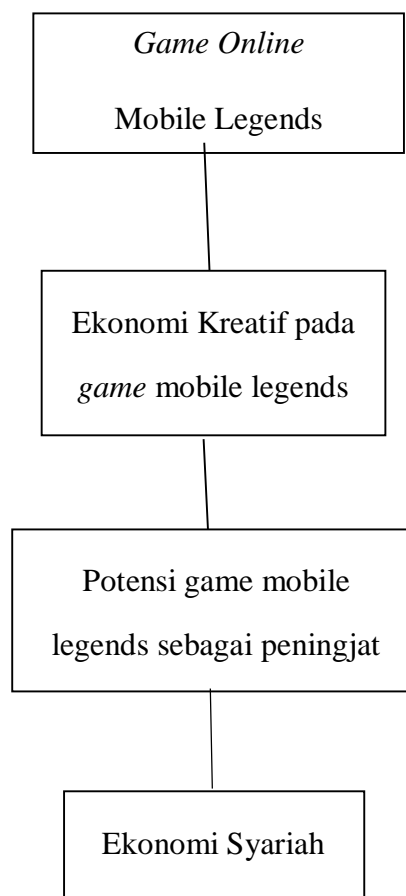
Dari 5 Vs 5 masing-masing pemain harus mampu mengendalikan avatar mereka atau yang lebih sering dikenal dengan nama “Hero” dari perangkat mereka sendiri. Adapun karakter terkontrol komputer yang lebih lemah atau biasa disebut dengan “minions”, minions tersebut berjalan melalui tiga jalur dari basis tim kita menuju basis tim lawan, melawan musuh dan menara.

⁴¹ Dianty, Nova. Dampak Game Online Terhadap Kesehatan Remaja: Studi di Fajar Net Raden Intan Bandar Lampung.(Lampung: Skripsi.Universitas.2012)

⁴² Riyan Fahmi, “PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP KONTEN OBROLAN MAHASISWA” Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sebelas Maret(Surakarta, 2019) 6.

pada setiap hero baik dari server original maupun server advance adalah 101 hero. Dalam perkembangan pada game Mobile Legends moonton secara teratur bekerjasama dengan negara-negara di Asia Tenggara yang merupakan bangsa pasar mereka dengan pemain Mobile Legends terbanyak di dunia dengan membuat karakter baru berlatar belakang sejarah atau cerita rakyat masing-masing negara untuk meningkatkan daya tarik permainan. Karakter yang berdasarkan kerjasama tersebut yaitu Lapu-Lapu (Philipina), Minshittar (Myanmar), Kadita (Indonesia) dan Badang (Malaysia). Mobile Legends memiliki berbagai macam mode permainan di dalamnya yaitu Classic, Rank, Brawl, VS AI, Custom, Magic Chess, Arena, Survival, dan Mirror.

C. Kerangka Pemikiran



Dari bagan kerangka pemikiran diatas bahwasanya game online mobile legends ketika dimanfaatkan dengan baik maka akan memunculkan ide-ide ekonomi kreatif yang dapat dimanfaatkan oleh sang gamer, sesuai dengan penjelasan di atas bahwasanya ekonomi kreatif terdapat 16 sub sektor berdasarkan data dari badan ekonomi kreatif antar lain yaitu aplikasi pengembangan permainan, setelah diketahui bahwa game online mobile legends menghasilkan ekonomi kreatif lantas bagaimana pandangan ekonomi islam terhadap ekonomi kreatif yang timbul dari game online mobile legends.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian lapangan. Oleh karena itu penulis menggunakan metode penelitian kualitatif agar mendapatkan hasil yang lebih tepat dan relevan tentang penelitian yang penulis lakukan pada pemain game online Mobile Legends Bang-bang.

Penelitian kualitatif itu sendiri menurut Bogdan dan Taylor yaitu penelitian yang menghasilkan data yang deskriptif mengenai kata-kata lisan maupun tertulis, dan tingkah laku yang dapat diamati oleh orang-orang yang diteliti.¹

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kota Palu Provinsi Sulawesi Tengah. Adapun alasan pertimbangan memilih lokasi tersebut dikarenakan beberapa hal yaitu (a) mudah dijangkau oleh peneliti, (b) dekat dengan kota asal peneliti, (c) Komunitas yang diteliti berada di Kota Palu. Adapun waktu pelaksanaan penelitian tersebut dilakukan pada Juli 2021-Juni 2022.

C. Data dan Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini merupakan hasil observasi sementara dan dokumentasi data dari beberapa pemain game online Mobile Legends yang merupakan anggota dari Mobile Legends Community Hero palu yang beranggotakan kurang lebih 100 orang yaitu 20 tim, yang masing-masing 1 tim beranggotakan 5 orang yang dilakukan oleh peneliti selama penyusunan proposal penelitian ini.

¹ Moelong, Lexy. J.. *Metodologi Penelitian kualitatif*. (cet III Bandung: Remaja Rosdakaya. 2000).3

D. Teknik Pengumpulan data

Pengumpulan data adalah langkah yang sangat penting dalam melakukan penelitian. Dalam penelitian ini proses pengumpulan datanya menggunakan beberapa metode yaitu metode observasi, wawancara dan dokumentasi.

A. Observasi

Menurut Patton observasi merupakan metode yang akurat dalam mengumpulkan data. Tujuannya ialah mencari informasi tentang kegiatan yang berlangsung untuk dijadikan objek kajian penelitian.

Observasi merupakan langkah yang penulis gunakan dalam penelitian, yaitu menggunakan panca indera untuk mengamati secara langsung pada individu dan kelompok.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan partisipan observasi untuk membuat gambaran konkret tentang peristiwa atau pengalaman kelompok, baik dari kebiasaan maupun cara kerja yang dilakukan.

B. Wawancara

Menurut Sutrisno Hadi mengungkapkan bahwa wawancara adalah alat yang sangat baik untuk mengetahui tanggapan, pendapat, keyakinan, perasaan, motivasi, serta proyeksi seseorang terhadap masa depannya, mempunyai kemampuan yang cukup besar untuk menggali masa lalu seseorang serta rahasia-rahasia hidupnya.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan alat pengumpulan data berupa pedoman wawancara yaitu alat berupa pertanyaan-pertanyaan yang diajukan langsung kepada informan yaitu para pemain game online mobile legends.

C. Dokumentasi

Menurut Sugiyono dokumentasi adalah sebuah cara untuk memperoleh informasi dan data dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang bisa mendukung sebuah penelitian.

Metode dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah mencari data tentang hal-hal yang berkaitan dengan penjelasan umum tentang ekonomi kreatif pada fenomena game online mobile legends.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah interaksi dari Milles dan Huberman. Kegiatan dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaksi dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas sehingga datanya sudah jenuh. Analisis data dilakukan dengan tujuan agar informasi yang dihimpun akan menjadi jelas dan eksplisit. Teknik analisis data dalam suatu penelitian dilakukan menggunakan analisis data kualitatif deskriptif, sehingga peneliti menggambarkan keadaan atau fenomena yang diperoleh kemudian menganalisisnya dengan bentuk kata-kata untuk memperoleh kesimpulan. Aktivitas dalam analisis data yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.²

1. Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang kemudian dituliskan dalam catatan lapangan yang berisi mengenai apa yang dilihat, didengar, disaksikan, dialami maupun apa yang dijumpai selama penelitian dan

² Milles, B. Matthew & Huberman, A. Michael, *qualitativ data analysis, Terj. Analisis Data Kualitatif*, (cet I Jakarta: Universitas Indonesia Press, 1992,15.

merupakan bahan rencana pengumpulan data untuk tahap berikutnya.

2. Penyajian Data

Penyajian data merupakan sejumlah data atau informasi yang tersusun dan akan memberikan adanya sebuah penarikan kesimpulan serta tindakan secara lebih lanjut. Dengan melihat dari penyajian data, kita akan mendapatkan sebuah pemahaman apa saja yang sedang terjadi dan apa yang harus kita lakukan sebagai tindakan selanjutnya. Penyajian ini berupa bagan, matriks, jaringan maupun berupa naratif.

Penelitian ini menyajikan data mengenai ekonomi kreatif pada fenomena game online. Dalam penyajian data akan di ketahui apa saja bentuk-bentuk dari ekonomi kreatif pada game online mobile legends.

3. Reduksi Data

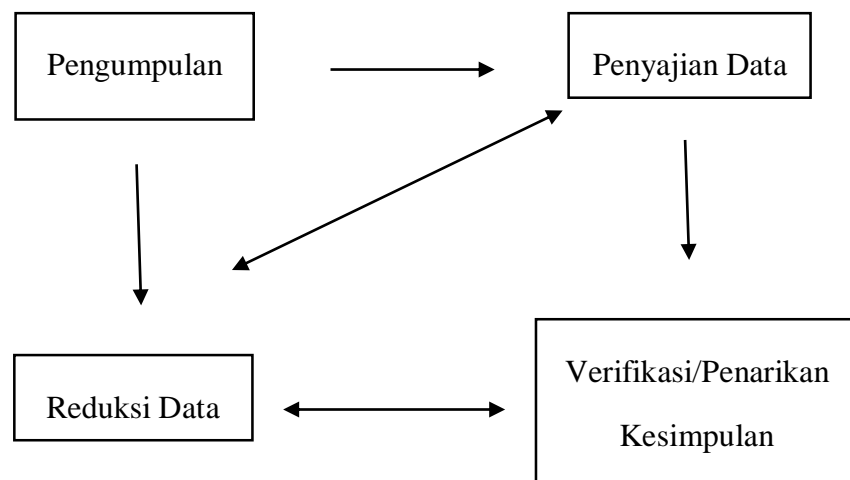
Reduksi dapat diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada langkah-langkah penyederhanaan dan transformasi data kasar yang muncul dari hasil catatan tertulis di lapangan. Dalam proses ini peneliti mulai meringkas, menelusur tema dan menulis catatan kecil. Kemudian, peneliti juga harus lebih menajamkan, menggolongkan, memisahkan dan memilah mana yang perlu dan mana yang tidak perlu untuk dimasukkan kedalam laporan penelitian. Dengan adanya reduksi ini dapat menghasilkan kesimpulan akhir secara tepat sesuai permasalahan utamanya.

4. Menarik kesimpulan/Verifikasi

Kegiatan selanjutnya adalah menarik kesimpulan dan verifikasi. Pada bagian ini peneliti diharapkan tidak salah dalam menyimpulkan ataupun menafsirkan data. Menarik kesimpulan dan verifikasi dilakukan setelah reduksi dan penyajian data selesai. Apa bila permasalahan yang diteliti belum terjawab atau

belum lengkap, maka peneliti harus terlebih dahulu melengkapi kekurangan tersebut dilapangan terlebih dahulu. Dari tahap ini akan dapat diketahui bentuk ekonomi kreatif pada game online terhadap pemain game mobile legends.

Secara skematis proses analisis interaktif dari Millea dan Huberman dapat digambarkan sebagai berikut:



F. Pengecekan Keabsahan Data

Untuk mendapatkan suatu data diperlukan teknik, oleh karena itu pada penelitian ini yang berbentuk kualitatif sehingga teknik yang digunakan adalah teknik triangulasi. Teknik triangulasi digunakan sebagai alat untuk menguji validitas data dalam penelitian ini. Triangulasi adalah sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Triangulasi yaitu teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai bahan pembanding terhadap data tersebut.

Teknik triangulasi yang bisa digunakan ialah pemeriksaan melalui sumber lainnya. Yaitu dengan cara membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh dari alat dan waktu, tempat berbeda.

Pada penelitian ini, cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mengecek keabsahan data serta kebenaran data melalui wawancara dengan para informan secara lisan serta didukung dari sumber tertulis yaitu dari buku-buku, surat-surat kabar dan sebagainya. Karena data dalam penelitian kualitatif ini biasanya bersifat subyektif maka wawancara dilakukan kepada tiga informan atau narasumber untuk menguji kebenarannya. Dari hasil wawancara yang bersifat subyektifitas itu kemudian di intersubjektifitaskan melalui kesamaan pendapat dari para informan, kemudian disimpulkan sehingga data yang didapatkan benar-benar obyektif karena para informan telah saling mengkroscekkan pendapatnya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Profil Community Hero (CH)

a. Sejarah Terbentuknya Community Hero (CH) Indonesia

Community hero palu merupakan program resmi dari MLBB, dimana setiap Community Hero ini bisa mengadakan gathering, mini tournament hingga tournament resmi dan akan mendapatkan dukungan langsung dari MBB.

Keuntungan menjadi Community Hero yaitu:

1. Ikut serta dalam event special MLBB
2. Membuat event anda sendiri
3. Mendapatkan dukungan (diamond hingga epic limited skins) untuk CH dan anggota komunitas
4. Menghubungi staf MLBB secara langsung¹

Community Hero ini memiliki tanggung jawab sebagai berikut :

1. Menjadi representatif Mobile Legends: Bang Bang di kota kalian.
2. Membangun komunitas Mobile Legends: Bang Bang di kota kalian.
3. Menjalankan aktivitas komunitas Mobile Legends: Bang Bang.
4. Menjalankan tugas dari Mobile Legends: Bang Bang.

¹ <https://www.facebook.com/820751558076660/posts/> yang di akses pada 28 Desember 2022 pukul 10.30 WITA

Persyaratan menjadi anggota Community Hero, yaitu:

1. Mendaftar sesuai kota yang ditinggali (domisili), bukan kota lahir.
2. Kandidat harus memiliki KTP (Minimum 17 Tahun).
3. Harus menguasai Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.
4. Menguasai Bahasa Mandarin akan menjadi kelebihan.
5. Setidaknya mencapai Rank "Legend" di Mobile Legends: Bang Bang.
6. Memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik (tertulis dan verbal).
7. Memiliki pengalaman menjalankan club/komunitas akan menjadi kelebihan.²

b. Community Hero di Berbagai Kota

Saat ini Community Hero Indonesia masih beralamatkan di website, tidak ada sekretariat atau semacamnya. Website dari Community Hero Indonesia bias diakses melalui <http://indoch.mobilelegends.com/>. Dan untuk di tiap daerah hampir seluruh Indonesia sudah memiliki komunitas ini dan memiliki nama masing-masing.³

c. Kegiatan dan Pencapaian Community Hero Indonesia

Kegiatan dari komunitas game online ini adalah:

1. Mengadakan ghatering atau pertemuan
2. Merekrut anggota baru untuk dijadikan pengurus
3. Merekrut anggota komunitas baru ditiap daerah
4. Mengadakan tournament atau perlombaan

² <http://games.grid.id/read/151676560/ikutan-mobile-legends-leader-community-hero> yang diakses pada 28 Desember 2022 pukul 11.00 WITA

³ <https://indoch.mobilelegends.com/>, diakses pada 28 Desember 2022 pukul 11.15 WITA

Pencapaian Community Hero, yaitu:

1. Pada tahun 2018 team e-sport indonesia untuk Mobile Legends: Bang Bang yaitu Evos, berhasil meraih juara pertama dari 8 team diacara Internasional ProDotA Cup Southeast Asia, dan membawa pulan hadiah sebesar US\$1,500 jika dirupiahkan mencapai sekitar Rp.22.500.000
2. Tahun 2019 berhasil membawa pulang trofi juara 1 World Championship yang merupakan ajang perlombaan tingkat dunia.⁴

2. Profil Mobile Legends Community Hero (MLCH) Palu

a. Sejarah Terbentuknya Mobile Legends Community Hero Palu

Berdirinya Mobile Legends Community Hero Palu ini pada tanggal 13 Januari 2018, yang terbentuknya berawal dari seringnya mengikuti tournament yang diadakan oleh Community Hero Indonesia. Bukan hanya itu, para pendiri MLCH Palu juga sering ikut ghatering yang diadakan Community Hero Indonesia maupun MLCH antar daerah.

Adapun tugas dari Mobile Legends Community Hero palu antara lain:

1. Mengadakan ghatering antar komunitas
2. Merekrut anggota baru (khusus 17 tahun kearas)
3. Sebagai wadah push rank (menaikan level akun)
4. Mengadakan tournament antar anggota
5. Juga sebagai wadah transaksi jual beli akun dan diamond⁵

⁴ <https://www.gametwepps.com/turnamen-mlbb/prestasi-evos-mobile-legend-di-dunia-espots/>, diakses pada 28 Desember 2022

⁵ Wawancara bersama Moh Ridwan, di Cafe Fekon pada tanggal 19 Agustus 2022

B. Hasil Penelitian

1. Potensi Game Online Mobile Legends Dalam Peningkatan Ekonomi

- a. Penggunaan game online mobile legends dalam memanfaatkan bakatnya untuk mendapatkan penghasilan.

Salah satu anggota community hero Palu yang peneliti telah wawancara pada tanggal 19 Oktober 2022 yang bernama Idris. Beliau berjenis kelamin laki-laki dan berumur 23 tahun dan sekarang beliau masih menempuh pendidikan kuliah. Beliau sudah lama bergabung pada Community Hero Palu tersebut sekitar 1 tahun 7 bulan. Dia mengatakan bahwa niatnya bergabung pada community tersebut untuk menyalurkan bakat pada hobinya. Selama bergabung pada community tersebut beliau mengaku bahwa dapat menghasilkan uang sendiri dari hobinya bermain game Mobile legends. Beliau mengikuti kegiatan yang ada pada community tersebut seperti jual beli akun, joki akun game, mengikuti tournament dan kegiatan lainnya yang dapat menghasilkan uang. Beliau mengaku sudah 3 kali menjual akun game miliknya dengan kisaran harga Rp.100.000-300.000/akun. Beliau juga membuka jasa joki akun game Mobile Legends dengan biaya mulai Rp.30.000/bintang. Beliau pernah 2 kali menang tournament dalam pertandingan mobile Legends baik mendapatkan hadiah diamond maupun uang tunai Rp.300.000-1.000.000 sekali tournament. Modal yang ia siapkan termaksud minim, hanya membutuhkan modal Rp.75.000/bulan untuk paket data. Beliau mengatakan dengan adanya kegiatan seperti ini ia mempunyai penghasilan sendiri untuk memenuhi kebutuhan kuliah dan kebutuhan lainnya.⁶

⁶ Idris, Anggota MLCH Palu, Wawancara oleh penulis di Cafe Fekon, 19 Agustus 2022

- b. Menggunakan banyak peluang yang bisa meningkatkan pendapatan yang berasal dari game online mobile legends.

Peneliti juga mewawancarai Muhammad Ayub yang berusia 22 tahun, beliau merupakan anggota community hero palu, beliau mengatakan bahwa telah lama bergelud di game mobile legends ini sekitar kurang lebih 3 tahun. Ia sering mengikuti tournament dan beberapa meraih juara yang hadiahnya uang tunai sebanyak Rp.300.000-750.000 sekali pertandingan. Tournament yang ia ikuti bukan hanya pertandingan yang berhadiahkan uang tunai tetapi ada juga pertandingan yang hadiahnya diamond sebesar kurang lebih 300-100 diamond. Fungsi dari diamond tersebut sebagai alat konversi uang dalam game yang bisa digunakan membeli skin yang merupakan aksesoris dalam game. Ayub juga membuka jasa joki akun yang telah berjalan sekitar 1 tahun lebih. Beliau juga pernah jual akun game miliknya seharga Rp. 500.000. Dari beberapa aktifitas nya di dalam community tersebut dapat meningkatkan penapatannya yang hanya bermodalkan paket data seharga Rp.75.000-100.000/bulan sehingga dapat keuntungan yang lumayan banyak.⁷

- c. Dapat memenuhi kebutuhan dan memperoleh keuntungan yang lumayan banyak dari hasil bermain game online mobile legends.

Anggota community hero palu yang selanjutnya peneliti wawancara bernama Moh. Reza yang memiliki usia 23 tahun, beliau telah lama bergabung di community ini sekitar 2 tahun 5 bulan dengan motivasi bergabung untuk menggunakan waktu luang semaksimal mungkin dengan cara menyalurkan hobi nya kehal yang positif dan menghasilkan nilai ekonomi. Reza mengatakan bahwa ia sering mengikuti

⁷ Muhammad Ayub Anggota MLCH Palu, Wawancara oleh penulis di Cafe Fekon, 19 Agustus 2022

tournament bersama ke empat rekannya yang juga merupakan anggota community hero palu. Reza juga membuka jasa joki akun dan jual beli akun mobile legends. Dengan cara seperti itu beliau dapat memperoleh pendapatan melalui hobinya tersebut yang dapat memenuhi kebutuhannya. Pendapatan reza dalam sebulan bisa mencapai Rp.500.000-1.000.000/bulan, dengan ketentuan seberapa banyak beliau memenangkan pertandingan serta berapa banyak akun yang berhasil terjual. Modal yang perlu dipersiapkan hanya sekitar Rp. 1.00.000-300.000/bulan sehingga beliau mendapatkan keuntungan yang lumayan banyak dari hasil hobinya tersebut.⁸

- d. Mempunyai penghasilan dari game online mobile legends yang dapat memenuhi kebutuhan.

Selanjutnya peneliti mewawancarai Andi berusia 21 tahun yang juga anggota dari community hero palu, dengan alasan bergabung untuk mencari teman yang sehoobi dirinya, beliau juga mengatakan bahwa ia memerlukan wadah untuk menyalurkan hobi dan bakatnya dalam bermain game sehingga dapat bermanfaat bagi dirinya dengan cara mempunyai pendapatan dari hobinya. Dengan adanya community ini beliau dapat memenuhi segala kebutuhannya dari hasil pertandingan dan joki akun game mobile legends. Keuntungan yang beliau dapatkan sekitar kurang lebih 750.000/bulan dengan modal paling banyak 300.000.⁹

Narasumber berikutnya bernama Kurniawan yang mempunyai umur 22 tahun, beliau belum lama bergabung pada community hero palu tersebut. Beliau bergabung karena mengikuti temannya yang telah lama bergabung, walaupun beliau belum lama menjadi anggota community tetapi ia sudah banyak mengikuti tournament dan

⁸ Moh. Reza Anggota MLCH Palu, Wawancara oleh penulis di Cafe Fekon, 19 Agustus 2022

⁹ Andi Anggota MLCH Palu, Wawancara oleh penulis di Cafe Fekon, 19 Agustus 2022

mendapatkan juara. Keuntungan yang beliau dapatkan kurang lebih Rp.300.000-500.000/bulan dengan bermodalkan paket data senilai Rp. 100.000/bulan. Beliau mengaku dengan kegiatannya seperti ini dapat memafaatkan waktu luangnya dengan hal positif sehingga mempunyai penghasilan sendiri yang dapat memenuhi kebutuhannya.¹⁰

- e. Mendapatkan penghasilan yang lumayan dari hobi bermain game online mobile legends tanpa harus bekerja dalam tekanan.

Selanjutnya peneliti mewawancarai Ahmad yang berumur 23 tahun, beliau telah lumayan lama bergelud di dunia game online, beliau mengaku lebih tertarik memanfaatkan hobinya tersebut untuk memperoleh penghasilan dibandingkan harus bekerja part time untuk memenuhi kebutuhan kuliah maupun yang lainnya. Dikarenakan tidak ada ikatan bekerja ataupun paksaan serta tidak mengurus tenaga terlalu banyak. Dengan memanfaatkan hobinya di dunia game online Ahmad memperoleh penghasilan yang lumayan cukup untuk kebutuhannya. Penghasilan beliau dalam sebulan bisa mencapai Rp.500.000-800.000 dengan bermodalkan paket data dan skilnya dalam bermain game online. Beliau sering mengikuti tournamen yang diadakan dalam Community Hero Palu maupun tournamen yang diadakan di tempat lain. Pendapatan terbesar yang Ahmad dapatkan yaitu dari joki akun game. Dalam joki akun beliau mematokkan harga joki sebesar Rp.30.000/bintang.

Peneliti juga mewawancarai Ferdiansyah yang masih berumur 19 tahun, beliau belum lama bergabung di Community Hero Palu, beliau mengaku tertarik bergabung pada komuntias ini dikarekan ia membutuhkan wadah yang bisa

¹⁰ Kurniawan Anggota MLCH Palu, Wawancara oleh penulis di Cafe Fekon, 19 Agustus 2022

memfasilitasi hobinya agar semakin terasah sehingga dapat memperoleh penghasilan seperti teman-teman anggota Community Hero Palu yang telah berhasil memanfaatkan hobinya sehingga memperoleh nilai ekonomi. Untuk saat ini beliau belum terlalu banyak memperoleh keuntungan dikarenakan baru pemula, ia hanya bergabung bersama teman yang sudah senior untuk mengikuti tournament yang apabila team mereka menang akan bagi hasil dengannya.¹¹

f. Merubah pandangan negatif terhadap game online mobile legends menjadi nilai positif yang bernilai ekonomi

Selanjutnya penulis meneliti Faiz yang berumur 18 tahun dan Farhan berumur 19 tahun yang merupakan saudara kandung, mereka berdua sama-sama punya hobi bergelud di dunia game online Mobile Legends. Mereka bekerjasama dan mempunyai strategi tersendiri agar mendapatkan penghasilan yang lumayan dari hobinya. Beliau memainkan beberapa akun game yang kemudian akan mereka jual. Disamping itu mereka juga sering mengikuti tournament yang diadakan dalam Community hero palu maupun di komunitas lainnya. Mereka mengatakan dengan cara seperti ini mereka dapat merubah pandangan orang disekitarnya terkait hal negatif pada game online. Penghasilan yang mereka dapatkan kurang lebih Rp.700.000/bulan dengan bermodalkan paket data. Dari penghasilan mereka tersebut dapat memenuhi kebutuhan sekolah dan kebutuhan lainnya.¹²

¹¹Ferdiansyah Anggota MLCH Palu, Wawancara oleh penulis di Cafe Fekon, 19 Agustus 2022

¹² Wawancara bersama Faiz dan Farhan Anggota MLCH Palu, Wawancara oleh penulis di Cafe Fekon, 19 Agustus 2022

- g. Memanfaatkan waktu luang menjadi nilai ekonomi dari hasil bermain game online mobile legends.

Narasumber terakhir yang peneliti wawancarai yaitu Hamzah yang berusia 25 tahun, beliau menghasilkan pendapatan dari game online Mobile Legends dengan memfokuskan diri bermain beberapa akun lalu ia menjualnya. Penghasilan Hamzah dari dunia game online yaitu mencapai Rp.500.000 untuk beberapa bulan. Beliau mengaku tidak terlalu sering memainkan game tersebut ia hanya menggunakan waktu luangnya disaat sedang tidak banyak kerjaan dikantor. Beliau juga biasa membuka jasa joki akun dengan membuka harga 25.000/bintang.¹³

Berikut Tabel mengenai rekapan keseluruhan hasil pendapatan dari Mobile Legends Community Hero Palu pada Juli 2021-Juni 2022. Yang peneliti dapatkan dari hasil wawancara, Yaitu:

| No. | Bulan/Tahun | Pendapatan (Rp) |
|-----|-------------|-----------------|
| 1. | Juli/2021 | 2.100.000 |
| 2. | Agustus | 2.500.000 |
| 3. | September | 2.850.000 |
| 4. | Oktober | 3.000.000 |
| 5. | November | 3.200.000 |
| 6. | Desember | 3.350.000 |

¹³ Hamzah Anggota MLCH Palu, Wawancara oleh penulis di Cafe Fekon, 19 Agustus 2022

| | | |
|-----|--------------|-------------------------|
| 7. | Januari/2022 | 3.000.000 |
| 8. | Februari | 3.350.000 |
| 9. | Maret | 3.400.000 |
| 10. | April | 3.600.000 |
| 11. | Mei | 3.900.000 |
| 12. | Juni | 4.150.000 ¹⁴ |

2. Sistem Transaksi Game Online Mobile Legends Sebagai Peningkatan Ekonomi

Ada beberapa bagian kegiatan dalam game online Mobile Legends yang bisa dijadikan peningkat ekonomi, dengan cara transaksi sebagai berikut:

a. Sistem Transaksi Jual Beli Akun Game Mobile Legends

Sistem transaksi pada jual beli akun game online mobile legends ada dua yaitu, transaksi secara tunai dan non tunai.

1. Transaksi Tunai

Sistem Transaksi Tunai yaitu antara pembeli dan penjual bertemu secara langsung untuk melakukan transaksi yang telah disepakati diawal pembicaraan. Transaksi secara langsung sering disebut dengan *Cash On Delevery* (COD). Setelah pembeli dan penjual sudah menyepakati perjanjian penjualan, maka pembeli akan membayar kepada penjual tersebut dan penjual akan memberika id game beserta

¹⁴ Ketua MLCH Palu, Wawancara oleh penulis di Cafe Fekon, 19 Agustus 2022

passwordnya. Transaksi tunai ini sering digunakan untuk jarak dekat yang mudah dijangkau oleh dua belah pihak yang terkait. Kelebihan dari transaksi tunai ini yaitu kurangnya terjadi penipuan yang dapat merugikan.

Adapun hasil wawancara dari beberapa anggota Mobile Legends Community Hero palu mengenai cara transaksi secara tunai yaitu:

Peneliti mewawancarai Kurniawan yang sering melakukan transaksi tunai apabila ingin menjual akun game miliknya atau membuka jasa joki akun. Beliau menceritakan bagaimana cara transaksi yang berjalan, pertama beliau membuat iklan terlebih dahulu di sosial media tentang jual akun game maupun jasa joki akun. Kemudian apabila ada yang menotif iklan tersebut beliau lebih memilih berkomunikasi melalui aplikasi WhatsApp. Setelah berbincang panjang lebar mengenai akun tersebut, barulah mereka menyepakati hasil tawar-menawar harga dan lokasi ketemu untuk melakukan transaksi tersebut. Ketika kedua belah pihak sudah berada di lokasi yang di sepakati barulah transaksi dimulai, pihak yang membeli akun membayar sesuai yang disepakati dan penjual akun akan memberi id dan password akun.

Kemudian peneliti juga mewawancarai Andi yang juga terbilang sering melakukan transaksi tunai apabila menjual akun game miliknya, dikarenakan beliau tidak memiliki rekening atau ATM. Beliau memposting iklan mengenai menjual akun game, apabila ada yang ingin membeli akun tersebut terlebih dahulu mereka menyepakati harga jual akun tersebut, biasanya terjadi negosiasi antara kedua belah pihak. Apabila harga jual telah disepakati selanjutnya mereka menyepakati lokasi bertemu untuk bertransaksi.

2. Transaksi Non Tunai

Sistem transaksi non tunai yaitu antara pembeli dan penjual melakukan akad dengan tidak bertemu secara langsung melainkan melakukan perjanjian secara online. Transaksi ini biasanya melalui sosial media atau market place. Setelah kedua belah pihak selesai melakukan kesepakatan, pembeli biasanya melakukan transfer melalui Bank, OVO, DANA, SHOPEE PAY, Pulsa dan via transfer lainnya. Setelah dana yang pembeli transfer telah berhasil sampai ke penjual, maka si penjual akan menyerahkan akun miliknya dengan cara memberikan id game beserta passwordnya. Sistem ini biasanya berlaku untuk transaksi luar kota atau jarak yang jauh untuk dijangkau oleh belah dua pihak.

Adapun tata cara bertransaksi non tunai seperti yang Moh. Reza sampaikan, yaitu awalnya penjual akun membuat iklan mengenai akun yang akan dijual. Apabila telah menemukan pembelinya mereka akan menyepakati harga jual akun sampai kedua belah pihak setuju. Kemudian pembeli akun akan melakukan transfer dana melalui bank, dana, ovo atau lainnya, setelah terbukti bahwa benar dana telah di terima maka penjual akun akan memberikan akun miliknya dengan cara memberikan id game dan passwordnya.

b. Sistem Transaksi Jasa Joki Akun Game Mobile Legends

Adapun sistem transaksi joki akun tidak berbeda jauh dengan jual beli akun, yaitu melakukan transaksi tunai dan non tunai. Setiap joki mempunyai harga patok tersendiri, semisal 25k/bintang. Setelah kedua belah pihak melakukan kesepakatan maka klien memberikan akun miliknya untuk di mainkan si joki. Kemudian si klinien membayar joki dan mengambil akun miliknya kembali. Pembayaran bisa melalui

tunai dan non tunai (BANK, OVO, DANA, SHOPEE PAY, PULSA, dan lain sebagainya).

c. Sistem Transaksi Pada Tournament Mobile Legends

Sistem Transaksi pada tournament yaitu secara tunai yang diberikan kepada pemenang pertandingan, sesuai jumlah yang telah di sepakati oleh panitia pelaksana dan para anggota peserta pertandingan. Biasanya dalam tournament hadiah nya bukan hanya bersifat uang melainkan ada namanya diamond yang merupakan alat transaksi membeli dalam aplikasi game tersebut. Setiap pertandingan pemenang tersebut di berikan sertifikat atas kejuaraannya.

3. Pandangan Islam Terhadap Transaksi Game Online Mobile Legends

1. Transaksi Jual Beli

Jual beli atau *al-bay'* secara bahasa adalah menjual, mengganti, menukar sesuatu dengan sesuatu yang lain. Sedandkan secara istilah *al-bay'* menurut ulama Hanafiyah adalah saling tukar menukar sesuatu yang diinginkan dengan yang sepadan melalui cara tertentu. Menurut Jumhur Ulama bahwa jual beli adalah saling menukar harta dengan harta dalam bentuk pemindahan kepemilikan.¹⁵

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa jual beli adalah tukar menukar harta dengan nilai sepadan sehingga berpindah kepemilikan. Ada beberapa hal yang terkandung dalam jual beli, yaitu:

1. Jual beli dilakukan oleh dua orang (dua pihak) yang saling melakukan tukar menukar.

¹⁵ Harun, *Fiqh Muamalah*, (Cet I, Surakarta: Muhammadiyah University Press,2017),66

2. Tukar menukar tersebut atas suatu barang atau sesuatu yang dihukumi seperti barang, yakni kemanfaatan dari kedua belah pihak.
3. Sesuatu yang tidak berupa barang/ harta atau yang dihukumi seperti halnya tidak sah untuk diperjualbelikan
4. Tukar menukar tersebut hukumnya tetap berlaku, dan berimplikasi kepada kepemilikan abadi.

Kemudian dalam jual beli ada rukun dan syarat yang harus dipenuhi, Yaitu:

a. Rukun Jual Beli

1. Pelaku transaksi, yaitu penjual dan pembeli.
2. Objek transaksi, yaitu harga dan barang.
3. Akad transaksi, yaitu segala tindakan yang dilakukan kedua belah pihak yang menunjukkan mereka sedang melakukan transaksi, baik tindakan itu berupa perkataan maupun perbuatan.¹⁶

b. Syarat Jual Beli

1. Saling rela antara dua belah pihak.
2. Pelaku akad adalah orang yang diperbolehkan melakukan akad, yaitu orang yang telah baligh, berakal dan mengerti.
3. Harta yang menjadi transaksi telah dimiliki sebelumnya oleh kedua belah pihak.
4. Objek transaksi adalah barang yang diperbolehkan agama.
5. Objek jual beli adalah barang yang sudah diketahui kedua belah pihak saat akad.
6. Harga harus jelas saat transaksi.¹⁷

¹⁶ Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah Fiqh Muamalah*, (Cet I, Jakarta: Kencana, 2019). 102

c. Cara Jual Beli Online Menurut Fatwa DSN-MUI:

Dewan Syariah Nyasiah-Majelis Ulama Indonesia (DSN-MUI) mengeluarkan Fatwa No. 146 Tahun 2021 tentang Online Shop (jual beli online) berdasarkan prinsip syariah.

1. Format akad jual beli harus dinyatakan secara tegas dan jelas serta dipahami oleh pihak terkait.
2. Ijab (tanda penyerahan barang) terjadi pada saat pedagang menawarkan dan memasarkan barang atau jasa.
3. Qabul (tanda penerimaan barang) pada saat pelanggan menyatakan pembelian barang yang ditawarkan.
4. Penjual dalam menawarkan barang kepada calon pembeli tidak boleh melakukan tindakan yang menyalahi syariah, diantaranya dilarang melakukan tadlis (deskripsi barang tidak sesuai).
5. Dalam penawaran barang penjual harus menjelaskan kriteria barang yang dijual dengan jelas, contohnya masalah harga dan kondisi barang.

Jual beli online sesuai ketentuan syariah juga dilihat dari akad yang digunakan, yaitu transaksi jual beli online halal dan sah bila menggunakan akad salam atau ijarah. Adapun dalil kebolehan melakukan akad pada firman Allah yaitu surah Al-Baqarah:282

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا تَدَايَنْتُمْ بِدَيْنٍ إِلَىٰ أَجَلٍ مُّسَمًّى فَاكْتُبُوهُ

Terjemahnya:

“Hai orang-orang yang beriman, apabila kamu bermuamalah tidak secara tunai untuk waktu yang ditentukan, hendaklah kamu menuliskannya.” Ibnu

¹⁷ *Ibid.* 104-105

‘Abbas radhiyallahu’anhuma menyatakan bahwa ayat ini turun tentang jual beli salam.

Dari penjelasan diatas bisa disimpulkan bahwa transaksi pada game online dianggap sah apabila telah memenuhi rukun dan syarat jual beli yang ditentukan dalam syariat islam dan juga sesuai tata cara menurut Fatwa DSN-MUI. Transaksi pada game online mobile legends telah memenuhi syarat dan rukun-rukunya serta akad yang digunakan sesuai ketentuan syariat islam yaitu akad salam. Sehingga dapat digolongkan sebagai harta, karena akun tersebut dapat diserahkan dari pihak penjual akun ke pihak pembeli akun, pendapat ini selaras dengan pendapat imam Hanafi tentang definisi harta.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penemuan dan penelitian ini, maka peneliti menyimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

1. *Game online mobile legends* tidak hanya memiliki dampak negatif bagi penggunanya, melainkan punya sisi positif yang bernilai ekonomi. Ada beberapa kegiatan yang bisa menghasilkan pendapatan yaitu jual beli akun game, jasa joki akun, tournament dan masih banyak kegiatan positif lainnya. Dengan bermodalkan hobi dan bakat para pengguna game online bisa menjadikan *mobile legends* sebagai wadah untuk berbisnis. Adapun nilai ekonomi kreatif dari game online mobile legends yaitu, penggunaan game online mobile legends dalam memanfaatkan bakatnya untuk mendapatkan penghasilan, para pemain game mobile legends menggunakan banyak peluang dari hobi nya untuk mendapatkan penghasilan untuk memenuhi kebutuhannya. Mengubah dampak negatif dari game online menjadi hal positif yang bernilai ekonomi, memanfaatkan waktu luang untuk mendapatkan pundi-pundi penghasilan, dan masih banyak nilai ekonomi kreatif yang terdapat pada game online mobile legends.

Sistem transaksi nya pun sangat mudah, bisa melalukan sitem transaksi tunai atau yang sering disebut *Cash On Delivery (COD)* untuk transaksi jarak dekat yang bisa dijangkau oleh dua belah pihak yang bersangkutan. Untuk transaksi jarak jauh yang sulit dijangkau oleh kedua belah pihak bisa melalukan transaksi non tunai (online), dengan cara melakukan pembayaran via Bank, DANA, OVO, SHOPEE PAY dan lain sebagainya.

2. Transaksi dalam game online Mobile Legends di anggap sah dalam islam apabila transaksi tersebut sesuai dengan rukun dan syarat yang telah ditentukan dalam islam yaitu tidak ada paksaan, tidak ada yang dirugikan, dan tidak terjadinya gharar. Transaksi pada game online mobile legends telah memenuhi syarat dan rukun-rukunya, sehingga dapat digolongkan sebagai harta, karena akun tersebut dapat diserahkan terimakan dari pihak penjual akun ke pihak pembeli akun, pendapat ini selaras dengan pendapat imam Hanafi tentang definisi harta.

B. Saran

Sebagai kata penutup dari pembahasan yang ada dalam peneliti ini, selanjutnya dapat peneliti sarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi pengguna game online Mobile Legends harus bisa membagi waktu dalam bermain dan bisa menyaring antara hal negatif dan hal positif yang bisa terjadi bagi penggunanya. Disarankan bagi pemain game online lebih pintar mengubah hobinya menjadi suatu hal yang lebih bermanfaat apalagi mengubah dalam hal nilai ekonomi, sehingga yang berawal hanya hobi semata akan berubah menjadi suatu penghasilan yang bisa memenuhi kebutan penggunanya.
2. Disarankan bagi pembeli dan penjual jika melakukan transaksi harus dilandasi dengan rukun dan syarat jual beli dalam perspektif islam. Hal tersebut dilakukan guna menghindari hal yang akan merugikan bagi kedua belah pihak, serta menjadikan transaksi tersebut bersifat halal dikarenakan mengikuti yang telah ditentukan islam.

DAFTAR PUSTAKA

- A Partanto, Pius dan M. Dahlan al Barry, *Kamus Ilmiah Populer*, Surabaya: Arkola, 2001.
- Abdul Husain, Abdullah At-Tariqi, *Ekonomi Islam, Prinsip, Dasar dan Tujuan*, terj. M. Irfan Syofyani, Yogyakarta: Magistra Insani Pers, 2004.
- Dianty, Nova. *Dampak Game Online Terhadap Kesehatan Remaja: Studi di Fajar Net Raden Intan Bandar Lampung*, Lampung: Skripsi.Universitas.2012.
- EsportsID, MLBB Ceriakan Lagi Kota Palu, Pasca Gempa Tahun Lalu, <http://esports.id/mobilelegends/new/2019/12/b181eaa49f5924e16c772dcb7718fcd0f/mlbb-ceriakan-lagi-kota-palu-pasca-gempa-tahun-lalu>
- Fahmi, Riyan “*PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP KONTEN OBROLAN MAHASISWA*” Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sebelas Maret, Surakarta: 2019.
- Harun, *Fiqh Muamalah*, Surakarta: Muhammadiyah University Press, 2017
- Kementerian Agama RI, *Al-Qur’an dan Terjemah*: Bandung: New Cordova Syamil Quran, 2012.
- Latuconsina, Huda. *Pendidikan Kreatif, Menuju Generasi Kreatif dan Kemajuan Ekonomi Kreatif di Indonesia*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2014.
- Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah Fiqh Muamalah*: Jakarta: Kencana, 2019
- MLBB Ceriakan Lagi Kota Palu Pasca Gempa, diakses melalui
- Moelyono, Mauled. *Menggerakkan Ekonomi Kreatif Antara Tuntutan dan Kebutuhan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010.
- Moelyono, Mauled. *Menggerakkan Ekonomi Kreatif*, Jakarta: PT Raja Grafindo Pernada, 2010.
- Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah, Skripsi, Tesis dan Disertasi*. Palu: Institut Agama Islam Negeri.

- Pengaruh industri game online terhadap ekonomi Indonesia*, diakses melalui <http://obrolanekonomi.blogspot.co.id/2013/02/pengaruh-industri-game-online-terhadap-ekonomi-indonesia.html?m=1>.
- Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016, dalam www.basishukum.com.
- Putong, Iskandar. *Economics Pengantar mikro dan Makro*, Jakarta, Mitra Wacana Media, 2010.
- Rahmani, Nadia “Analisis Transaksi Jual Beli Account Game Online Mobile Legends Menurut Perspektif Ekonomi Islam (Studi pada Mobile legends Community Hero Palu)” Skripsi Fak. Febi, UIN Palu, 2021
- Rivai, Veithzal dan Andi Bukhari, *Islamic Economics; Ekonomi Syariah Bukan Opsi Tetapi Solusi*, Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- Safri, Hendra. *Pengantar Ilmu Ekonomi*, Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN, 2018.
- Saputra, Trian. *pengembangan ekonomi kreatif melalui permainan interaktif perspektif hukum ekonomi Islam*, Skripsi-Institut Agama Islam Negeri Metro, 2019.
- Soemitra, Andri *Bank dan Lembaga Keuangan Syari'ah*, Jakarta: Kencana, 2009.
- Subsektor, dalam www.Bekraf.go.id.
- Sudarsono, Heri, *Konsep Ekonomi Islam*, Yogyakarta: Ekonisia. 2003.
- Suma, M. Amin *Menggali Akar Mengurai Serat Ekonomi dan Keuangan Islam*, Jakarta: Kolam Publishing, 2008.
- Suryana. *Ekonomi Kreatif Ekonomi Baru: Mengubah Ide dan Menciptakan Peluang*, Bandung: Salemba Empat, 2017.
- Tathgati, Arini. *Orang Kreatif Memimpin Dunia*, Jakarta, Progresio, 2016.
- Tim Laskar pelangi, *Metodologi Fiqh Muamalah (Diskursus Metodologis Konsep Interaksi Sosial Ekonomi)*. Kediri: Lirboyo Press, 2013.
- Wahyuningsih, Sri dan Dede Satriani, “ Pendekatan Ekonomi Kreatif Terhadap Pertumbuhan Ekonomi”, dalam *Jurnal Ilmiah Ekonomi Kita*, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Bengkalis, 2019.

PEDOMAN WAWANCARA
PENELITIAN SKRIPSI DENGAN JUDUL
TINJAUAN EKONOMI ISLAM TERHADAP GAME ONLINE
MOBILE LEGENDS SEBAGAI SUMBER PENINGKATAN EKONOMI
(Studi Kasus Pada Mobile Legends Community Hero Palu)

- 1. Apa yang membuat anda tertarik mengikuti Community Hero palu ini?**
- 2. Berapa lama anda telah bergabung di Community tersebut?**
- 3. Apa saja kegiatan yang menghasilkan pendapatan yang ada di Community ini?**
- 4. Menurut anda bagaimana potensi game mobile legends dalam meningkatkan ekonomi?**
- 5. Apakah dengan adanya kegiatan yang di laksanakan dalam Community tersebut dapat mengurangi dampak negatif dari game online mobile legends?**
- 6. Bagaimana sistem transaksi game online Mobile Legends?**
- 7. Berapa keuntungan pendapatan yang di dapat dari game online mobile legends?**
- 8. Berapa modal yang anda siapkan dalam bermain game online mobile legends?**
- 9. Apakah kegiatan dalam Community ini halal diadakan?**

Lampiran Surat Pengajuan Judul



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU
جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو
STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
Jl. Diponegoro No.23 Palu. Telp. 0451-460798, Fax. 0451-460165.
Website : www.undatokarama.ac.id email: huma@undatokarama.ac.id

PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI

Nama : Anita Dewi NIM : 195120214
TTL : Lumbu Tarantoko 21-07-2001 Jenis Kelamin : Perempuan
Jurusan : Ekonomi Syariah Semester : VI (enam)
Alamat : Jl. Asam 3 HP : 082393432658

Judul :

- Judul I
Ekonomi kreatif Pada Fenomena game online
(Studi kasus Pada Pemain game online "MOBILE LEGENDS BANG-BANG")
- Judul II
Pengaruh daya tarik Game online dan citra merek
terhadap keputusan pembelian Smartphone Gaming
- Judul III
Tinjauan etika bisnis Islam terhadap jual beli akun Game Online
(Studi kasus Forum Mobile legends Palu)

Palu, 18 Juni 2022

Mahasiswa,

ANITA DEWI
NIM 195120214

Telah disetujui penyusunan skripsi dengan catatan :

Pembimbing I : Dr. Malikan, M-Ag.

Pembimbing II : Ralmawati, N.M.
a.n. Dekan
Wakil Dekan BIDANG AKADEMIK DAN
KELEMBAGAAN,

Dr. Ermawati, S.Ag., M.Ag
NIP. 19770331 200312 2 002

Ketua Jurusan,

IVUR SYAMSU, S.H.I. M.S.I
NIP. 198605072015 051002

Lampiran surat Keterangan Judul Dan Pembimbing

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU
NOMOR : //4/ TAHUN 2022
TENTANG

PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU
TAHUN AKADEMIK 2021/2022

- Membaca : Surat saudara : **Anita Dewi / NIM 19.5.12.0214** mahasiswa jurusan **Ekonomi Syariah** Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Datokarama Palu, tentang pembimbingan penulisan skripsi pada program Strata Satu (S1) Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Datokarama Palu dengan judul skripsi : **Tinjauan ekonomi kreatif terhadap Game Online Mobile Legend sebagai peningkat ekonomi (studi kasus pada mobile legends community hero palu)**
- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran pelaksanaan pembimbingan skripsi tersebut, dipandang perlu untuk menunjuk dosen pembimbing mahasiswa yang bersangkutan.
b. bahwa mereka yang namanya tercantum dalam keputusan ini dipandang cakap dan mampu melaksanakan tugas pembimbingan tersebut.
c. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana pada huruf a dan b tersebut, dipandang perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Datokarama Palu.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Pendidikan Nasional
4. Peraturan Presiden Nomor 61 Tahun 2021 tentang Universitas Islam Negeri Datokarama Palu;
5. Peraturan Menteri Agama Nomor 30 Tahun 2021 tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Islam Negeri Datokarama Palu;
6. Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor: 041606/B.II/3/2021 tentang Pengangkatan Rektor Universitas Islam Negeri Datokarama Palu.
7. Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor : 457/Un.24/KP.07.6/12/2021 tentang Pengangkatan Dekan Universitas Islam Negeri Datokarama Palu

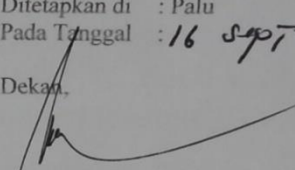
MEMUTUSKAN

- Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU TENTANG PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU TAHUN AKADEMIK 2021/2022
- PERTAMA : 1. **Dr. Malkan, M.Ag.** (Pembimbing I)
2. **Rachmawati A. Rifai, M.M** (Pembimbing II)
- KEDUA : Pembimbing I bertugas memberikan bimbingan berkaitan dengan substansi/isi skripsi.
Pembimbing II bertugas memberikan bimbingan berkaitan dengan metodologi penulisan skripsi.
- KETIGA : Segala biaya yang timbul sebagai akibat dikeluarkannya Keputusan ini, dibebankan pada anggaran DIPA UIN DATOKARAMA Palu Tahun Anggaran 2022.
- KEEMPAT : Jangka waktu penyelesaian skripsi dimaksud selambat-lambatnya 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal ditetapkannya Keputusan ini.
- KELIMA : Segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki sebagaimana mestinya, apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapan Keputusan ini.

Ditetapkan di : Palu

Pada Tanggal : 16 September 2022

Dekan,


Dr. H. Hilal Malarangan, M.H.I.
NIP. 19650505 199903 1 002

Tembusan :

1. Dosen Pembimbing yang bersangkutan;
2. Mahasiswa yang bersangkutan;

Lampiran Surat Izin Penelitian Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو
STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM

Jl. Diponegoro No.23 Palu. Telp. 0451-460798, Fax. 0451-460165.
Website : www.iainpalu.ac.id email: humas@iainpalu.ac.id

Nomor : 4701 / Un.24 / F.IV / PP.00.9 / 12/2022
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

19 Desember 2022

Yth.
Mobile Legends Community Hero Palu
di -
Tempat

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat disampaikan bahwa mahasiswa (i) yang tersebut di bawah ini :

Nama : Anita Dewi
NIM : 19.5.12.0214
TTL : Lumbu Tarombo, 21 Juli 2001
Semester : VII
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam
Prodi : Ekonomi Syariah
Alamat : Jl. Asam III No.08

Untuk melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul: **Tinjauan ekonomi kreatif terhadap game online Mobile Legends sebagai peningkat ekonomi (studi kasus pada Mobile Legends Community Hero Palu)**

Dosen Pembimbing :

1. **Dr. Malkan, M.Ag.**
2. **Rachmawati A. Rifai, M.M**

Untuk maksud tersebut diharapkan kiranya kepada yang bersangkutan dapat diberikan izin untuk melakukan penelitian di Mobile Legends Community Hero Palu

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam.



Dr. H. Hilal Malarangan, M.H.I
NIP. 19650505 199903 1 002

Lampiran Dokumentasi

Wawancara bersama Ketua Community Hero Palu

bertempat Cafe Fekon Universitas Alkhairat Palu pada Tanggal 19 Agustus 2022



Wawancara bersama beberapa anggota Community Hero Palu

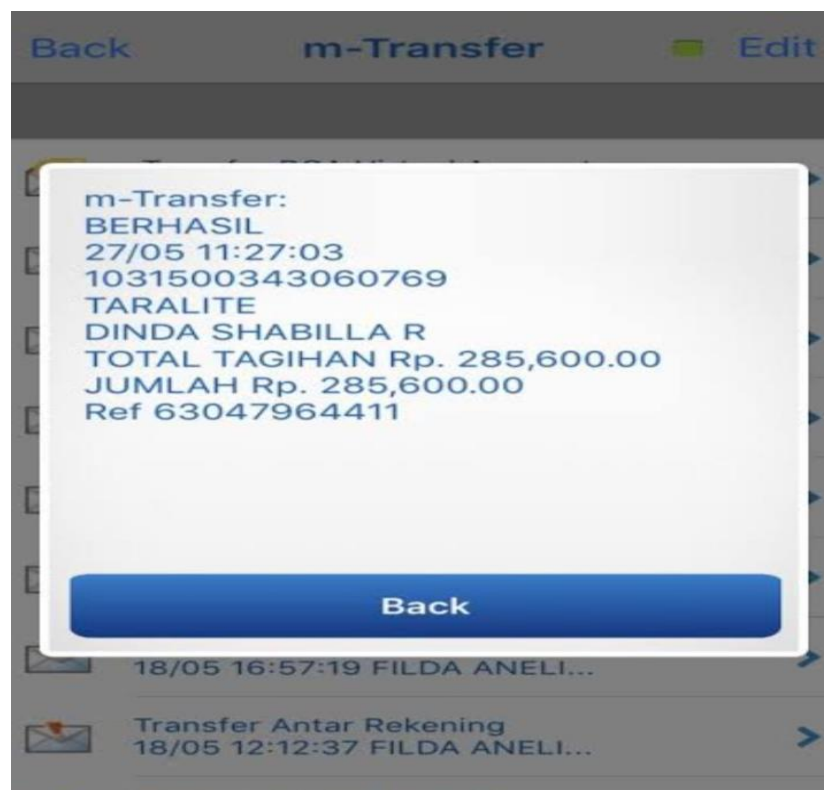
bertempat Cafe Fekon Universitas Alkhairat Palu pada Tanggal 19 Agustus 2022



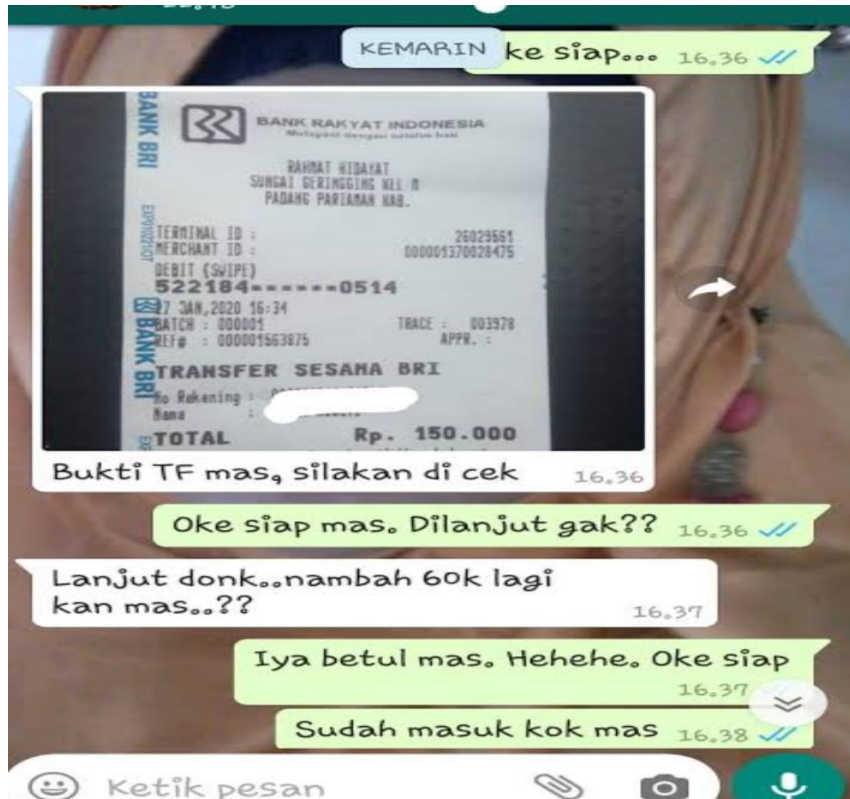




Bukti transaksi jual beli akun dan jasa joki akun game online Mobile Legends







Tournament Game Online Mobile Legends







Juara Tournament Mobile Legends Community Hero Palu





DAFTAR RIWAYAT HIDUP



A. Identitas Diri

Nama : Anita Dewi
Tempat tanggal Lahir : Lumbu Tarombo, 21 juli 2001
Nim : 195120214
Alamat Rumah : Jln. Asam 3 No 8
No Wa : 082393432658
Email : adewi0529@gmail.com
Nama Ayah : Muhlis
Nama Ibu : Diana

B. Riwayat Pendidikan

a. SD, Tahun Lulus : Lulusan Tahun 2013
b. SMP, Tahun Lulus : Lulusan Tahun 2016
c. SMA, Tahun Lulus : Lulusan Tahun 2019